

Warhammer
Apócrifo 2
Carta de Tinieblas



WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL

Warhammer
Apócrifo 2
Carta de Tinieblas

SCAN BY
ALT



ISBN: 84-8421-274-2

Depósito Legal: M-3274-2001

Este producto contiene dibujos, imágenes y personajes cuyos derechos son propiedad de GAMES WORKSHOP Ltd.

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 2000 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados.

GAMES WORKSHOP y Warhammer son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd y están usadas con permiso. Apócrifo 2: Carta de Tinieblas es una marca registrada de GAMES WORKSHOP Ltd.

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro para uso personal: 142-143.

Todos los personajes son ficticios y cualquier semejanza con la realidad es mera coincidencia.

Warhammer Fantasía: El juego de rol es una publicación de La Factoría de Ideas s.l.

La Factoría de Ideas

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón
28500, Madrid

www.distrimagen.es
factoria@distrimagen.es





● CRÉDITOS ●

● EDICIÓN INGLESA ●

Director editorial: Graeme Davis.

Coordinador de la línea: Iain Smedley.

Ilustración de portada: John Blanche.

Maquetación: Iain Smedley y James Wallis.

Correctores de estilo: Martin Oliver y Marc Torley.

Escrito por: Graeme Davis, Anthony Ragan, Mike Brunton, Ken Rolston, Marcin Segit, Iain Smedley, Paul Murphy, Phillip Wells y Lewis Page.

Ilustraciones interiores, mapas y diagramas: Ralph Horsley, John Keane, Rik Martin, Bunny Smedley, Annelise Johnsen, Tony Ackland, Ian Miller, John Blanche, John Bolton, Paul Bonner, Kev Walker, Russ Nicholson, H y Dave Gallagher. Los mapas que aparecen en Serious Pro-

blemas se crearon utilizando el programa "Campaign Cartographer 2".

● EDICIÓN ESPAÑOLA ●

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez.

Traducción: Manuel de los Reyes.

Coordinador de la traducción: Oscar Díaz.

Maquetación: Natacha Pulcina.

Impresión: Graficinco, S.A.

Filmación: Autopublish.

Agradecimientos: A Jaime, que además de pedírmelo se lo merece (esto y mucho más). A Juanjo, que aunque no me lo ha pedido, se lo merece (esto y mucho más).



SUMARIO

SECCIÓN UNO: CRIMEN Y CASTIGO

Capítulo 1: Delincuencia	6
Capítulo 2: Mete los Dedos en Algún que Otro Bolsillo	11
Capítulo 3: Capas de Oscuridad	15
Capítulo 4: Las Cárceles del Imperio	17

SECCIÓN DOS: REQUIESCANT IN PACE

Capítulo 5: Los Vigilantes de las Puertas de la Muerte	28
Capítulo 6: Proteger las Puertas	32
Capítulo 7: La Santidad de la Tumba	36
Capítulo 8: El Emporio Fúnebre de Droevigger	38
Capítulo 9: Con la Muerte en Lugares Muertos	42

SECCIÓN TRES: GENTES Y LUGARES

Capítulo 10: La Imprenta de Otto	46
Capítulo 11: El Peón Bermellón	50
Capítulo 12: Los Intrusos de Morbog	58
Capítulo 13: El Carnaval del Pandemónium	67
Capítulo 14: Gotrek y Felix	76

SECCIÓN CUATRO: ASUNTOS DIVERSOS

Capítulo 15: Menudo Personaje	80
Capítulo 16: Herbario Común de Piencharcado	89
Capítulo 17: Se Alza el Velo	93
Capítulo 18: Tiro con Arco y Encantamientos	100

SECCIÓN CINCO: AVENTURAS

Capítulo 19: El Ritual	106
Capítulo 20: El Asunto de la Joya Escondida	115
Capítulo 21: El Paso de Hierro	124
Capítulo 22: Serios Problemas en Karak-Zulvor	131

APÉNDICE: HOJA DE PERSONAJE

CRÉDITOS

Sección Uno: Crimen y Castigo

Capítulo 1: Delincuencia

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de Ralph Horsley.

Capítulo 2: Mete los Dedos en Algún que Otro Bolsillo

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de Ralph Horsley.

Capítulo 3: Capas de Tinieblas

Escrito por Marcin Segit.

Capítulo 4: Las Cárceles del Imperio

Escrito por Anthony Ragan; ilustraciones de Ralph Horsley, Bunny Smedley y Pete Knifton.

Sección Dos: Requiescant in Pace

Capítulo 5: Los Vigilantes de las Puertas de la Muerte

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de John Keane y Oliver Bancroft.

Capítulo 6: Proteger las Puertas

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de Paul Bonner.

Capítulo 7: La Santidad de la Tumba

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de John Keane.

Capítulo 8: El Emporio Fúnebre de Droevigger

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de John Keane; mapa de Ralph Horsley.

Capítulo 9: Con la Muerte en Lugares Muertos

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de John Keane y Bunny Smedley.

Sección Tres: Gentes y Lugares

Capítulo 10: La Imprenta de Otto

Escrito por Jim Bambra; ilustraciones de Ian Miller. Publicado por vez primera en el número 96 de la revista *White Dwarf*. Publicado para este volumen por Graeme Davis.

Capítulo 11: El Peón Bermellón

Escrito por Ken Rolston; ilustraciones de Kev Walker; mapa de H. Publicado por vez primera en el número 103 de la revista *White Dwarf*. Publicado para este volumen por Graeme Davis y Martin Oliver.

Capítulo 12: Los Intrusos de Morbog

Escrito por Paul Murphy; ilustraciones de Paul Bonner. Publicado por vez primera bajo el título "*Los Intrusos de Morglum*" en el número 110 de la revista *White Dwarf*. Publicado para este volumen por Graeme Davis.

Capítulo 13: El Carnaval Pandemónium

Escrito por Mike Brunton; ilustraciones de Rik Martin & Russ Nicholson.

Capítulo 14: Gotrek y Felix

Escrito por William King y Carl Sargent; ilustraciones de Wayne England y Paul Bonner. Publicado por vez primera en el número 120 de la revista *White Dwarf* y en *Death's Dark Shadow* (Ediciones Flame, 1991).

Sección Cuatro: Asuntos Diversos

Capítulo 15: Qué carácter

Escrito por Paul Cockburn; ilustraciones de Tony Ackland. Publicado por vez primera en el *Character Pack* de *WFJR* (Games Workshop, 1992).

Capítulo 16: Herbario Común de Puddlefoot

Escrito por Graeme Davis y Claus Thorm Ekstroem; ilustraciones de Bunny Smedley.

Capítulo 17: Se Alza el Velo

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de Ralph Horsley.

Capítulo 18: Tiro con Arco y Encantamientos

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de Tony Ackland y Dave Gallagher. Publicado por vez primera bajo el título "*180! Magic Arrers in WFRP*" en *Warhammer Companion* (Ediciones Flame, 1990).

Sección Cinco: Aventuras

Capítulo 19: El Ritual

Escrito por Phillip Wells; ilustraciones de Russ Nicholson. Publicado por vez primera en el número 99 de la revista *White Dwarf*, reimpresso en *The Restless Dead* (Games Workshop, 1989).

Capítulo 20: El Asunto de la Joya Escondida

Escrito por Lewis Page; ilustraciones de Kev Walker. Publicado por vez primera el número 101 de la revista *White Dwarf*, reimpresso en *Los Muertos Sin Reposo* (Games Workshop, 1989).

Capítulo 21: El Paso de Ironstone

Escrito por Graeme Davis; ilustraciones de Tony Ackland. Publicado por vez primera en el número 132 de la revista *White Dwarf*. Publicado para este volumen por Iain Smedley.

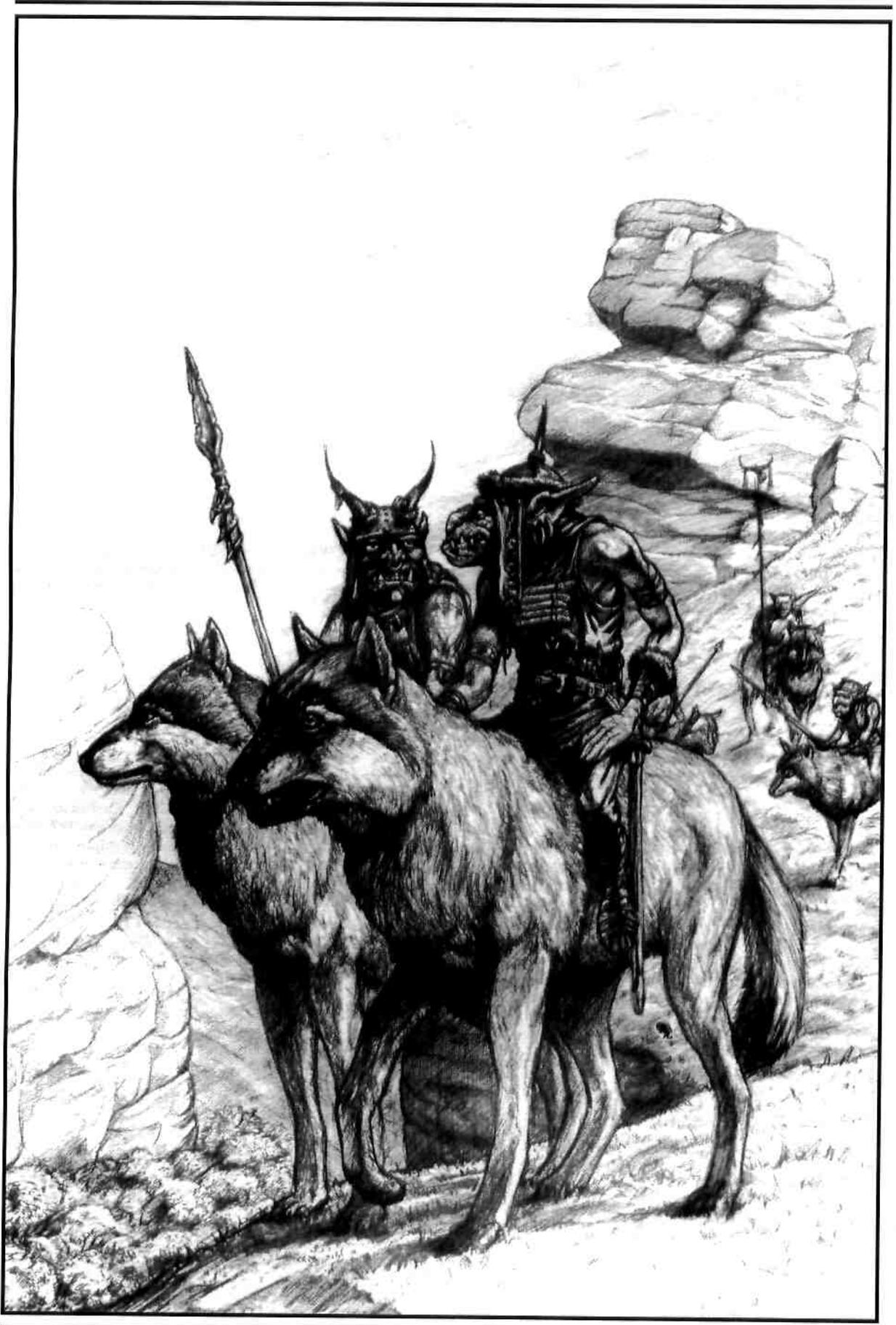
Capítulo 22: Serios Problemas en Karak-Zulvor

Escrito por Ken Rolston, con material adicional por Iain Smedley; ilustraciones de John Bolton; mapas de Annelise Johnsen.

Apéndice: Hoja de Personaje

Diseño de Ralph Horsley

Exceptuando el material arriba descrito, todos los textos e ilustraciones de El Mapa de las Tinieblas han sido creados expresamente para este volumen, siendo ésta la primera vez que aparecen publicados.



SECCIÓN I:

CRIMEN Y CASTIGO

Donde se pueden encontrar:

Las MAÑAS y RECURSOS de los MENDIGOS en una versión RESUMIDA de toda su gama, guárdense los INOCENTES y CARITATIVOS de MALGASTAR sus LIMOSNAS con los INDIGNOS;

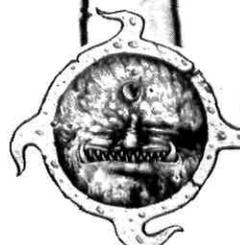
La ASTUTA ESTRATAGEMA de la PESCA DE VENTANA al fin REVELADA, contra la cual las PUERTAS MÁS ROBUSTAS no ofrecen PROTECCIÓN ALGUNA;

Los HURTOS y APAÑOS de los LADRONZUELOS DE LAS CIUDADES, y cómo se los puede SORPRENDER en PLENO EXPOLIO para que así las GENTES HONRADAS protejan sus OBJETOS PRECIADOS;

Algunas MAGIAS y ENCANTAMIENTOS ENGAÑOSOS, utilizados por los CRIMINALES MÁS REFINADOS en el transcurso de sus CLANDESTINAS OPERACIONES;

Y para terminar;

Un REPASO a las diversas CÁRCELES, PRISIONES y REFORMATARIOS del VIEJO MUNDO y otros lugares, destino JUSTO y ADECUADO para todos LOS QUE INFRINJAN LA LEY.



DELINCUENCIA

Mendigos profesionales y otros tipos de dudosa reputación

El elemento criminal de las ciudades del Viejo Mundo es tan variado que marea. La creatividad *sin fin de la mente criminal trabaja día y noche* en las ciudades del Imperio y más allá para perfeccionar las técnicas de hurto y fraude ya existentes, y para inventar otras nuevas. Si bien el libro de reglas de *WFJR* contiene una selección de profesiones para Bribones, existen más tipos, subclases y variedades de villanía de las que podrán catalogarse jamás. Aquí tienes algunos Bribones nuevos, para que añadas color y variedad a tus aventuras urbanas, usándolos bien como PJ o como PNJ.

• NIÑOS MENDIGOS •

En las zonas más pobres de casi todas las ciudades pueden encontrarse bandas de golfillos jugando en las calles. Abandonarán sus juegos siempre que vean que se aproxima un forastero, sobre todo si éste aparenta llevar dinero encima. Se congregarán a su alrededor, contándole a gritos todos sus infortunios (algunos sostendrán que son huérfanos, otros que sus madres viudas están enfermas o que tienen quince hermanos y hermanas más pequeños que mantener) y aferrándose a sus ropas.

Sólo existen dos formas de deshacerse de ellos. La primera consiste en arrojar lo más lejos posible un pequeño puñado de monedas y desaparecer mientras los niños se abalanzan sobre ellas. La otra sería recurrir a la violencia física, lo que no suele ser buena idea; el más desamparado de los huérfanos puede tener de repente un padre enorme, fuerte y enfadado que saldrá de detrás de cualquier puerta o esquina a la menor muestra de maltrato.

Estos niños pobres pueden resultar ya lo bastante molestos y peligrosos nada más que con su forma de mendigar, pero rara vez se conforman sólo con eso. Cuando una víctima en potencia se encuentra distraída por tantos tirones y voces implorantes, es muy fácil no darse cuenta de esa mano que rápidamente afana el monedero que pendía del cinturón o cualquier otro objeto fácil de desprender. Éste pasará a toda velocidad de mano en mano hasta salir del enjambre de chiquillos y desaparecer, a fin de que nunca se pueda encontrar al ladrón con el objeto robado encima. El personaje que se vea acosado de este modo por los niños mendigos sufre un modificador de -20 a su

tirada de **I** a la hora de intentar darse cuenta del intento de hurto (ver página 9).

Los raterillos están pensados más para actuar como PNJ que como PJ, con lo que no se especificarán detalles de la profesión (aunque casi todos acabarán creciendo para convertirse en ladrones o mendigos). A continuación se describe al típico PNJ:

Niño de la Calle

- Entre 6 y 10 años, mugriento, lastimero.
- Rápido, cínico, mentiroso, malhablado.
- Consigue dinero, cuida de los tuyos.
- "Una monedita, señor... ¡Hace semanas que no papeo! ¡Mi vieja palmó cuando nací yo y tengo que cuidar de mis seis hermanos!"
- Conoce a casi todo el mundo en un radio de 1-2 calles.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FrEmp
4	29	29	2	3	5	35	1	35	25	25	25	29

Habilidades

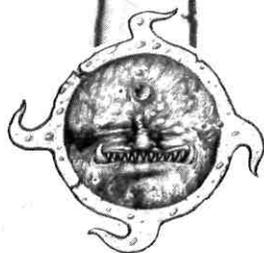
Esquivar Golpe; Huida; Mendigar; 25% a Vaciar Bolsas; 25% a Reflejos Rápidos (añade +10 al valor de **I** descrito en la tabla anterior); 25% a Caer Gracioso

Arreos

Harapos; D6 piedras que quepan en la mano; palo pequeño; 25% a que le gotee la nariz.

• MENDIGOS PROFESIONALES •

Al igual que los ladrones, los mendigos han desarrollado un buen número de técnicas para sobrevivir en las calles. La profesión básica de Mendigo que aparece en el libro de reglas de *WFJR* representa a un tipo de mendigo muy general. Todos los personajes principiantes cuya profesión de salida sea Mendigo comienzan como Mendigos generales. Los Mendigos pueden elegir convertirse en mendigos especializados para completar su profesión básica, además del resto de salidas profesionales que existan.



Pirados

Como su propio nombre indica, los pirados fingen estar locos. Sin previo aviso, pueden sufrir arrebatos delirantes, arrojarse al suelo echando espuma por la boca, o hacer gala de cualquier otro tipo de conducta extravagante. Los pirados suelen colaborar en pareja con algún ratero, llamando la atención de la gente y distrayendo a sus víctimas en potencia con sus desvaríos de pacotilla (ver página 9 de este libro).



Habilidades

Actuar
Charlatanería
10% a Payaso
10% a Contorsionista

Equipo

Como el Mendigo medio

Salidas Profesionales

Agitador
Charlatán
Artista: Actor
Artista: Adivino
Vidente

Postes

Los postes se hacen pasar por sordomudos. Concentrándose, son capaces de ignorar cualquier ruido por inesperado o estruendoso que sea, dando así la impresión de no oír nada cuando en realidad su oído es perfectamente normal. Suelen emplearse como espías y observadores, y a menudo consiguen hacerse con información que más tarde pueden vender.



Habilidades

Actuar
25% a Mimo

Equipo

Como el Mendigo medio

Salidas Profesionales

Informador (nuevo – ver más abajo)

Tullidos

Los tullidos fingen sufrir heridas como la amputación de una extremidad. Muchos sostendrán haberla perdido sirviendo en el ejército, sobre todo si le mendigan a un individuo que tenga pintas de militar. Los mejores Tullidos hacen gala de una flexibilidad asombrosa, y son capaces de

doblar un brazo, pierna o mano de tal modo que, una vez envuelta en vendajes, tendrá todo el aspecto de un muñón.

Habilidades

Actuar
25% a Contorsionista

Equipo

Muletas
D3 vendas sucias
25% a pierna de madera o garfio falsos (a elección del jugador)

Salidas Profesionales

Charlatán
Artista: Actor



Pintas

Los Pintas son mendigos que fingen padecer enfermedades con el fin de ganarse la simpatía y la limosna del prójimo. Empleando maquillajes rudimentarios y un burdo conocimiento médico, blanquean o enrojecen su piel, se añaden cicatrices, pústulas y manchas, y hacen lo que haga falta para que parezca que sufren algún tipo de enfermedad. Casi todos los Pintas se especializan en una única enfermedad, y pueden llegar a conocer tanto acerca de sus síntomas como el Físico medio. Es crucial elegir bien la enfermedad: lo ideal es que sea algo que desfigure pero no demasiado contagioso, lo suficiente para inspirar pena y no asco o miedo.



Habilidades

Actuar
Diagnosticar Enfermedad (nueva – ver más abajo)
Disfraz
25% a Inmunidad a Enfermedad

Equipo

D3 vendas sucias
Maquillajes
D6 frascos y botes que provocan urticaria, erupciones y otros síntomas

Salidas Profesionales

Charlatán
Artista: Actor

• NUEVAS PROFESIONES •

Pescadores

El Pescador es un ladrón que se especializa en robar a través de ventanas rotas o abiertas y otras aberturas por el estilo, utilizando una pértiga rematada en gancho. Este método llama menos la atención que irrumpir directamente, y resulta más difícil atrapar a un Pescador que a un ladrón al que se encuentre dentro de un edificio extraño:



todo lo que tiene que hacer es tirar la pértiga y salir corriendo. Pescar se llama "echar el lazo" en la Lengua de los Ladrones, aunque este término se desconoce entre aquellos que no viven al margen de la ley.

El Pescador se trata como un tipo de profesión especializada de Ladrón. Como tal, el personaje puede convertirse en Pescador tras completar la profesión general de Ladrón (*WFJR* p.40).

Habilidades

- Como el Ladrón general más:
- Detectar Trampa
- Huida
- Juegos de Manos
- Pesca de Ventana (nueva; ver más abajo)
- 50% a Tasar

Equipo

Como el Ladrón general más:

Pértiga rematada en gancho, de unos 2 metros de longitud (algunas pueden darse la vuelta y aparentar ser un bastón)

Soplones

Ésta es una nueva profesión para los Bribones. El Soplón se gana la vida vendiendo información, a menudo del tipo que a la gente le interesa mantener en secreto. A nadie le terminan de gustar los Soplones, con lo que escoger esta profesión puede resultar peligroso. Existen, no obstante, muchas personas a ambos lados de la ley para los que los servicios de los Soplones no tienen precio a la hora de encontrarle la pista a cualquier cosa, desde un broche robado a un pariente desaparecido desde hace tiempo, pasando por un moroso o a los planes de un adversario. Los Soplones de éxito pueden tener contactos entre la Guardia de la ciudad o entre las más altas esferas criminales... a veces, en ambas.

Avances

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
-	-	-	-	+1	+2	+20	-	-	-	+10	+10	-	-

Habilidades

- Escondarse Urbano
- 25% a Lectura de Labios
- 25% a Leer/Escribir
- Lenguaje Secreto: Lengua de los Ladrones
- Movimiento Silencioso Urbano
- Oído Agudo
- Señales Secretas: Señales de los Ladrones

Seguir y Vigilar
50% a Visión Excelente

Equipo

3D10 Chelines de Plata
Daga

Acceso Desde

- Asaltante
- Escribano
- Ladrón
- Mendigo
- Rufián

Salidas Profesionales

- Asaltante
- Espía
- Protector

• **NUEVAS HABILIDADES** •

Diagnosticar Enfermedad

Esta habilidad es idéntica a *Curar Enfermedades*, salvo que no confiere ninguna propiedad curativa. El personaje que posea esta habilidad puede reconocer los síntomas de cualquier enfermedad común de forma automática, y los de cualquier enfermedad rara si tiene éxito en un chequeo de **Int**, modificado según el DJ considere oportuno para reflejar lo exótico del mal. También puede utilizarse para distinguir cuándo la enfermedad es real y cuándo fingida.

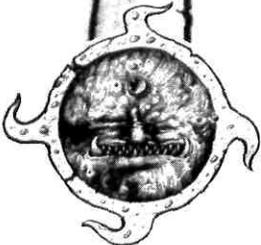
Una vez se haya conseguido identificar la enfermedad, el personaje que posea la habilidad puede efectuar un segundo chequeo de **Int** para determinar si existe algún tratamiento. Si bien esto aparecerá en términos generales ("He oído en alguna parte que ingerir hiedra y sanguijuelas puede reducir la hinchazón"), sin que proporcione ningún detalle acerca de cómo seguir el tratamiento.

Los personajes que posean *Curar Enfermedades* poseen automáticamente todas las ventajas de esta habilidad.

Pesca de Ventana

Esta habilidad requiere el experto manejo de un gancho, ganzúa, u otro tipo de utensilio, colocado en un extremo de una pértiga. Las pruebas de **Des** que se hagan en estas circunstancias quedarán normalmente sujetas a una penalización entre -10 y -30, dependiendo del caso.

Los personajes que posean esta habilidad habrán aprendido cómo controlar un objeto tan poco manejable, con lo que no quedan sujetos a tales penalizaciones. Si bien los Pescadores (ver más arriba) han perfeccionado esta habilidad con la intención de agenciarse los bienes ajenos, sin duda los aventureros con recursos sabrán encontrarle muchos otros usos.



METE LOS DEDOS EN ALGUN OTRO BOLSILLO

METE LOS DEDOS EN ALGUN OTRO BOLSILLO

Reglas opcionales para ladrones y víctimas

• DETECTAR RATEROS •

Según el libro de reglas de *WFJR*, Clem el ladrón halfling tiene las mismas oportunidades de meter los dedos en los bolsillos del tabernero ogro borracho Alex el Gordo que en los de Guido Cipelli, maestro asesino de Tilea. Sin ponernos a discutir las consecuencias que sufriría Clem en caso de que lo descubrieran, no parece justo que su éxito dependa solamente de su tirada de dados y no de las habilidades de su víctima. Esta regla opcional permite que la propia percepción de la víctima, representada por su valor de I, entre en juego y se pueda utilizar tanto si los PJ están robando o siendo objeto del hurto.

La Prueba

La prueba de **Des** para *Vaciar Bolsillos* (*WFJR* p.72) se lleva a cabo como es habitual. Si tiene éxito, el ladrón habrá conseguido algo de su víctima; si no, no habrá conseguido nada. El siguiente paso es determinar si la víctima se ha percatado: aquí es donde cambian las reglas. Cuando el ladrón tira por **Des**, la víctima lo hace por **I**. Según las circunstancias puede que prefieras hacer esta prueba en secreto, a fin de no alertar al jugador. Una vez tengas los resultados de ambas pruebas, consulta la tabla más abajo.

Modificadores

La víctima dispone de varios modificadores dependiendo de las circunstancias. Está claro que resulta más difícil robar a un ladrón experto en su propio hogar que a un granjero desprevenido entre la multitud de una feria. Además de los modificadores básicos, existen varios trucos a disposición de los rateros para evitar ser detectados.

Modificadores Básicos: Los siguientes modificadores se aplican a todas las pruebas de **I** que efectúe la víctima de un ratero. Pueden acumularse, a discreción del DJ y utilizando el sentido común. Por ejemplo, una víctima dormida no puede estar pendiente de lo que ocurre con sus bolsillos.

<i>Vaciar Bolsas</i>	+10
<i>Sexto Sentido</i>	+10
Cada profesión de Ladrón completa	+5

La víctima se encuentra alerta contra rateros (bien porque el jugador lo especifique, o ver más abajo)	+10
La víctima está borracha o drogada	-10
La víctima está distraída	
(según la naturaleza de la distracción)	-5 a -30
La víctima está dormida	-40

El chequeo también queda modificado por el doble de la Carga del objeto robado: cuanto más pese la cartera, más probabilidades habrá de que el propietario se dé cuenta de que se la están "levantando". En el caso de recipientes como monederos y bolsos, está claro que debe incluirse el valor de la Carga de sus contenidos.



Prueba de Iniciativa de la Víctima	La prueba del Ratero falló por:			La Prueba del Ratero tuvo éxito por:				
	31+	21-30	1-20	1-10	0-10	11-20	21-30	31+
Superada con 31+	D	D	D	D	D	D	D	P
Superada con 21-30	D	D	D	D	D	D	P	P
Superada con 11-20	D	D	D	D	D	P	P	A
Superada con 0-10	D	D	D	D	P	P	A	A
Fallada por 1-10	P	P	P	P	A	A	A	A
Fallada por 11-20	P	P	P	A	A	A	A	A
Fallada por 21-30	P	P	A	A	A	A	A	A

D: ¡Detectado! La víctima se da cuenta de la acción del ratero. Si éste intenta *huir*, debe tratarse como *huir* del combate.

P: Prueba Existe la posibilidad de que la víctima haya notado algo; realiza una prueba de I sin modificadores para confirmarlo. El ratero también tiene la oportunidad de efectuar un chequeo de I sin modificadores para darse cuenta de que su intento resultó algo torpe.

A: Ajeno La víctima es completamente ajena a lo que ha ocurrido. Tanto si el intento ha tenido éxito como si no, el ratero puede intentarlo de nuevo u optar por alejarse tranquilamente de la escena como si allí no hubiese ocurrido nada.

Quien roba a un ladrón

El personaje que haya seguido una o más profesiones de Rufián puede efectuar un chequeo de **Int** para reconocer el intento de vaciar sus bolsillos y percatarse del mismo. Si el chequeo de **Int** tiene éxito, el personaje adquiere automáticamente la bonificación de **I +10** por estar alerta.

Fintas y Distracciones

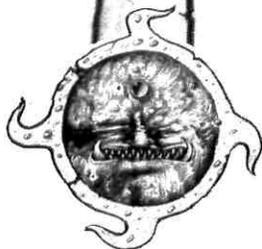
A continuación se describen algunas de las artimañas que los rateros ponen en práctica para distraer a sus víctimas. Todas modifican el chequeo de **I** de la víctima. Existen muchas otras fintas que pueden utilizarse para darle color a cualquier encuentro con carteristas.

Encontronazo

Éste es el truco más simple. El carterista se aproxima a su víctima, por lo general entre la multitud, tropieza con ella e intenta hacerse con su bolsa al mismo tiempo. La distracción le permite al desvalijador perderse entre la multitud o pasarle el botín a un cómplice antes de que la víctima se dé cuenta de qué es lo que ha ocurrido. Esto le da a la víctima una penalización de **-5** a las pruebas de **I** para percatarse del intento del ratero.

Perrazo

Muchos residentes de los barrios humildes son dueños de enormes y agresivos perros, que además de defen-



der a sus amos y guardar los hogares de éstos, se emplean para la técnica del "perrazo". Mientras el personaje pasea tranquilamente por la calle, un perro (trátase como perro de guerra) se suelta de la correa a algunos metros de distancia y se le echa encima, ladrando furioso e ignorando los gritos de su propietario. Cuando el perro salte sobre él, el personaje deberá efectuar una prueba de I para evitar que le derribe.

Deja que transcurra un turno de combate antes de que el dueño recupere a su perro y los curiosos se acerquen para ayudarlo: sacudiéndole el polvo, alzándolo del suelo... y metiéndole alguna que otra mano en los bolsillos, claro está. Este método le supone a la víctima una penalización de -5 a la hora de percatarse de cualquier intento por vaciarle los bolsillos, que aumenta a -10 si el personaje fue derribado y llegaría a -15 en caso de que resultara herido.

Disputas Domésticas

Esto es más de lo mismo. Desde un edificio o callejuela próxima se oyen las voces propias de una buena pelotera antes de que una mujer aparezca corriendo, para terminar tropezando con la víctima (invariablemente de género masculino). La persigue un hombre de aspecto brutal con toda la pinta de querer propinarle una paliza. Mientras se aferra a la víctima le ruega que la proteja, y antes de que pueda recibir respuesta es cuando golpea al hombre. La víctima puede intentar defenderse, pero con un modificador de -20 debido a la mujer que tiene encaramada encima sin cesar de soltar alaridos. Ésta efectuará un intento de vaciar bolsos por turno a cuya detección la víctima sufre una penalización de -20 I, propiciada por el ataque del que se tiene que defender.

El incidente puede acabar de múltiples maneras. Si la víctima está recibiendo la peor parte de la pelea, la mujer terminará por desasirse y espantar al hombre. Los curiosos podrán ayudar a la víctima a ponerse en pie (evitando también que salga en pos de su asaltante) e intentar vaciarle aún más los bolsillos, intentos que la víctima podrá detectar aunque con un -10. Si la víctima le da la vuelta a la tortilla y parece saber cómo defenderse, la mujer se interpondrá entre los dos contendientes hasta que los mirones lleguen para sujetar a la víctima y la pareja pueda tomar las de Villadiego. También en esta ocasión podrán los curiosos intentar vaciarle los bolsillos a la víctima, aun cuando no sean compinches con la pareja.

Trabajándose a la Multitud

En las calles abarrotadas de una ciudad puede suceder un buen número de cosas que atraigan la atención de los curiosos. El espectáculo de los artistas callejeros, las arengas de los agitadores, las más que dudosas gangas de los charlatanes y los mendigos conocidos como Pirados (ver p. 9) son algunos de los casos que congregarán a su alrededor a toda una multitud en apariencia enardecida. Donde está la gente está también la oportunidad que aguardan los carteristas. Cuanto más entretenido resulte la distracción, menos oportunidades existen de que la gente se percate de las acciones del ratero.

La fuente de la distracción debe pasar una prueba de *pasar el platillo* (en estas circunstancias, la habilidad de *oratoria* del Agitador y el Charlatán les permiten realizar un chequeo de *pasar el platillo* en lugar de uno de *engaño*), y el resultado del chequeo indica lo bien que la actuación acapara la atención del público, y por tanto, de cual es la distracción de la que podrá aprovecharse el ratero. Esto da como resultado un modificador a la prueba de I de la víc-



METE LOS DEDOS EN ALGUN OTRO BOLSILLO



tima cuando intente percatarse del intento de vaciar bolsas, como sigue:

Resultado de la prueba de pasar el platillo	Modificador
Fallo	0
Conseguida por 0-10%	-5
Conseguida por 11-20%	-10
Conseguida por 21-30%	-20
Conseguida por 31% o más	-30

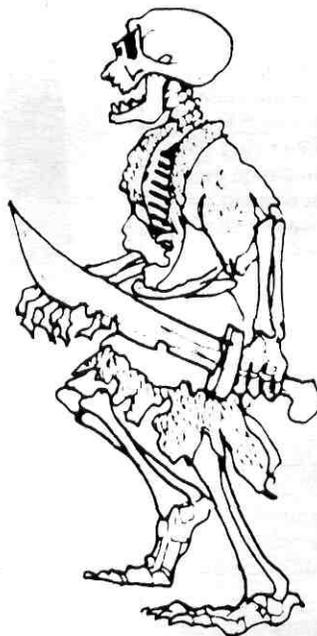
• ELECCIÓN DEL BLANCO •

Cuando se intenta vaciar bolsas, el ratero debe tener muy claro qué es lo que está buscando. Puede que sea algo visible, como una bolsa que penda del cinturón o un colgante, o puede que no salte tanto a la vista, como ocurre en el caso de los contenidos de un bolsillo o de la causa del abultamiento de un justillo. El desvalijador debe anunciar cuál es su objetivo antes de intentar hacerse con él. Ningún ladrón puede intentar robar algo si no sabe si ese algo está ahí o no.

Algunas cosas resultan mucho más difíciles de birlar que otras. Por ejemplo, es mucho más complicado quitarle a alguien una alianza del dedo que cortarle la bolsa prendida al cinto, y siempre será más fácil hacerse con una

bolsa al cinto que con otra que se encuentre dentro de un jubón. Puede que ese bulto sospechoso a la altura del corazón te indique que ahí se esconde un monedero, pero eso no quiere decir que te puedas hacer con él como si nada. Para reflejar estas situaciones, el DJ debe modificar las pruebas de *Des del carterista* según lo que intente afanar. Las posibilidades son tantas que resultaría fútil confeccionar una lista, pero utilizando tu buen juicio como DJ deberías ser capaz de elaborar tus propios modificadores a partir de estos ejemplos:

Circunstancias	Modificador
Bolsa al cinto, abierta	+10
Bolsa al cinto, cerrada	-
Daga enfundada	-
Alfiler de capa	-
Alfiler de sombrero	-
Hebilla de zapato	-5
Prendedor del pelo	-5
Bandolera	-10
Cadena al cuello	-10
Cinturón o hebilla	-15
Brazalete	-20
Pendiente	-25
Objeto dentro de un jubón	-30
Anillo	-40



CAPAS DE OSCURIDAD

Nuevos hechizos para el culto de Ranald

El libro de reglas de *WFJR* menciona dos hechizos (*Forzar Cerradura Mágica* y *Eludir Alarma Mística*) que sólo pueden poseer los seguidores de Ranald. Hay más, pero el personaje tendrá que ser un miembro conocido y de confianza del culto antes de recibir el entrenamiento necesario para lanzarlos. Si se filtrara la existencia de estos hechizos, sería sólo cuestión de tiempo el que los brujos al otro lado de la ley desarrollaran antídotos para anular sus efectos.

Los siguientes hechizos están a disposición de los Clérigos de Ranald sin ningún coste adicional. Los demás seguidores de Ranald con habilidades mágicas también pueden aprenderlos, por un precio. Éste no tiene por qué tener carácter monetario; el precio a pagar puede consistir en cumplir una misión o superar ciertas pruebas.

• NIVEL 1 •

Revelar Secretos

Puntos de Magia

4

Alcance

Radio de 5 metros

Duración

2 turnos

Ingredientes

Lupa

Este hechizo revela el emplazamiento de todas las puertas secretas y compartimentos ocultos dentro del campo de visión de quien lo lance, hasta una distancia de 5 metros. Quedarán enmarcados por una brillante luz verde durante 2 turnos (unos 20 segundos). El hechizo no revela dónde se encuentran las palancas ocultas u otros mecanismos para abrirlos, ni la presencia de trampas o alarmas relacionadas. Los lugares ocultos por medios mágicos también resultan inmunes a este hechizo.

Sigilo

Puntos de Magia

2 (ver más adelante)

Alcance

El lanzador

Duración

4D6 turnos (ver más adelante)

Ingredientes

Pelo de gato

El lanzador adquiere las habilidades *Movimiento Silencioso (urbano y rural)* y *Escondarse (urbano y rural)* durante 4D6 turnos. La duración del hechizo se puede aumentar al coste de 1 Punto de Magia por cada D6 turnos adicionales.

Visión

Puntos de Magia

3 (ver más adelante)

Alcance

El lanzador

Duración

2D6 turnos (ver más adelante)

Ingredientes

Una lente tallada en cristal de roca

Este hechizo le permite a quien lo lance ver a través de paredes, rocas y otros obstáculos, de hasta dos metros de espesor, como si estuviesen hechos de cristal.

Al superar una prueba de *Int*, el lanzador puede concentrar su visión mágica de modo que, por ejemplo, el mecanismo de una cerradura resulte visible mientras que su continente se haya vuelto invisible. Esto le permitiría una bonificación de +30 a cualquier intento de abrir cerraduras. La duración del hechizo se puede ampliar al coste de 2 Puntos de Magia por cada D6 turnos adicionales.

Visión Nocturna

Puntos de Magia

2 (ver más adelante)

Alcance

El lanzador

Duración

D4 turnos (ver más adelante)



Ingredientes

Ojo de gato

El lanzador adquiere temporalmente la habilidad *Visión Nocturna: 15 metros*. No obstante, existen algunas dificultades a la hora de volver a ajustar la visión normal una vez el hechizo desaparece. Durante 2D6 turnos, el lanzador sufre una penalización de -15 a **HA**, **HP** e **I**, y a todas las demás características y pruebas que dependan del sentido de la vista, debido a las sombras y manchas que aparecen ante sus ojos. La duración del hechizo se puede aumentar al precio de 2 Puntos de Magia por cada D4 turnos adicionales.

• NIVEL 2 •**Caminar Como Una Araña****Puntos de Magia**

3 (ver más adelante)

Alcance

El lanzador

Duración

D4 turnos (ver más adelante)

Ingredientes

Cuatro patas de araña

Este hechizo le permite a su usuario caminar por techos y paredes igual que si fuera una araña, sin importar lo lisa o resbaladiza que sea la superficie. La velocidad del movimiento es la normal, sin que sean necesarios che-

queos de escalar a menos que el lanzador sea objeto de un ataque que pudiera derribarlo.

Para que el hechizo surta efecto, las manos y pies desnudos del lanzador deben estar en contacto directo con la superficie; no podrá llevar ni guantes ni botas. La duración del hechizo puede ampliarse al coste de 1 Punto de Magia por cada turno adicional.

Volver**Puntos de Magia**

1 por objeto

Alcance

Toque

Duración

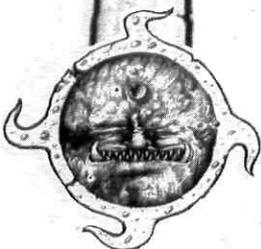
Hasta que el objeto regrese al lanzador

Ingredientes

Pluma de paloma

Este hechizo se puede utilizar para encantar un objeto pequeño del tamaño de una moneda, anillo, o similar. El objeto volverá mágicamente a quien lance el hechizo cuando pase una hora lejos de él. Sin importar la distancia, o si el objeto fue robado o vendido, siempre regresará al lanzador a menos que se contrarreste el hechizo.

Si bien los seguidores de Ranald utilizan este hechizo para vender una y otra vez los mismos enseres a desprevenidos, se le pueden dar otros usos más imaginativos. Más de un ladrón capturado ha conseguido huir de su prisión, por ejemplo, cuando este hechizo le devolvió sus gonzúas una hora después de que le hubieran sido confiscadas.



LAS CÁRCELES EN EL IMPERIO

Ve directamente a la carcel sin cobrar las 200 CO

—¡Que se levante el prisionero!

La voz del alguacil cortó en seco todas las demás voces que murmuraban y cotilleaban en la sala de tribunal. La Sala del Juzgado de lo Penal del Alto Baehlich de Otto VIII se sumió en el silencio. Los que estaban en la galería estiraron el cuello para no perderse el punto álgido del juicio. Abajo, los abogados de la Corona y la defensa se pusieron en pie, estirándose las togas negras y poniendo en su sitio los gorros y las pelucas, recomponiendo a toda prisa su actitud de respeto hacia los tres jueces que en aquel momento tomaban asiento tras el estrado. También el prisionero se puso en pie al final, dando la impresión con su porte relajado, casi como si aquello no fuera con él, de que todo aquello le aburría y que tan sólo esperaba que acabasen cuanto antes para poder así salir a disfrutar de aquel espléndido día de primavera en Altdorf. Pero el observador atento podía darse cuenta de que sólo estaba actuando, de que en realidad el prisionero estaba tan tenso como un gato en una perrera. Se inclinó hacia su abogado.

—Todo está apañado, ¿verdad, Max? —susurró—. Nada de cárceles ni de ejecuciones, ¿no? Voy a salir de ésta... es lo que me dijiste, ¿no?

—Exacto. Y cuando Max Scheister de Scheister, Scheister y Fleesem dice que vas a salir de una, es que vas a salir de ella.

—Gracias, Max. —Con un suspiro apenas perceptible, el prisionero se volvió para mirar al juez principal, Olivier Rosenkrantz, Barón de Teufelburg, famoso por ser uno de los jueces más implacables que se hayan subido nunca a un estrado. Cómo habría conseguido Max que aceptase un trato, no lo sabía, pero suponía que un buen montón de coronas tenían que haber ido a parar a los bolsillos adecuados. Bueno, ya se preocuparía de la factura más tarde. El juez se aclaró la garganta.

—Franz Lusk, has sido encontrado culpable de robo en los Archivos Oesterliech del Templo de Verena y de haberte adueñado de ciertos documentos con la intención de sacarlos del Imperio como contrabando. A la luz de la naturaleza herética de dichos documentos, cuyos títulos han sido sellados a petición de la Oficina del Inquisidor General, se ha imputado y considerado probado el cargo de Asociación con el Caos. El Consejo de la Corona ha solicitado la pena de muerte en la hoguera. Se ha considerado dicha posibilidad muy seriamente...

El juez Rosenkrantz hizo una pausa para beber un trago de agua.

—Este... ¿Max? —El susurro de Franz sonó más como un graznido.

—...Y hemos encontrado dicha sentencia improcedente en el caso que nos ocupa.

Los ojos de Franz se abrieron de par en par. “¡Aliento de Ranald!” pensó. “Esto no me va a salir barato... aunque, ¿de qué sirve el dinero cuando uno vale menos que nada?”

—Por consiguiente, os sentenciamos a la deportación en la Colonia de Su Majestad Imperial en las Tierras del Sur, donde trabajaréis en las minas durante veinte años, o durante el resto de vuestra vida, lo que llegue primero. La sentencia será ejecutada de inmediato. ¡La Corte levanta la sesión! ¡Que Sigmar proteja Su Imperio! —A la señal del mazazo sobre el estrado, los jueces se levantaron dispuestos a abandonar la sala.

Cuando los guardias lo asieron por los hombros, Franz se giró hacia su abogado, los ojos desorbitados y sin que de su boca salieran más que sonidos inconexos. Max se encogió de hombros.

—Te lo dije, has salido de ésta... para meterte en un bote, sí, pero saliste, ¿no? Ya te remitiré mis honorarios.”

L

lega un momento en la carrera de casi todo aventurero en que su suerte sencillamente se acaba; la Guardia lo termina cogiendo con las manos en la masa irrumpiendo en el hogar de un mercader, o quizás su gloriosa trayectoria como salteador de caminos termine del modo más indigno con el pie atrapado dentro del cepo de un cazador furtivo. O puede que el padre de aquel joven noble al que asesinó el grupo hace algunas sesiones haga que los arresten por homicidio... tras encubrir hábilmente las prácticas demoniacas de su hijo, claro está. Tras haber apresado a los PJ, la pregunta que se le plantea al DJ es “Y ahora, ¿qué?”

La respuesta más sencilla sería dejar que escaparan (o que salieran bajo fianza, gracias a esos amigos en las altas esferas) pero también resulta la menos satisfactoria. Si sus personajes escapan de rositas, los jugadores pueden llegar a pensar que el DJ va a sacarles las castañas del fuego cada vez que se metan en una situación que se aparte de la historia. Los jugadores cuyos PJ posean “la inmuni-





dad del héroe" pueden llegar a creer que siempre van a salirse con la suya. Poco a poco se tomarán el juego cada vez menos en serio, y la campaña se resentirá.

Existe otra opción. Mete a los personajes criminales en la cárcel y déjalos ahí. Lejos de suponer el final de la campaña, puede dar pie a un nuevo capítulo.

Encarcelar a los PJ en prisión tiene varias ventajas, siendo la más importante que este ejercicio de autoridad por parte de los PNJ enfatizará la realidad del escenario del Viejo Mundo para la partida. Los personajes jugadores se mostrarán menos inclinados a subírsele a las barbas al Graf de la zona si saben que es capaz de enviarlos a las minas de plomo durante un par de años. Los jugadores se lo pensarán dos veces antes de actuar, y se verán obligados a considerar las opiniones y acciones de las figuras del mundo del juego. En otras palabras, se verán incentivados a relacionarse en el juego con la gente que habita el Viejo Mundo.

Al convertir a las cárceles en parte real del mundo del juego, el DJ amplía además las oportunidades que ofrece la aventura. Los PJ pueden toparse con un heredero agraviado, como ocurre en *El Conde de Monte Cristo* o en *El Hombre de la Máscara de Hierro*, o puede que planeen una fuga en masa, al estilo de *La Gran Evasión*. Las últimas palabras pronunciadas por un compañero de celda agonizante pueden dar pie a una búsqueda del tesoro tras su puesta en libertad. Incluso si no hay ninguna historia épica detrás, el DJ puede utilizar el tiempo que el PJ pase en prisión para enfrentarlo a todo tipo de pequeños retos que no harán sino añadirle profundidad al mundo del juego. ¿Intentan los enemigos del personaje encarcelado arrebatarle sus propiedades? ¿Cómo reaccionan los amigos y aliados de los personajes ante la noticia de que se ha convertido en un presidiario? ¿Se compadecen o le darán de lado? Y demás ideas por el estilo.

• EL ORIGEN DE LAS CÁRCELES DEL IMPERIO •

La idea de retener a alguien contra su voluntad durante un amplio periodo de tiempo no es nada nueva en el

Imperio; el secuestro es un crimen antiguo, después de todo, aunque se lo llame "botín de guerra" cuando los nobles se retienen los unos a los otros para pedir rescate. Incluso el concepto de encarcelar a alguien de forma legal es ya antiguo. Los archivos legales del siglo X recogen el juicio del Conde Albertus II "el Sobrio" de Nuln, quien ordenó la entrada en prisión de dos borrachos en lugar de azotarlos en público ya que, como él dijo, "a menudo ni siquiera sienten el dolor en el momento de su detención, pero lo que van a sufrir a la mañana siguiente cuando despierten será mil veces peor que cualquier azotaina." Aún hoy en día, muchos pueblos y ciudades conservan pequeñas jaulas donde encerrar a borrachos o alborotadores mientras esperan la próxima visita de un magistrado itinerante.

Aunque la idea de encarcelar a los convictos de crímenes más serios resulta ciertamente novedosa en el Viejo Mundo. La lista de castigos más usuales incluía multas, mutilación y muerte, mientras que la financiación del alojamiento y manutención de los convictos se consideraba un malgasto de dinero. Confiar en que acabaran arrepiñtiéndose de sus crímenes era ridículo. "Corta cabezas y no mires con quién" era el lema de las clases en el poder.

Pero la confusión del Segundo Milenio cambió la forma de pensar de muchas personas. Con la irrupción del Imperio se conoció una inseguridad y una subida de la criminalidad sin precedentes. En la ciudad y en el campo por igual, los levantamientos que hicieron que el Viejo Mundo se tambaleara convirtieron a la gente desesperada en criminales, y supuso una oportunidad de oro para todos aquellos ya inclinados de por sí hacia lo inmoral. El viaje, tanto por tierra como por agua se volvió inseguro incluso en tiempos de alto el fuego, y la erosión de la autoridad dejó grietas en la sociedad por donde el Caos supo infiltrarse. Cuando tuvo lugar la Guerra de los Brujos en el siglo XX, los nigromantes y demonólogos habían dejado de actuar en la sombra.

La primera respuesta de quienes ostentaban el poder fue la represión violenta. La mutilación y después la muerte se convirtieron en el castigo estándar incluso para los crímenes menos violentos. Los vigilantes de caminos se convirtieron en jueces y verdugos, a menudo sin siquiera molestarse en nimiedades tales como un juicio justo. Los cazadores de brujas recibieron carta blanca para considerar cualquier crimen la evidencia del Caos. La pira y el dogal fueron convirtiéndose en las sentencias más comunes, y las ejecuciones en espectáculos de masas. Esta oleada de represión alcanzó su clímax en 2111, cuando el Gran Duque de Middenland, el Cazador de Brujas Liutprand II, hizo que toda la población de la ciudad de Rotebach bailara al extremo de la soga acusada de "alianza con el Caos". En realidad, su único crimen había sido ocultar la mitad de su cosecha de trigo de los recaudadores del Gran Duque.

• LOS REFORMISTAS SHALLYANOS •

Un siglo antes de que Magnus el Pío reunificara el Imperio, un sínodo de sacerdotes y sacerdotisas shallyanos se reunió en Marienburg para debatir sobre la precaria situación del mundo. Los castigos extremos para los crímenes más leves eran una afrenta para la Dama Blanca, y resolvieron dedicarse a encontrar otra solución. Empleando la prisión de Marienburg en la Isla de Rijker como ejemplo, la recién formada Orden de las Lágrimas Piadosas envió misioneros a todos los dirigentes del Imperio.

Los misioneros argumentaban que las ejecuciones no sólo demostraban resultar ineficaces, sino también contraproducentes. "Si matáis a cualquiera por cualquier agravio, ¿quién pagará los impuestos?" le imploró la Hermana Hildegard al Graf de Middenheim. Ridiculizados al prin-

cipio, siguieron defendiendo que un período de confinamiento dedicado a la oración y al trabajo podía reformar a un hombre mucho mejor que el hacha del verdugo.

Sin prisa pero sin pausa, fueron convenciendo a un representante otro para que construyeran lo que ellos llamaban "penitenciarias y reformatorios", donde los shallyanos podrían intentar recuperar aquellas almas descarriadas. Su fama se extendió gracias a algún que otro éxito de gran resonancia, en especial cuando la Gran Condesa Beatrice de Nuln patrocinó la fundación de una "Academia para la Salvación de la Juventud Descarriada" en la ciudad.

Por último, en 2319, consiguieron su mayor victoria cuando el Emperador Magnus el Pío quedó convencido por sus logros y sacó a la luz la *Lex Imperialis Salvationis et Misericordiae*, la Ley de la Salvación y la Misericordia Imperiales. Con este nuevo código haciendo las veces de estandarte del Imperio reunificado, Magnus animó a los Electores para que fundaran prisiones según el ideal shallyano de "promover la piedad y la curación entre los niños de Sigmar." Tal era su prestigio que pocos nobles se opusieron a la idea, llegando muchos incluso a abrazarla. Si bien la idea original se ha ido desvirtuando desde aquellos días (en muchas prisiones de hoy en día, los preceptos shallyanos están lejos de las mentes de presos y guardianes), el concepto moderno de la cárcel se implantó firmemente en la Ley Imperial.

• LA COLONIA MINERA Y PENITENCIARIA DE MIDDENHEIM •

• ORÍGENES •

La Colonia Minera y Penitenciaria de Middenheim tuvo sus orígenes en la primera oleada de la cruzada

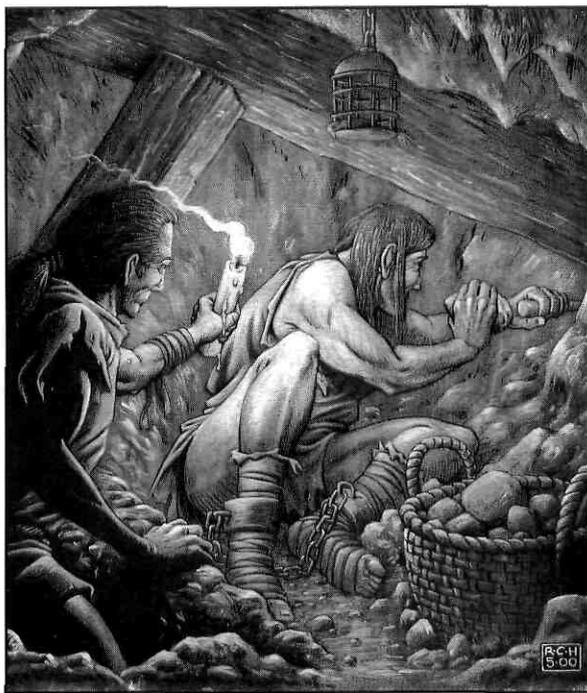
shallyana, cuando la Hermana Hildegarde literalmente agarró de la oreja al Graf Erich von Kärzbudger y le dio una lección acerca del innecesario desperdicio de vidas resultante de tantas ejecuciones.

El primer impulso del Graf fue el de ejecutar a la anciana, pero se impuso la razón cuando su Canciller le recordó que la buena hermana había sido recibida en persona por el mismísimo Emperador Magnus.

En lugar de insultar al nuevo y popular emperador, y ya que le debía cierto dinero a las casas bancarias de Marienburgo, el Graf Erich le propuso un trato a Hildegarde: le permitiría establecer un campo de prisioneros en unas minas de hierro pertenecientes a la Casa de von Kärzbudger en las Montañas Centrales. El Graf le proporcionaría guardias y prisioneros, quienes cumplirían sentencia a trabajos forzados en lugar de ser ejecutados. A cambio, Hildegarde y las Hermanas de las Lágrimas Piadosas se encargarían tanto de reformar a esos criminales como de hacer que las minas fuesen rentables. Sólo los shallyanos se tomaron este acuerdo nada más que como un compromiso. "Dadle a esa mujer un año", se le oyó decir al Graf, "y regresará queriendo quemar a esas brujas con sus propias manos."

Los shallyanos tuvieron más éxito del que se podía pensar en un principio, siendo quizás la Hermana Hildegarde la única a quien no le cogió por sorpresa. Administradora capaz con la habilidad de llegar hasta el alma más envilecida, no sólo convenció a muchos (entre ellos algunos guardias) para que abandonaran su comportamiento pecaminoso, sino que la mina estaba dando beneficios a finales del segundo año. Los habitantes de Middenheim se quedaban perplejos cuando veían regresar a los convictos una vez cumplidas sus sentencias y comenzaban a buscar empleo, mientras que, por su parte, el Canciller Schwantz no podía creer que aquellas viejas minas aún pudieran resultar tan rentables. Durante diez años, la Hermana Hildegarde hizo de su experimento un





ejemplo para los demás. Cuando murió, la agradecida población carcelaria llegó a erigirle una estatua que ha seguido en pie hasta nuestros días cerca de la capilla de la Plaza de la Esperanza.

No obstante, los von Kärzbudger no iban a permitir que una cantidad tan valiosa de metal y mano de obra gratuita quedara en manos de unos extraños. Tras el fallecimiento de la Hermana Hildegarde, el hijo del Graf Erich, Wilhelm, se hizo con el control directo, creando un feudo y haciéndose cargo del Gremio Minero de Middenheim. Los capellanes shallyanos aún ejercen de ministros a la hora de atender las necesidades de los prisioneros e intentar salvar sus almas, pero el auténtico papel de los convictos es el de trabajadores esclavos para la Ciudad del Lobo Blanco.

• ESCENARIO •

El camino que conduce a la prisión comienza aproximadamente a un día a caballo al norte de Middenheim siguiendo el Camino de Nordland, donde el fatigado viajero se encontrará con una ominosa intersección. El camino que apunta hacia el norte es bastante transitado y por él se llega enseguida al Zorro y la Corona, una parada de postas independiente, próspera gracias al tráfico que a una Middenheim con Salzenmund. Los jinetes que se dirigen hacia Salzenmund no vacilan ante la intersección y enseguida encuentran la posada, mientras que aquellos que viajan hacia el sur también escogen pernoctar en la fonda y postergar su marcha hasta la mañana siguiente si es que les pilla la noche. A muy pocos les hace gracia que el anochecer los coja cerca del cruce siquiera, puesto que el camino que se pierde hacia el este conduce a la temida Colonia Minera y Penitenciaria de Middenheim.

Dos columnas gemelas de granito señalan el comienzo del camino, y en cada una de ellas se pueden ver un par de grilletes y los sellos de Middenheim y su Gremio de Mineros. A partir de este punto, las caravanas de carromatos que transportan prisioneros encadenados tienen por delante dos días y medio de viaje a través del Bosque de las Sombras y bordeando el nacimiento de las

Montañas Medias hasta llegar a un estrecho valle inscrito entre dos cordilleras que se extienden hacia el norte. Elevadas, escarpadas y casi desnudas, estas cordilleras se curvan hasta casi encontrarse en el punto donde termina el valle. Hace mucho tiempo, algún gracioso las bautizó sardónico como “el abrazo del Graf”, ya que le recordaban dos brazos que se abrieran en actitud de bienvenida. Las tétricas caravanas y sus escoltas cruzan unas puertas bien guarnecidas y continúan su camino hasta cruzar el valle, al final del cual el abismo que separa los dos riscos se encuentra bloqueado por una torre y una muralla. Los carromatos se descargan en la Plaza de la Esperanza en medio de los barracones y los talleres, y bajo el escrutinio de la estatua de la Hermana Hildegarde, que acusa el paso del tiempo. A veces se llevan de vuelta a aquellos pocos afortunados que ya han cumplido su sentencia. Lo más frecuente es que regresen con nada más que aire entre sus barrotes de hierro.

Los convictos son recibidos por mercenarios al servicio del Maestro del Gremio, en la actualidad un enano llamado Yarrik. El sargento de servicio lee las normas a los prisioneros recién llegados, asegurándose de que entienden con todo escabroso detalle los castigos reservados para quienes perpetren cualquier tipo de infracción o rebelión. Su monólogo lo subrayan los mazazos del herrero a medida que va colocando una serie de esposas y grilletes a cada recién llegado. Una vez el herrero ha terminado, los guardias conducen a los prisioneros a los barracones donde a cada uno se le asigna un catre y un cubo. A la mañana siguiente, antes de que amanezca, unas aguadas gachas serán todo lo que recibirán antes de ser conducidos a las minas por primera vez, el primer día de muchos, marchando bajo un desgastado cartel que reza “El trabajo honra al hombre”.

El trabajo en las minas es duro y agotador, con pocos túneles lo bastante altos como para albergar a una persona de pie, y turnos que llegan a durar hasta catorce horas. Las herramientas resultan inadecuadas y de pésima calidad porque los guardias temen proporcionarles a los presos cualquier cosa que pudieran convertir en armas improvisadas. Sus temores resultan bastante infundados, no obstante, puesto que los hombres suelen encontrarse demasiado agotados para hacer cualquier otra cosa que no sea trabajar, comer y dormir. Una tarde de cada dieciséis queda “libre” para los internos de confianza, la mayoría de los cuales suele emplearla rezando en la capilla shallyana.

• SECRETOS •

Fundada gracias a la fe, la penitenciaria se ha convertido en un lugar gris donde la mayoría de los internos se conforma con sobrevivir hasta cumplir sus condenas... o durante todo el tiempo que puedan, si es que están condenados a perpetua. Hay unos pocos, sin embargo, cuyo inquebrantable espíritu y voluntad indómita les dan fuerzas para intentar resistir. Hasta hace poco, los vigilantes del campamento se las veían con tales alborotadores obligándolos a trabajar hasta que caían rendidos o les daban a los guardias una razón para matarlos. El actual Maestro, Yarrik, ha encontrado una medida mejor tras su nombramiento hace aproximadamente cinco años. Los prisioneros grandes y fuertes que parezcan tener cerebro y voluntad suficientes para manejar sus músculos acaban vendidos de forma ilegal a los tratantes que recorren las regiones más apartadas del Viejo Mundo en su búsqueda de candidatos adecuados para sus Peleas Clandestinas.

Cada caravana que viaja en dirección a la colonia minera viaja acompañada de un contacto encubierto. Cuando uno de los compinches de Yarrik le avisa de un posible

candidato, el contacto le transmite un mensaje a un intermediario en el Zorro y la Corona, que entonces le hace llegar la noticia de otra "desgraciada muerte" en la penitenciaría a un "comerciante" en Salzenmund; la muerte por "accidente en la mina" o por "altercados" suele ser una coartada perfecta para explicar la desaparición del prisionero, en el improbable caso de que se llegue a hacer alguna pregunta.

Las partes implicadas son lo suficientemente discretas y consiguen que muy pocos se fijen en las solitarias carretas cubiertas que toman el camino del este en el cruce, y nadie ha conseguido relacionar, por ejemplo, a ese luchador que aparece con la lengua cortada en los Principados de la Frontera con aquel ladrón de Middenheim recientemente "fallecido". Los bolsillos forrados de oro de Yarrik mantienen calientes las manos del codicioso enano durante las frías noches del norte.

• LA TORRE DE TARNHELM, TALABECLAND •

• ORÍGENES •

La Torre de Tarnhelm es un edificio antiguo; las historias acerca de su fundación ya se han olvidado o perdido, a excepción de algunas vagas referencias que se pueden encontrar en los archivos del templo de Verena de Talabheim. Se la menciona por vez primera en una crónica que data de la era posterior al reinado de Boris el Incompetente, cuando la ciudad se encontraba en estado de sitio. La entrada menciona que "...los odiosos hombres-rata irrumpieron en la parte baja del castillo y habrían superado a nuestros escasos defensores, si no llega a ser porque nuestro valiente capitán Tarnhelm luchó como el mismísimo León Blanco y los obligó a retroceder a los túneles hasta que conseguimos obstruir la entrada. Que su alma descance a la diestra de Ulric." Los estudiosos suponen que la torre toma su nombre de este héroe, desconocido por lo demás.

Hasta hace relativamente poco, la oscura mole de la Torre de Tarnhelm sirvió como fortaleza para los soldados de los regentes de Talabheim, quienes acostumbraban a gobernar con mano de hierro. En 2429 CI, el Gran Duque Frederik Untermensch convirtió la torre en prisión. Tenía dos razones: la primera, que su predecesor se había resistido a la llamada a la reforma de los shallyanos; las ejecuciones en duelo eran muy populares entre el culto de Ulric y las masas. También tuvo que resolver un problema con los agitadores políticos que exigían la liberación del férreo régimen de Untermensch. Los radicales creían que al debilitar la posición de Frederik (Talabheim acababa de separarse del Gran Ducado de Talabecland, otorgado al depuesto Emperador Dieter von Krieglitz), había llegado el momento de luchar por sus propias reformas, tales como el derecho a erigir capillas sigmarias sin necesidad de que lo aprobara la jerarquía local de Ulric.

Frederik resolvió sus problemas con una jugada maestra. Al convertir la Torre de Tarnhelm en prisión, satisfizo al culto de Shallya en un momento en el que necesitaba su apoyo para poder optar de nuevo al trono. Las ejecuciones se reservaron entonces para crímenes como el asesinato o la apología del Caos. Al mismo tiempo, se ganó el beneplácito de la jerarquía ulricana y de las gentes claramente fieles a Ulric al crear un lugar donde encerrar a los agitadores sigmarios, sin propiciar la rebelión entre los sigmarios de la zona que sin duda habría acarreado las ejecuciones en masa.

Desde aquel entonces, la familia von Krieglitz-Untermensch ha utilizado la Torre de Tarnhelm a modo de prisión política y religiosa, y lo que nació como un símbolo de reforma ha pasado a ser una herramienta de represión.

• ESCENARIO •

La Torre de Tarnhelm se asienta amenazadora en el antiguo barrio al noroeste de Talabheim llamado "Schaffenhorst", un distrito perteneciente a la clase media-baja de curtidurías y pequeños comercios. Sus lúgubres muros y su solitario torreón están contruidos en granito, ya pulido por el paso del tiempo y salpicado por el musgo. Los von Krieglitz-Untermensch son una familia notoriamente frugal, que rara vez gasta más que lo justo en el mantenimiento de la estructura de la Torre de Tarnhelm; varias de las piedras que conforman sus muros se encuentran agrietadas y rotas, y su aspecto de dientes maltratados ha propiciado que los lugareños se refieran a la Torre como "el anciano de Talabheim."

La Torre de Talabheim se rige por el mismo modelo autocrático que la propia Talabheim. El Alcalde, Augustus von Nebelsfeuer, sólo tiene dos obligaciones: asegurarse de que nadie meta ni saque de allí nada que no le pertenezca, y conseguir que los prisioneros confiesen y proporcionen información. La primera de sus tareas se ve facilitada por el gran número de guardias bien armados, y por la regla que establece que cualquier guardia encontrado culpable de asistir a un preso en su fuga ocupará su lugar hasta cumplir el resto de la sentencia. Puede verse la importancia que la dirección de Talabheim le dan a la segunda tarea en el hecho de que el segundo oficial en rango sea su Torturador Jefe, en la actualidad un inmigrante kislevita de nombre Pudolkin. Cadavérico, de lacio pelo negro y ojos inyectados en sangre, Pudolkin ha cosechado grandes éxitos en este puesto. Tiene cierto talento para "plantear la pregunta" sin llegar nunca tan lejos como para matar al sujeto. Le gusta describirse como un "artista de las tenazas y los hierros al rojo."

Los prisioneros llegan a la Torre de Tarnhelm tras haber sido juzgados por sedición o a la espera de que los juzguen por herejes. Se los encierra en celdas individuales, de las que nunca salen si no es para "responder algunas preguntas" o, aunque rara vez, para su liberación. Oficialmente, no están permitidas las visitas de familiares ni amigos, aunque un soborno a la persona adecuada puede conseguir que una madre o esposa le pasen al preso algo de comida o una manta de más. Si bien sigue habiendo un capellán shallyano que hace sus rondas para ofrecer alivio y consejo a los internos, el culto ha dejado de quejarse de las infrahumanas condiciones; se han vuelto demasiado dependientes de la caridad de la familia que ostenta el poder y de la tolerancia del clero ulricano como para arriesgarse a tirarlo todo por la borda.

• SECRETOS •

Hay algo más que contribuye a darle a Tarnhelm su oscura reputación, algo más que la ligereza con que los poderosos de Talabheim arrojan allí a la gente y que el fulgor de los hierros candentes de Pudolkin. Durante el último medio siglo, no todos los años pero siempre bien en Hexensnacht o en Geheimnisnacht, el terror se adueña de la prisión y uno de los internos sufre una muerte horriporosa, que dejará sus escasos restos esparcidos por toda su celda, salpicada de arriba abajo por la sangre y las vísceras. No importa lo rápido que los guardias reaccionen ante los alaridos, siempre llegan demasiado tarde.



Su tiempo de reacción se ha reducido, no obstante, desde que un agudo observador se diera cuenta de un patrón: los asesinatos ocurren cada vez con más frecuencia, casi dos veces al año en estos momentos, y siempre se echa en falta alguna parte del cuerpo. A veces una mano, a veces un pie o un ojo, pero siempre algo distinto. Según estimaron algunos guardias, tras unas cuantas cervezas de más en la taberna de turno, "la Bestia" (a falta de un nombre mejor) ya ha reunido casi todas las partes de un cuerpo humano. Lo que es seguro es que lo habrá conseguido en dos o tres años más... o incluso puede que con el siguiente asesinato, pues lo cierto es que jamás se ha llevado un recuento detallado de las partes del cuerpo echadas en falta.

Hay quien especula que esto es obra de un Skaven, pues ¿quién más podría entrar y salir de tantas celdas distintas sin ser detectado? Otros desechan la idea del Skaven como cuentos para asustar a los niños. En su lugar señalan que puede ser obra de un supuesto demonologista, Nils Blodbart, que desapareció de su celda una Hexensnacht tras haber sido torturado. La historia cuenta que el guardia de su bloque, condenado a cumplir la sentencia de Nils por haberle ayudado a escapar, fue la primera víctima de la Bestia, muriendo a la siguiente Geheimnisnacht. Sea cual sea la verdad, nadie tiene demasiadas ganas de encontrarse allí cuando la Bestia complete su espeluznante colección.

• KRINKLENHEIM •

• ORIGEN •

Krinklenheim resulta quizás el mejor y más antiguo ejemplo de los ideales de la Cruzada de la Reforma y de la *Lex Imperialis*. Fundada en 2290 CI, en sus orígenes fue un palacete propiedad de la familia von Liebwitz que llevaba mucho tiempo abandonado a favor de otras residencias mucho más modernas y espaciosas. En aquel entonces Nuln se encontraba bajo el gobierno de la Gran Condesa

Beatrice von Liebwitz, famosa por lo ilustrado de su corte y su pasión por las obras de caridad.

Fue durante una de sus fases de "las virtudes de la vida sencilla" que el Hermano Gerhard Krinkle se le acercó mientras la mujer se encontraba cuidando de su rebaño de ovejas en su *pasto privado del Gran Palacio*. Astutamente, el hombre comparó a las juventudes delincuentes que por aquel entonces inundaban las cortes de Nuln con ovejas que se hubieran extraviado de su rebaño y su pastora. "Puesto que la pastora mira por el bien de sus corderos, ¿no creéis que le agradecería a la Dama Blanca el que Vuestra Majestad proporcionara refugio a esos corderos descarriados antes de que se conviertan en lobos que habrá que exterminar?"

La analogía tocó la fibra sensible de la Gran Condesa. Durante el transcurso de lo que describiría como una "comida para la plebe" compuesta por quesos de importación, hígados de oca salteados y vino blanco en su "casa de campo" de doce habitaciones construida expresamente para la ocasión, donó una de sus mansiones menores junto con sus terrenos (de todos modos, era una de las que nunca había visitado antes) a la Orden de las Lágrimas Piosas "para el rescate de las ovejas descarriadas de Nuln". Así es como nació la Academia para la Salvación de la Juventud Atribulada de la Condesa Beatrice von Liebwitz von Nuln, ahora más conocida como "Krinkleheim", tomando el nombre de la mansión en donde se encuentra. La *Juventud Atribulada* en cuestión solía tener entre cinco y catorce años, y llegaba a Krinkleheim tras haber pasado por los tribunales de Nuln.

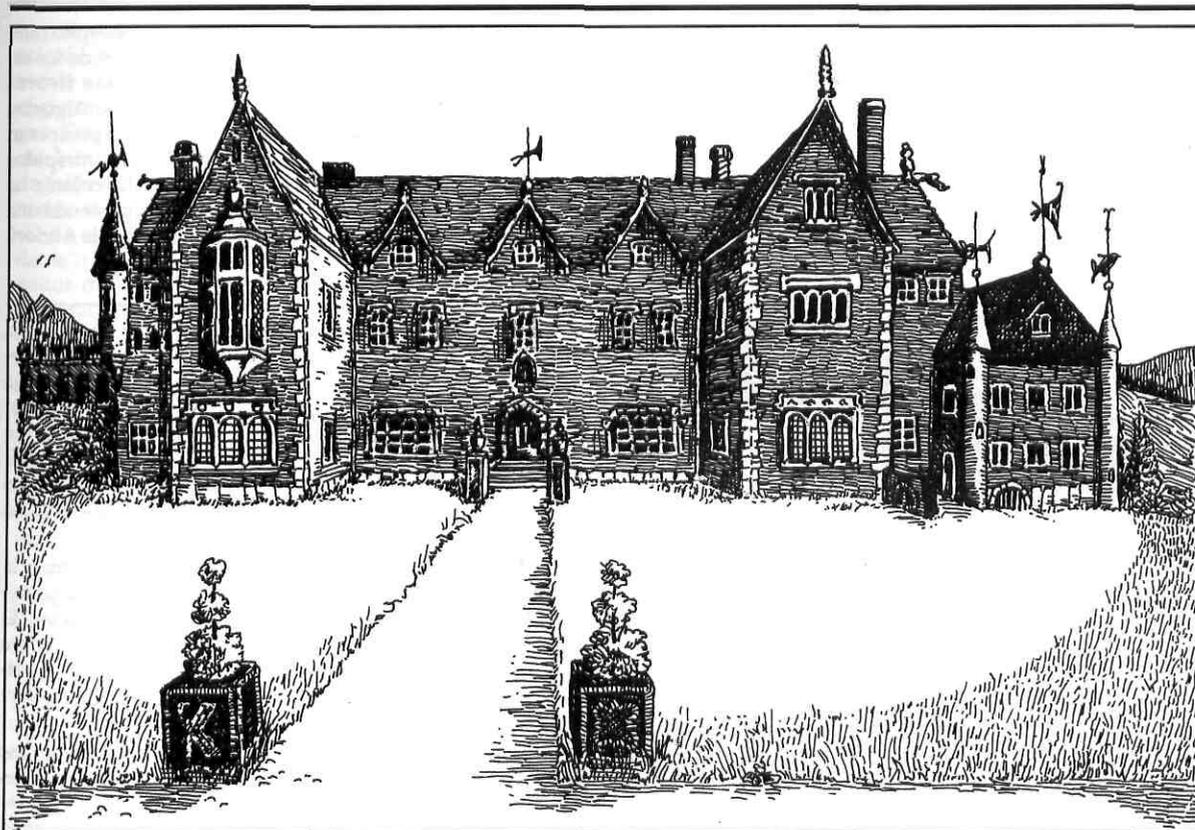
• ESCENARIO •

Krinkleheim es una mansión de tres plantas rodeada por dos acres y medio de jardines vallados. Construida en tiempos de la Emperatriz Margaritha en un estilo profusamente adornado con gárgolas y escenas de condena, no presenta el aspecto que cabría esperar en un lugar dedicado a la reforma y la esperanza. El edificio principal consta de tres alas en forma de "H", y alberga una capilla, dos aulas, dos enfermerías, dos comedores, las cocinas y los despachos y habitaciones del personal shallyano. Los jóvenes se separan según su sexo, con los chicos en un ala y las chicas en la otra. Sólo se les permite reunirse durante los servicios diarios o durante los dos periodos de recreo a la semana, siempre bajo estrecha supervisión. Cada ala puede alojar hasta cuarenta jóvenes, cuatro por habitación. Cada ala dispone de dos celadores que velan por el comportamiento y la educación moral de aquellos a su cargo.

Los jardines, en un tiempo un parque dispuesto para el disfrute de los nobles residentes de la mansión, fueron convertidos por orden de la Condesa Beatrice en huertas, cuadras y talleres, "para que los niños de Nuln aprendan el valor del noble trabajo." Todo el complejo se encuentra rodeado por un alto muro encalado, cuyas puertas están siempre vigiladas por guardias shallyanos para evitar tanto que salgan los niños como que reciban cualquier tipo de improbable influencia del exterior.

Los jóvenes de Krinkleheim siguen un estricto régimen rutinario que comienza en el mismo momento de su llegada. Por el día, que empieza siempre después de las oraciones y el desayuno, aprenden a leer, escribir, matemáticas y geografía. Cuando no se encuentran en clase, cuidan de sus verduras, ovejas y demás ganado, o aprenden un oficio en monacal silencio bajo la atenta mirada de las hermanas y hermanos. Los "pupilos" de confianza también se unen al coro y realizan excursiones supervisadas a las zonas más bellas de Nuln. Dos tardes a la semana, los niños se reúnen para jugar todos juntos, con los chicos





enfrentados jugando al fútbol y las niñas de espectadoras, animando a sus equipos. De vez en cuando alguna pareja intenta escabullirse entre los huertos para tener algo de intimidad, pero el personal es perro viejo y no suele caer en estos trucos, con lo que muy pocos lo consiguen.

Uno de los rasgos que distinguen a Krinkleheim es su enfoque didáctico. En lugar de dejar que su profesorado lo compongan íntegramente miembros de la orden, de vez en cuando llegan tutores recomendados por los juzgados. Los profesores convictos de crímenes menores, en lugar de afrontar el castigo público, tener que pagar multas o ir a parar a la cárcel, suelen disponer de la alternativa de enseñar gratuitamente en Krinkleheim. Esto camufla su desgracia bajo la hoja de parra de una "buena acción" y les ayuda a conservar sus rentables puestos como profesores de Universidad o profesores particulares.

Krinkleheim es uno de los éxitos cosechados desde la reforma shallyana, puesto que continúa con su labor benéfica aún en nuestros días. Si bien muchos de sus pupilos llevan vidas anodinas o incluso reinciden en la criminalidad tras su puesta en libertad, un buen número de ellos ha acabado desempeñando respetables puestos de trabajos como profesores, sirvientes, hombres de negocios y comerciantes, e incluso sacerdotes. Uno de ellos, el Hermano Stephan Uddsson, llegó a unirse a la orden y se convirtió en director de Krinkleheim en 2500, puesto que ha mantenido hasta la actualidad.

• SECRETOS •

Una antigua leyenda tradicional del sur del Imperio cuenta la historia de un paraíso idílico donde todo el mundo vivía feliz: sin conocer el hambre, ni los impuestos, la avaricia ni el fraude. Pero a aquel paraíso llegaron las ratas, ratas codiciosas que robaban el grano e hicieron que la gente supiera por primera vez lo que era el hambre. Los

inocentes humanos no tenían ni idea de qué era lo que estaba ocurriendo, puesto que las ratas se mantenían ocultas. Ocultas, es decir, hasta que encontraron almas gemelas entre los humanos y les enseñaron cómo no volver a pasar hambre quitándoles a los demás lo que ellos no se habían ganado trabajando, y cómo tener más de lo que en realidad necesitaban haciendo que los demás trabajaran para ellos. De este modo el Hombre conoció la avaricia y la Humanidad a sus primeros gobernantes... y el tinte de la corrupción.

Ahora la leyenda parece haberse convertido en realidad en Krinkleheim, puesto que ha llegado una "rata" para corromper a los niños justo bajo las narices de la Orden. Cegados por el orgullo en su propia pureza, los shallyanos no han sabido darse cuenta de que uno de los tutores designados por el juzgado, Erich Nachtrenner, está corrompiendo poco a poco a los jóvenes de Krinkleheim, instruyéndolos en la doctrina del Caos. Devoto de Slannesh, Nachtrenner lo manipuló todo para que le "sentenciaran" a Krinkleheim, donde enseña Música e Historia. Tras cumplir su sentencia, se ofreció voluntario para quedarse y ayudar en la misión de la Orden. Su ayuda fue recibida de buen grado, puesto que el apoyo del culto se ha ido reduciendo y escasea el personal.

Nachtrenner era famoso entre los estudiantes, y dedicó su tiempo a buscar a aquellos que parecieran más susceptibles de caer en la tentación. A éstos los reunía en una clase privada, donde poco a poco va presentando teorías cada vez más "avanzadas". Haciéndoles jurar que guardarían el secreto ("Este conocimiento no es para los no iniciados, y no está lejos el día en que podréis impresionar a los hermanos y hermanas con lo que habéis aprendido"), se reunían en sus aposentos para "estudiar". Cada vez que los lleva de paseo a Nuln, nunca deja pasar la oportunidad de visitar los lugares más sórdidos, más "entretrenidos", de la ciudad, envolviéndolos cada vez más

en su tela de araña. Su objetivo es suplantar a Uddsson como Director, y convertir Krinkleheim en un campo de entrenamiento para la llegada de Slaanesh a Nuln.

• LA COLONIA DE LAS TIERRAS DEL SUR •

• ORIGEN •

La Colonia de la Costa Nueva comenzó como un sueño del Emperador Leopold a finales del siglo XXIV. Siempre escaso de dinero a causa de las concesiones que se había visto forzado a ofrecer a cambio de asegurar su elección, se mostró intrigado por la propuesta que le hizo un erudito de la Universidad de Altdorf, Rudolph Sternseher, quien le habló de los documentos que había descubierto y que hablaban sobre las exploraciones de las tierras al sur de Arabia. Estos papeles recogían las aventuras de tres valientes que habían vivido siglos atrás: el jinete nórdico Erik el Perdido, el explorador cataiano Yin-Tuan y el erudito árabe Ibn Jellaba, sus viajes a las Tierras del Sur y las riquezas que allí encontraron.

Leopold se emocionó ante aquellas historias que prometían riquezas perdidas y ciudades pertenecientes a antiguas razas perdidas en las vastas selvas. La mención de los poblados de Altos Elfos convenció al Emperador: si los Elfos consideraban que valía la pena explotar las Tierras del Sur, el Imperio no tenía por qué ser menos.

Los votantes tacharon su plan de inútil pérdida de tiempo, así que el Emperador Leopold apeló a las casas Comerciantes de Marienburgo; ya mantenía una buena relación con ellos, tras haber desmantelado la Segunda Flota y haberles dejado comprar las naves. Aceptaron encantados a financiar su nueva colonia, dado que la idea de tener al Emperador en deuda con ellos resultaba irresistible. Así ocurrió que, en 2395 CI, una docena de carromatos partieron desde Marienburgo cargados de colonos, animales y soldados, con los estandartes de la Casa de Unfähiger ondeando al viento, hacia las Tierras del Sur donde la partida fundaría la ciudad de Leopoldheim.

Para finales del segundo año, la colonia ya había demostrado ser una ruina. Peor todavía, Leopoldheim no había conseguido dar ni un solo beneficio. Las enfermedades, las malas cosechas, y los ataques de quienes los comerciantes árabes llamaban los *al-Saurim*, Hombres Lagarto que vivían muy en el interior, se habían cobrado su precio. No era sólo que el prestigio del Emperador se estuviese tambaleando, sino que los banqueros de Marienburgo habían comenzado a alzar la voz explicando las posibles consecuencias de cualquier incumplimiento en los préstamos.

Fue en aquel momento cuando Leopold tuvo una brillante idea: ante él tenía una petición de la Suma Sacerdotisa de Shallya en Altdorf, la Hermana Agatha Uberkopf, en la que le pedía que perdonara las vidas de un grupo de hombres condenados a la pena de muerte tras haber sido acusados de provocar disturbios cuando su equipo perdió el torneo regional de snótbl. Acordándose de la *Lex Imperialis*, evitó que acabaran con una corbata de cáñamo y les conmutó la sentencia a diez años de exilio en Leopoldheim. Además, anuló casi todas las sentencias de muerte en Altdorf y Reikland, decretando que los acusados habrían de ser exiliados a la Costa Nueva, algunos por un periodo limitado de tiempo y otros de por vida. Al cabo de un año, la colonia se encontraba desbordada por los recién llegados. Imposible su regreso so pena de muerte, los exiliados se vieron obligados a buscarse una nueva vida en las Tierras del Sur.

Muchos fueron los que murieron en su inhóspito nuevo hogar, víctimas del calor y de la humedad, y de los estragos que ocasionaron las epidemias y las fiebres contagiadas por los mosquitos y otros insectos. Algunos, no obstante, sobrevivieron e incluso llegaron a prosperar. Se expulsó a los Hombres Lagarto, y algunos intrépidos crearon minas y otras fuentes de riquezas. La colonia ha sobrevivido hasta nuestros días y el exilio sigue siendo una opción fácil para los magistrados más clementes de Altdorf.

• ESCENARIO •

Para tratarse de una prisión, la colonia de la Costa Nueva resulta peculiar en muchos sentidos. Para empezar, es una prisión que carece de muros y que da más la impresión de pequeña ciudad que de recinto penal. Construida en la boca de un ancho y lento río, bautizado Río Ratón por el magritano que capitaneó la primera expedición, Leopoldheim queda vigilada por la torre de Schloss Klara, llamada así en nombre de la nieta favorita de Leopold.

Asentada sobre una colina artificial que domina la bahía, la fortaleza de piedra de Schloss y sus muros protegen los únicos muelles permitidos en Leopoldheim. El Gobernador y su gente ostentan un control total sobre quién entra y quién sale de los muelles. Ayudar a los prisioneros a escapar camuflados entre la carga de algún barco está castigado con la horca.

La propia ciudad abraza la orilla de la bahía por los dos lados de la boca del río sin orden aparente: las calles fangosas zigzaguean entre casuchas desvencijadas, rompiendo la triste monotonía sólo alguna que otra vivienda encalada de aquel colono que haya conseguido prosperar por su cuenta. Los únicos edificios de piedra de Leopoldheim aparte de la fortaleza son las capillas de Sigmar, Shallya y Morr, y el edificio de entrada que guarda la única puerta en la empalizada de la ciudad.

A partir de aquí se extiende un sendero que se dirige hacia el norte a través de tierras de cultivo hasta la sabana y desde allí hasta el oasis árabe de Al-Mumkil. Al este y al sur, el borde de la jungla queda a unos dos kilómetros de los muros de Leopoldheim. Aunque no existe camino que lleve a la selva, el mismo río hace las veces de carretera para los exploradores que se aventuran en pos de riquezas perdidas y antiguos secretos. El hecho de que sean pocos los que regresan no suele desanimar a los confíados, los codiciosos o los desesperados.

Los presos enviados al exilio en la colonia de la Costa Nueva son enviados allí por un mínimo de diez años. Marcados a fuego con la letra "L" sobre la mano y el año en que se dictó su sentencia, se les prohíbe regresar al Viejo Mundo antes de tiempo so pena de muerte. Aunque, una vez su periodo de trabajos forzados en las granjas o minas de la colonia, o en la guarnición, haya expirado, los prisioneros son libres de hacer lo que les plazca.

La guarnición Imperial está allí sólo para proteger el castillo y la ciudad de ataques externos; lo que los colonos hagan entre sí y cómo gobiernen la ciudad es asunto suyo. No resulta nada extraño caminar por Leopoldheim por la mañana y encontrarse dos o tres cadáveres, víctimas de "ajustes de cuentas" la noche anterior. Los prisioneros y sus descendientes han desarrollado su propio gobierno y corte rudimentarios, básicamente un consejo de los mayores terratenientes, respaldados por sus cuadrillas de verdugos. Los prisioneros recién llegados, desembarcados de la nave que viene de Marienburgo seis veces al año, deben aprender enseguida quién está realmente al cargo y a quién conviene tener contento si desean conservar sus tierras, posesiones, o incluso sus vidas.



Aproximadamente ocho de cada diez personas en esta colonia de cerca de mil almas no son convictos propiamente dichos, sino ex-convictos y sus descendientes que eligieron quedarse y construir una nueva vida en este lugar. También hay algunos buscavidas, bribones y otros que buscan lo que no es suyo. Una cláusula única en la ley de exilio del Emperador Leopold les permite a los condenados, si es que así lo desean, llevarse a sus familias con ellos a esta nueva tierra. Si así lo hicieran y desearan quedarse, o si contrajeron matrimonio en la colonia, el Gobernador de la Colonia les hará entrega de unas tierras, registrará una mina a su nombre, o los alistará en el "Honorable Gremio de Artesanos y Comerciantes de Leopoldheim", cuyos miembros tienen permiso para aventurarse hasta Al-Mumkil para comerciar. Los descendientes de los presos están considerados hombres libres y se les permite viajar si es que ésa es su voluntad, aunque los peligros de la tierra que los rodea y los desorbitados sobornos que tienen que pagar para asegurarse una plaza en un barco suelen desanimar a casi cualquiera que desee ver mundo.



Nos podríamos preguntar, ¿por qué no derrocan los prisioneros a sus gobernadores Imperiales y se quedan con todo el lugar para ellos? Porque necesitan la presencia del Imperio, incluidas sus guarniciones armadas con arcabuces, para protegerse de los peligros que infestan el interior de la selva. Los sucesivos gobernadores han conseguido mantener una paz relativa con los Hombres Lagarto, quienes sólo de vez en cuando realizan incursiones en las granjas de las afueras en busca de sacrificios. A cambio de un modesto tributo de productos acabados por parte de la colonia, los Hombres Lagarto también protegen a Leopoldheim de los Skaven. Los colonos saben que, en caso de que derrocaran al gobernador y tomaran el fuerte, los misteriosos líderes de los *al-Saurim* se aprovecharían y destruirían Leopoldheim.

• SECRETOS •

Bartolomeus Langer es el más anciano de una de las familias más antiguas de Leopoldheim, descendiente directo de uno de los colonos originales. También es el hombre más poderoso de la colonia, si exceptuamos al Gobernador. Con los años ha ido aumentando las posesiones de su familia hasta llegar a poseer la mayoría de las granjas, edificios y minas de la zona, o a que los dueños de éstas estén en deuda con él.

Nada sutil en sus formas, se ha servido de chantajes, intimidaciones e incluso del asesinato para conseguir todo lo que quería. Si bien se finge educado, su tosca y violenta forma de ser ha marcado incluso a su esposa, quien no es más que una figura decorativa sobre la que hacer bromas cuando se siente de buen humor. Sus tres hijos son sus tres lugartenientes en jefe, más que dispuestos a comandar a bandas de matones para asegurarse de que se cumplen sus órdenes.

Pero no se conforma con ser el segundo pez más grande de su pecera... Bartolomeus lo quiere todo. Una noche, años atrás, un misterioso árabe se puso en contacto con él para prometerle que podría reinar sobre la colonia sólo con que Bart jurase fidelidad al dios de Arabia. No al dios del pueblo árabe, sino a una misteriosa deidad oscura que exigía lealtad absoluta a cambio de un gran poder. Cada mes durante tres meses, la noche sin luna, el extraño se le acercaría para hacerle la misma propuesta. Nadie más lo veía llegar, y nadie lo veía marchar. Por fin, Bart aceptó. La Hexensnacht siguiente, le guiaron a un antiguo enclave en el interior de la jungla, donde se vio rodeado de Skavens y en presencia de su Profeta Gris. Con las rodi-

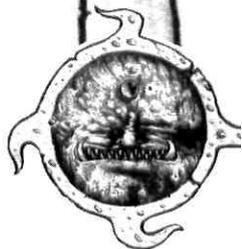
llas entrechocando entre sí a causa del miedo, Bart se tuvo que rebajar y jurar lealtad al culto de la Rata Cornuda.

Durante los últimos tres años, Bartolomeus Langer ha sido el agente Skaven infiltrado en la Colonia de la Costa Nueva. No tardó en corromper a sus hijos y secuaces, muchos de los cuales ya participan en ritos obscenos para adorar al dios de los Montes Baghrusa y Lhasa; muchos de los exploradores que han desaparecido "ríu arriba" en realidad encontraron su final bajo un cuchillo de sacrificios en alguna parte de la propiedad de los Langer. Tras aconsejarle sus señores que tuviera paciencia, ha infiltrado mineros Skaven en la misma Leopoldheim, y están excavando túneles poco a poco con la intención de socavar los muros de la fortaleza, además de otro que va desde las tierras de los Langer hasta la ciudad. Pronto, muy pronto, Bart planea comandar un asalto sorpresa con sus secuaces y aliados hombres rata y declarar su propio "Reino del Sur", con las almas del Gobernador y su familia convirtiéndose en la primera de muchas ofrendas en agradecimiento a la Rata Cornuda.

• AVENTURAS EN LAS CÁRCELES •

• HABEAS CORPUS •

Una corte de Middenheim condenó a Reinhold Steinitz por un delito de robo que no cometió. Durante todo el pasado año, su familia ha trabajado sin cesar para probar su inocencia y conseguir que quede libre. Por fin llegó el día dichoso en el que el juez revocó su anterior decisión y ordenó la liberación de Steinitz. Pero sus padres lo querían de vuelta de inmediato y no estaban dispuestos a esperar a la siguiente caravana, casi dentro de un mes; la idea de dejar a su hijo en tan siniestro lugar siquiera durante un día más les parecía inaceptable. Así



que contrataron a los PJ que venían recomendados como agentes de confianza, y les pagaron para recoger la orden camino de la Colonia Minera de Middenheim y escoltar a Reinhold en su regreso al hogar, donde se le recibiría como un héroe.

Bueno, ése era el plan. Cuando los PJ llegan a la penitenciaria, les cuentan que Reinhold murió el mes anterior en un accidente en las minas. Interrogar al Gobernador Yarrik sólo le hará mostrar sus más sentidas condolencias para los clientes de los héroes, pero no habrá manera de que les enseñe el cuerpo: Reinhold murió en el interior de un túnel y el pozo sencillamente se encuentra en unas condiciones demasiado malas como para excavar. Incluso les enseñará el pozo donde ocurrió todo. "Se han pronunciado los ritos apropiados sobre los escombros, y ya es mejor entierro del que le darían en Middenheim," es todo lo que les dirá Yarrik. Si los PJ siguen insistiendo, ordenará que los expulsen de la colonia y los amenazará con encarcelarlos acusados de "interferir con la administración de la justicia e invadir la propiedad de Graf".

En algún momento durante su visita, un prisionero les pasará una nota a los PJ advirtiéndoles de la verdad. "¡No os lo creáis! ¡Preguntad en el Zorro y la Corona acerca de los carromatos negros!" Si los PJs hacen caso de esto, sus indagaciones los llevarán primero al tratante de esclavos dentro de la posada y más tarde hasta el comerciante corrupto de Salzenmund, donde Reinhold aguarda para ser embarcado rumbo a Bretonia. Las evidencias que consigan reunir llegado este punto serán más que suficientes para sacar a la luz los turbios tejemanejes de Yarrik y garantizarle una temporada en las minas, al tiempo que descargarán un buen golpe contra la mafia de trata de esclavos.

• ZONAS DE COMERCIO •

Un PJ profesor sentenciado a enseñar en Krinkleheim descubre un hecho asombroso: ¡uno de sus estudiantes no es quien dice ser! De hecho, el muchacho, Albertus Hoff, es en realidad el hijo de uno de los comerciantes más poderosos de Nuñ. Parece ser que el muchacho se hizo amigo de uno de los residentes de Krinkleheim mientras el delincuente se encontraba de "excursión" al templo de Verena. Por puro azar, los dos jóvenes resultaron parecerse como dos gotas de agua. Albertus y su nuevo amigo, Claus, se volvieron a ver en varias ocasiones después de aquello durante posteriores excursiones. Con el tiempo, se hizo evidente que cada uno envidiaba la vida del otro: Albertus deseaba estudiar y estaba cansado de las constantes tareas y devoción al negocio que su padre le exigía, mientras que Claus sencillamente estaba aburrido de ser pobre. Así pues, idearon un plan: se cambiarían, cada uno asumiendo la vida del otro y viviendo felices para siempre. O, al menos, eso es lo que ellos creían.

Por desgracia, ninguno de ellos está contento con su nueva vida: a Albertus no le gusta la pobreza todo lo que él se creía, y a Claus le aburren el negocio, las obligaciones y su estirada nueva familia. Los dos querrían regresar a casa. Pero eso va a resultar difícil; los intentos de huida de Albertus han fracasado, y ahora está castigado: sin excursiones y con tareas extras. Mientras tanto, sus intentos por contactar con Claus han fracasado, así que Albertus les ruega al PJ que le ayude a ir casa. Aunque, ¿cómo va a conseguirlo si él mismo es un convicto? Sacar a Albertus de Kriklenheim podría considerarse raptó o intento de fuga. E incluso si el PJ consigue llevar al chiquillo hasta su hogar, ¿cómo va a convencer a la familia Hoff de que este Albertus es el auténtico?

SHEM

En una taberna del Imperio o en Marienburgo, los PJ se encuentran con un anciano con una "L" grabada a fuego en la mano, un antiguo prisionero de Leopoldheim que ha vuelto para pasar sus últimos años disfrutando de su antiguo hogar. Tras algunas copas, les contará sus aventuras como explorador en las Tierras del Sur, y un asombroso descubrimiento: un templo dedicado a un antiguo dios, construido en brillante mármol blanco y engalanado con oro y joyas. Más asombroso todavía es el hecho de que conoció a la Suma Sacerdotisa, una Reina inmortal que gobernaba con poder absoluto. El anciano les dice que fue capturado y que trabajó como esclavo en aquel lugar durante un año, tras el cual pudo escapar con una bolsa llena de oro... que, por desgracia, se perdió en el río mientras escapaba de los soldados: "Mala suerte, lo llaman", les dice.

Si los PJ se interesan un poco más, el anciano les dibujará un mapa y les deseará suerte; él está seguro de que el secreto de la inmortalidad está guardado en aquel lugar, pero no está dispuesto a buscarlo. "Ya soy demasiado viejo y tuve suerte de salir con vida la primera vez", les dice.

Cuando los PJ llegan a Leopoldheim, pueden implicarse en los acontecimientos del lugar o partir en busca del templo perdido. Cuando llegan allí, se encuentran con que el anciano sólo les contó una parte de la historia; el templo sí que está dirigido por una Reina inmortal, una hechicera que consiguió su poder al venderle su alma a Slaanesh. Ahora gobierna una ciudad de Hombres Lagarto renegados, preparándolos para el día en que puedan atacar y destruir la ciudad de Zlatlan, gobernada por Slann. El templo alberga todas las riquezas que mencionó el anciano, y también una cantidad de saber prohibido que podría tentar incluso al erudito más sensato. Pero no disponen de mucho tiempo. No sólo tendrán que enfrentarse a la hechicera y a sus sirvientes, sino que los regentes de Zlatlan han decidido eliminar esta amenaza de una vez por todas. Sus fuerzas llegarán allí poco después que los PJ.



SECCIÓN II:

REQUIESCANT IN PACE

Un EXHAUSTIVO y CONCIENZUDO ESTUDIO sobre los TRISTEMENTE FALLECIDOS y sus PROTECTORES POR ASIGNACIÓN DIVINA, que incluye:

El GREMIO DE LOS DOLIENTES, LOS CABALLEROS DEL CUERVO y otros devotos SIERVOS DE MÓRR, DEFENSORES de los MUERTOS contra las MALIGNAS PRÁCTICAS de los LADRONES DE CUERPOS y las BLASFEMAS ATROCIDADES de los NIGROMANTES;

Las MAGIAS DIVINAS que emplean los SIERVOS DE MÓRR, mediante las que mantienen la SANTIDAD del SEPULCRO, y las ALMAS DESAFORTUNADAS Y SIN REPOSO reciben CONSUELO y obtienen su ETERNO DESCANSO;

La descripción del MAESTRE JACOBUS DROEVIGGER de MARIENBURGO, considerado un CLARO EJEMPLO de lo que es la PROFESIÓN DE ENTERRADOR;

Y por último:

Varias historias EMOCIONANTES y SOBRECOGEDORAS, que ADVIERTEN COMO ES DEBIDO a los INCAUTOS e IMPRUDENTES que osen MOLESTAR A LOS MUERTOS y PROFANAR la SANTIDAD de la TUMBA.



LOS VIGILANTES DE LA PUERTA DE LA MUERTE

El culto de Mórr en el Viejo Mundo



lo largo y ancho del Viejo Mundo, el culto de Mórr se encuentra a la cabeza de los esfuerzos por combatir a los No Muertos, nigromantes y amenazas similares. La existencia de criaturas No Muertas atenta contra los preceptos del culto por dos razones: la primera, porque significa que un cadáver y su lugar de descanso han sido profanados; y la segunda, porque se ha evitado que un alma viaje hasta el reino de Mórr y, por tanto, que haya encontrado su descanso.

La mayoría de los habitantes del Viejo Mundo conocen el culto de Mórr sobre todo gracias al Gremio de los Dolientes. El Gremio de los Dolientes vigila los funerales y posee el monopolio de todo lo que tenga que ver con los muertos y sus entierros. Entre sus filas tienen cabida todos los que posean alguna conexión con los cementerios de la ciudad y con el negocio funerario, incluidos enterradores, vigilantes del camposanto, constructores de ataúdes y sacerdotes Iniciados. La labor del Gremio de los Dolientes consiste en asegurarse de que los funerales se llevan a cabo adecuadamente, y de que se trata a los muertos de tal modo que los no muertos no puedan alzarse para amenazar a los vivos, ya sea por accidente o por culpa de las manipulaciones de nigromantes u otros agentes del Caos.

Una rama algo menos conocida del culto es la orden de Templarios llamados los Caballeros del Cuervo. Dedicados a perseguir y destruir a los No Muertos dondequiera que se encuentren, los Caballeros del Cuervo son una organización marcial de templarios, cazadores de brujas y exorcistas, presentes en las canciones populares y en los romances pero no demasiado conocidos para la inmensa mayoría de los habitantes del Viejo Mundo, muchos de los cuales jamás han oído hablar de la orden.

Este Capítulo describe sucintamente a ambas organizaciones, las salidas profesionales que ofrecen, las leyes que defienden y los poderes mágicos que esgrimen como seguidores de Mórr.

• EL GREMIO DE LOS DOLIENTES •

El Gremio de los Dolientes posee una casa en cada ciudad principal del Viejo Mundo, además de en algunas de las ciudades no tan pobladas. El tamaño de la casa gremial y la variedad de los servicios que ofrece varían según el tamaño de la comunidad a la que sirva, aunque siempre

incluirá la provisión de servicios funerarios, el mantenimiento y la protección de suelo sacrosanto, y el cumplimiento de las leyes del Gremio contra los no muertos.

El Gremio de los Dolientes acepta entre sus filas a cualquier personaje que haya completado la carrera de Iniciado de Mórr. Sujeto a las normas para cambiar de carrera, el Gremio ofrece entrenamiento en los puestos siguientes:

Clérigo de Mórr: los personajes siguen el procedimiento normal para ascender en la profesión de Clérigo, con los hechizos descritos más abajo. La labor principal de los Clérigos del Gremio de los Dolientes es la de oficiar servicios fúnebres y conservar el carácter sagrado de los lugares de enterramiento, aunque pueden presentarse por sí mismas muchas otras oportunidades para aventuras. Los Sacerdotes Dolientes, como se los conoce comúnmente, suelen ser consultados con frecuencia por la guardia de la ciudad y otras autoridades seculares acerca de asesinatos, casos en los que se sospeche de nigromancia y otros sucesos sin aclarar que tengan que ver con los muertos.

Aprendiz de Artesano/Artesano: los fabricantes de ataúdes (carpinteros) y los artesanos lapidarios (escultores de tumbas) suelen pertenecer al Gremio sin excepción. Para estas dos profesiones, el Gremio de los Dolientes puede ofrecer instrucción y trabajo del mismo modo que cualquier gremio secular. Un buen número de otras artes y oficios tienen cabida dentro del Gremio, incluidos los constructores de tumbas y mausoleos, tejedores de mortajas y telas para el altar, y varios trabajadores del metal, orfebres y ceramistas que produzcan enseres para empleo sacerdotal.

Trabajadores no cualificados: la obra del Gremio precisa una gran cantidad de mano de obra no cualificada, o semicualificada. Todos los cavadores de tumbas pertenecen al Gremio, y otros tipos de obreros están empleados para el mantenimiento de las tumbas, templos y otros edificios del Gremio. La construcción de tales lugares suele dejarse en mano de los escultores de tumbas, cuyo poderoso gremio no aceptaría de buen grado que se le permitiera desempeñar este tipo de trabajo a otras personas.

Comerciante

Los directores de pompas fúnebres son todos Comerciantes, puesto que le proporcionan un servicio directo al cliente. Debido a la naturaleza de su negocio y a su estrecha relación con los sacerdotes de Mórr, se les suele tener

mejor considerados que a la mayoría de los Comerciantes del Viejo Mundo: no se regatea con un director de pompas fúnebres. Si estás utilizando las reglas de interacción social del *Warhammer Apócrifo*, cuentan como clase B, al igual que los Artesanos y los Mercaderes, en lugar de clase C como el resto de los Comerciantes. Los puntos de posición social no cambian.

Escribano

Al igual que cualquier otra organización a gran escala, el Gremio de los Dolientes emplea a un número considerable de escribanos. Su tarea principal consiste en manejar papeleo de carácter legal y religioso que tenga que ver con las actividades del Gremio, al igual que mantener archivos y bibliotecas y ayudar a los eruditos del Gremio en sus investigaciones cuando sea necesario. Los escribanos también administran el sistema de recompensas del Gremio, relacionándose con los clérigos o abogados del Gremio sólo en casos complicados o ambiguos.

Vigilante

Aunque no suelen formar parte de la Guardia de su pueblo o ciudad, los sepultureros empleados por el Gremio para garantizar la seguridad de los cementerios y otras propiedades del Gremio siguen una profesión similar a la de sus contrapartidas seculares. En la mayoría de pueblos y ciudades, el Gremio y la Guardia colaboran estrechamente, aunque de vez en cuando pueden surgir las típicas disputas acerca de la jurisdicción.

Abogado

Las leyes que rodean a los no muertos, la nigromancia y los cementerios forman parte de la Ley del Templo en lugar de la Ley Criminal, con lo que los abogados del Gremio suelen haber completado uno o dos niveles como clérigos, además de los rangos de iniciación que requieren todos los miembros del Gremio. En cualquier ciudad del Viejo Mundo, suele haber uno o más abogados del Gremio vinculados a la casa gremial, responsables de las ciudades vecinas además de aquella en la que habiten. El número de abogados varía según el tamaño e importancia de la ciudad: por ejemplo, Marienburgo posee tres abogados del Gremio, Altdorf cinco y Middenheim dos.

• LOS CABALLEROS DEL CUERVO •

Formalmente conocidos como la Alta y Caballerosa Orden del Merecido Descanso, los Caballeros del Cuervo obtienen su nombre más común del adorno que suelen portar sobre sus escudos y capas. Mientras que el Gremio de los Dolientes opera sobre todo en las ciudades, protegiendo a los muertos y evitando el mal uso de sus restos, los Caballeros del Cuervo son el brazo armado del Culto de Mórr, y viajan por todo el Viejo Mundo para enfrentarse directamente a los nigromantes y sus horribles criaturas.

Al igual que el Gremio de los Dolientes, los Caballeros del Cuervo precisan que un personaje haya completado la carrera de Iniciado de Mórr antes de ser admitido en la orden. A partir de ese entonces, el personaje posee un número de salidas profesionales entre las que elegir. Los clérigos, templarios, cazadores de brujas y exorcistas de la orden son muy populares y conocidos, pero en ningún caso son los únicos tipos de Caballeros del Cuervo. Existe una importante organización académica y logística para apoyar sus esfuerzos, y desarrollar nuevos métodos para detectar y contrarrestar a los enemigos del culto.

En las ciudades más importantes, los Caballeros del Cuervo recibirán alojamiento en la casa gremial del Gre-



mio de los Dolientes o en el Templo de Mórr de la zona, y compartirán recursos tales como escribas y capillas. En cualquier otra parte, pueden situar su base en templos fortificados propiedad del Culto de Mórr. En contadas ocasiones se les han dado monasterios fortalezas con tierras para mantenerlos, como legado de miembros de la nobleza o por terratenientes que comulguen con su causa.

Un hermano o una hermana de la Orden recién iniciado dispone de un buen número de salidas profesionales. La Orden suele tener en cuenta el historial y las habilidades ya existentes del postulante antes de asignarle ninguna clase de función dentro de la organización, y suele mostrarse comprensiva con las ambiciones de los nuevos miembros, considerando que un personaje con una fuerte motivación será capaz de superar su inicial falta de cualificación para cualquier papel particular dentro de la Orden. Siempre y cuando se sigan las reglas generales para cumplir una carrera, el personaje que ingrese en la Orden puede recibir instrucción en los siguientes papeles:

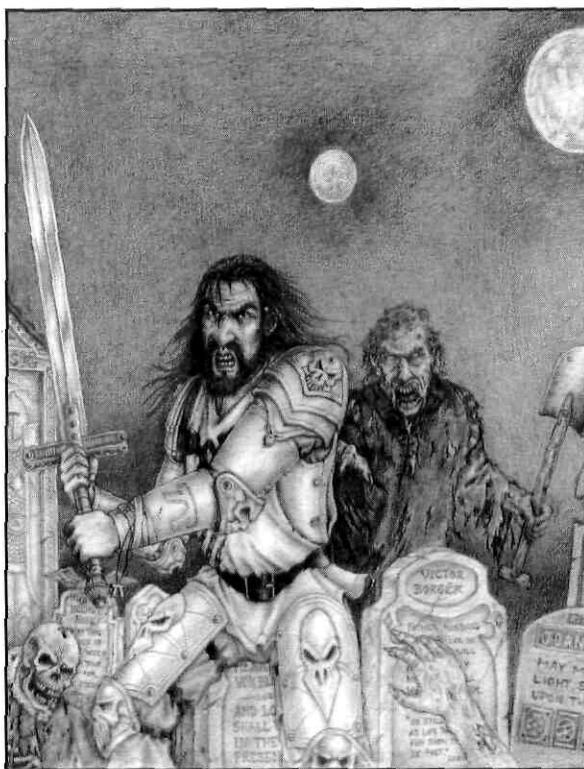
Clérigo

Si bien los Sacerdotes del Cuervo tienden a ser más militantes y hábiles con las armas y la magia que sus iguales del Gremio de los Dolientes, reciben el mismo entrenamiento espiritual y son tratados con el mismo respeto dentro del culto. De hecho, no resulta extraño que los Sacerdotes del Cuervo veteranos se "jubilen" dentro del Gremio cuando la edad o las heridas ponen punto y final a sus carreras militares, y el Sacerdote Doliente que demuestre una habilidad especial a la hora de tratar con brotes de no muertos puede ser invitado a unirse a la Orden.

Exorcista

La profesión de Exorcista se detallará en el libro de próxima aparición *El Reino de la Hechicería*. Si bien el culto de Mórr, y los Caballeros del Cuervo especialmente, es la organización mejor conocida de Exorcistas en el Viejo Mundo, en ningún caso se trata de la única. Dentro de la orden, la línea que separa a Clérigos, Exorcistas, Templa-





rios y Cazadores de Brujas tiende a quedar difuminada. Cada miembro sirve a la Orden con lo mejor que puedan aportar sus habilidades.

Cazador de Recompensas, Mercenario, Soldado, Escudero, Ladrón de Tumbas

Los rangos de veteranía de la caballería dentro de la orden incluyen un buen número de profesiones de guerrero, dependiendo del trasfondo y las inclinaciones del individuo y del entrenamiento que se pueda proporcionar en determinado momento y lugar. Estas profesiones son ampliamente representativas de las habilidades y progresos obtenidos por los miembros más veteranos del ala militar de los Caballeros del Cuervo.

Caballero de Fortuna, Sargento Mercenario, Capitán Mercenario

Estas carreras reflejan las habilidades y progresos que pueden alcanzarse en los niveles intermedios de la caballería dentro de la orden, aunque la descripción que proporciona el libro de reglas de *WFJR* acerca de estas profesiones pueda resultar algo distinta de la experiencia real de un personaje como Caballero del Cuervo.

Templario y Cazador de Brujas

Junto a los clérigos de mayor nivel, estas dos profesiones reflejan las categorías más altas de la caballería del Cuervo. Representan la elite de la Orden, y el tipo de personaje en el que piensa la mayoría de los profanos cuando habla de los Caballeros del Cuervo.

Aprendiz de Alquimista, Alquimista, Herbolario, Farmacéutico

Aunque los Caballeros del Cuervo sean más conocidos como orden marcial, cuentan con varios grupos de no combatientes entre sus filas. Los alquimistas, herbolarios y farmacéuticos relacionados con la orden han conseguido varias mejoras en la aplicación de la plata, la raíz de

tumba y otras sustancias destinadas a la destrucción de criaturas no muertas.

Escribano, Estudiante, Erudito

Apoyando y complementando los esfuerzos de los científicos de la orden se encuentran varios grupos de eruditos, dedicados a la investigación de la naturaleza y puntos débiles de los no muertos aparecida en todo tipo de textos oscuros y tomos prohibidos, al igual que a la crónica de la historia de la orden y a las andanzas de los no muertos más célebres, como los vampiros de Carstein y Nagash. Las habilidades disponibles para un Erudito de la Orden del Cuervo incluyen *Idioma Arcano*, *Historia*, *Identificar No Muerto*, *Saber de Pergaminos*, y la nueva habilidad *Cultura de los No Muertos* (ver más abajo).

• FUNERALES •

Un funeral es un ritual que marca el paso formal de un individuo del mundo de los vivos al mundo de los muertos. Como tal, cumple dos funciones: la primera, proporcionarles a los vivos la oportunidad de despedirse en condiciones de su querido difunto, consolarse los unos a los otros, y meditar profundamente acerca del contenido del testamento; y la segunda, alojar al difunto en el reino de Mórr con todas las de la ley y asegurarse de que se queda allí.

Cualquiera que fuesen las inclinaciones religiosas del fallecido, los funerales en el Viejo Mundo son dominio exclusivo del culto de Mórr, oficiados por mediación del *Gremio de los Dolientes*. Es un crimen enterrar un cuerpo sin que reciba el ritual adecuado; además de proporcionar un ritual de consuelo y solaz para los afligidos, los ritos fúnebres implican una cierta cantidad de magia destinada a inutilizar los restos mortales a todos los efectos nigrománticos.

Así en la muerte como en vida, la posición social y económica de una persona tiene mucho peso. Los ricos y poderosos suelen tener funerales muy elaborados, asistidos por varios sacerdotes y un ritual tan innecesario como impresionante. Los funerales de los pobres son unos acontecimientos mucho más modestos, que cumplen con las necesidades más básicas.

• EL FUNERAL SIN NOMBRE •

Existe un caso especial. De vez en cuando, se dará el caso en que un cuerpo aparezca sin vida, sin más ni más; asesinado en un callejón, arrastrado por el río, etc. El Funeral sin Nombre es un ritual de emergencia, llevado a cabo en tales circunstancias por el culto de Mórr sin cobrar nada como parte de sus obligaciones vocacionales, e ideado para conseguir que el espíritu repose tan rápida y efectivamente como sea posible.

Según la doctrina del culto de Mórr, los espíritus de las víctimas asesinadas pueden caer en poder de su medio hermano y enemigo Kháine, y aquellos que escapan a este destino es probable que se conviertan en molestos fantasmas. El ritual está preparado para asegurarse de que el espíritu en peligro encuentre su camino sin problemas hasta el reino de Mórr, además de dejar los restos inservibles a efectos nigrománticos.

• COSTES DE LOS FUNERALES •

El culto de Mórr se encarga del mantenimiento de los lugares de entierro, cementerios y tumbas de todo el Imperio. Un templo o altar dedicados a Mórr será el rasgo



principal de la mayoría de los cementerios, y aquellas tumbas más destacadas estarán más cerca del templo. El templo en sí mismo no contiene ninguna sepultura. El Gremio de los Dolientes llevará a cabo servicios fúnebres y otros rituales dentro del templo, y también rezará por que Mórr vele por las almas de los fallecidos.

Una tumba cuesta entre 10 y 40 CO dependiendo del cementerio y del lugar que ocupe la fosa; las sepulturas más caras es difícil que vuelvan a utilizarse en el futuro. Además de esto, el coste mínimo del ritual es de 5 CO, sin límite a partir de ahí. Un indicativo, como pueda ser una losa o un pequeño féretro, puede llegar a costar entre 15 y 300 CO. Los grandes mausoleos, como aquellos pertenecientes a las familias más poderosas de la ciudad, pueden llegar a costar tanto como una mansión.

Un funeral modesto, con un entierro sin marcas en una fosa común mantenida por el culto de Mórr, es gratis. Como también lo es un Funeral sin Nombre, aunque quienes hayan descubierto el cuerpo se espera que realicen algún donativo para cubrir los gastos.

• FUNERALES NO HUMANOS •

Mórr es una deidad humana, y las demás razas del Viejo Mundo poseen sus propias costumbres funerarias. Según la ley Imperial, muchas de éstas deberán estar aprobadas por un miembro de Mórr, y supervisadas por uno de sus miembros, o de otro modo se declararán ilegales. En la práctica, no obstante, una serie de compromisos y acuerdos sensatos ha evitado cualquier tipo de enfrentamiento serio a este respecto.

• HALFLINGS •

Los Halflings suelen enterrarse en cementerios humanos, y por lo general se llevan más posesiones a la tumba que éstos. Estos objetos no suelen tener demasiado valor, no obstante; por lo general se trata de objetos personales como su par de zapatillas favoritas, algo de comida (como pueda ser su tipo de pastel preferido), y cosas así. Un Clérigo de Esmeralda suele officiar los funerales Halfling junto a un Clérigo de Mórr, señalando la marcha del fallecido de su hogar y de su familia.

• ENANOS •

Los funerales enanos son asuntos muy privados, a los que suelen asistir sólo los más allegados. Suelen tener lugar en profundas catacumbas construidas por los enanos, para que el fallecido pueda descansar en la roca que lo vio nacer.

Según la tradición de Middenheim, una vez el culto de Mórr pidió permiso, muy diplomáticamente, para enviar a un representante como observador a un funeral enano y asegurarse de que proporcionaba las protecciones necesarias contra el peligro de los no muertos. Al día siguiente, según cuenta la historia, llegó una declaración jurada al Templo de Mórr, rubricada por todos los enanos de la ciudad y firmada por treinta de los abogados más eminentes de Middenheim como testigos. Declaraba sin lugar a dudas que las prácticas funerarias enanas no presentaban amenaza alguna para la ciudad, ni de origen nigromante ni de otro tipo. Una nota adjunta firmada por

diecisiete líderes de la comunidad enana ofrecía designar a un Sacerdote de Gazul para que visitara el Templo de Mórr y discutiera los detalles en profundidad si tal era el deseo de los humanos. Lamentaban, no obstante, que resultara imposible para cualquiera no enano el asistir a un funeral enano. Presintiendo que podrían precipitar una tormenta diplomática si mostraban el menor signo de duda ante la palabra de los enanos, los principales sacerdotes de Mórr dejaron el tema como estaba.

• ELFOS •

Los funerales de los elfos silvanos tienen lugar en la profundidad de los bosques, lejos de los ojos humanos y, para tranquilidad de los otros pueblos, lo suficientemente lejos de cualquier comunidad de humanos como para que sólo los Caballeros del Cuervo más fanáticos se preocupen de si evitan o no la creación involuntaria de no muertos.

En el Viejo Mundo, los funerales de los elfos marinos tienen lugar en la ciudad de Marienburgo, donde se llevan a cabo dentro del cuartel élfico de *Sith Rionnasc 'namishathir*. Aunque las autoridades humanas, incluido el culto de Mórr, no tienen jurisdicción dentro del cuartel élfico, se ha repetido en varias ocasiones que los funerales de los elfos no suponen ningún peligro para la ciudad.

Se han corrido muchos rumores acerca de qué es lo que hacen los elfos en el interior de su ciudadela, y algunas de las historias acerca de funerales élficos son bastante fantásticas. Los entierros en el mar son una práctica común, y en el caso de un noble o del capitán de un barco, la misma nave puede llegar a hundirse en alta mar para que haga las veces de tumba de su antiguo dueño.

También se cuentan otras historias, sobre todo entre humanos en tabernas atestadas de humo cuando están seguros de que no hay ningún elfo escuchando. Estas historias hablan de ritos decadentes, sacrificios de sangre y la invocación de dioses sin nombre. Los elfos son una raza extraña, dicen los rumores, y no todos los elfos oscuros murieron en Feiss Mabdon.

• NUEVA HABILIDAD •

Saber de los No Muertos

Esta nueva habilidad, disponible para clérigos y otros seguidores de Mórr, es una versión más poderosa de la habilidad *Identificar No Muerto*, y un personaje debe tener *Identificar No Muerto* antes de poder aprender el *Saber de los No Muertos*. El personaje con esta habilidad puede identificar automáticamente a una criatura no muerta y conocer sus puntos fuertes y flacos sólo con verla, sin necesidad de pruebas de *Int*.

Además, el personaje puede sentir la presencia y la dirección aproximada a la que se encuentra una criatura en un radio de 10 metros, aun cuando la criatura esté escondida, invisible, o atrapada dentro de un objeto como una lámpara o botella. Si tiene éxito en una prueba de *Int*, el personaje será capaz de decir si la criatura es etérea o material, y hacerse una idea aproximada de su poder, yendo de menor (fantasma, esqueleto, zombi), pasando por moderado (momia, espectro, aparecido, fuego fatuo), hasta muy poderoso (nigromante no muerto, vampiro).



PROTEGER LAS PUERTAS

Hechizos para clérigos de Mórr

La información que aparece en el libro de reglas de *WFJR* acerca de la utilización de hechizos por parte de los clérigos es, forzosamente, muy generalizada. Este capítulo detalla nuevos hechizos, disponibles nada más que para los seguidores de Mórr, y algunos apuntes acerca de cómo utiliza el culto la magia de Batalla y la de Nigromancia.

• NUEVOS HECHIZOS •

Encargado de supervisar funerales y velar por el bienestar de los muertos, el culto de Mórr ha desarrollado un buen número de hechizos y rituales, no demasiado interesantes para los aventureros, motivo por el que no se ha hablado de ello en el material publicado con anterioridad. Los hechizos y rituales utilizados más comúnmente se describen aquí, puesto que merecen ser mencionados en cualquier consideración minuciosa de la muerte y asuntos relacionados en el mundo de Warhammer. Estos hechizos y rituales sólo se sabe que los utilicen los Clérigos de Mórr, aunque resulta lógico suponer que aquellos cultos de razas no humanas que se ocupan del bienestar de los muertos y su protección contra nigromantes intrusos hayan desarrollado magias similares.

• RITUALES •

Los rituales funcionan exactamente igual que los hechizos, con la única excepción de que se tarda más en conseguir su efecto; su tiempo de invocación es de 10 minutos en lugar de los 10 segundos o así que se tarda en lanzar un hechizo de Magia de Batalla. Los rituales surten efecto sólo a partir del momento en que se han invocado.

• NIVEL 1 •

Localizar Cadáver

Puntos de Magia:

1

Alcance

15 metros

Duración

10 minutos

Ingredientes

Jirón de mortaja

Este hechizo le permite a quien lo lance sentir cualquier cuerpo muerto del tamaño de un Halfling o mayor a 15 metros de su posición. No resulta posible moverse mientras se usa este hechizo, y se usa principalmente para buscar a personas desaparecidas o víctimas de asesinato. El hechizo no detectará a criaturas vivas. Las criaturas no muertas, o cadáveres que hayan recibido la debida sepultura, o que hayan quedado mágicamente inertes por otros medios, tales como el ritual de *Exorcismo* (ver más abajo). Aunque el culto de Mórr ha realizado grandes esfuerzos para controlar el conocimiento de este hechizo, se sabe que los Nigromantes lo utilizan en su búsqueda de ingredientes.

Rito Funerario (Ritual)

Puntos de Magia

2

Alcance

Toque

Duración

Permanente

Ingredientes

Símbolo de Mórr (reutilizable), nombre del fallecido.

Este ritual es la parte central de los servicios funerarios en la mayor parte del Viejo Mundo. El ritual puede lanzarse sobre un único cuerpo, y deja el cuerpo completamente inerte a efectos nigrománticos. Ninguna parte del cuerpo se podrá utilizar como ingrediente para hechizos de ninguna clase, y el propio cuerpo no podrá alzarse en forma de criatura No Muerta como Esqueleto o Necrófago.

Además, si el cuerpo lleva muerto menos de una hora, el ritual también envía el alma a descansar, evitando que regrese en forma de criatura etérea No Muerta a menos que ya se haya manifestado como tal. En este caso, algún otro hechizo o ritual, como puedan ser *Aniquilar No Muerto* o *Exorcismo*, harán falta para conseguir que repose el espíritu.

Visión de la Muerte (Ritual)

Puntos de Magia

3



Alcance
Toque

Duración
Permanente

Ingredientes
Cadáver o calavera

Estrictamente, este ritual se lanza sobre el cuerpo en lugar de utilizarlo como ingrediente mágico. El ritual le permite al lanzador ver una única imagen de lo último que vio el fallecido, parecido a una fotografía instantánea. El culto de Mórr suele ser consultado en casos de asesinato gracias a este hechizo, aunque sólo funcionará si la cabeza del cadáver se encuentra intacta, y sólo mostrará la última cosa que vio; no va a ayudar a identificar al asesino si éste atacó por la espalda, por ejemplo, o en la oscuridad.

• NIVEL 2 •

Dedicar Bastón de Mando (Ritual)

Puntos de Magia
8

Alcance
Toque

Duración
Permanente

Ingredientes
Símbolo de Mórr (reutilizable)

Este ritual se desarrolló como respuesta al serio dilema que llegado el momento tenían que afrontar todos los Clérigos de Mórr que lanzaran hechizos. Algunos de los hechizos más poderosos del arsenal mágico contra los No Muertos (incluyendo el hechizo nigromántico *Aniquilar No Muertos* y el hechizo de Magia de Batalla *Causar Inestabilidad*) necesitan mutilar los cadáveres a fin de obtener los ingredientes necesarios. Se dedicó mucho tiempo a la investigación de posibles soluciones para el problema de lanzar hechizos contra No Muertos sin que hicieran falta ingredientes prohibidos, y este ritual es el resultado.

Este ritual encanta el tradicional bastón de mando tocado con un cuervo de los Clérigos de Mórr, o cualquier símbolo de Mórr tridimensional y portátil mayor que una mano humana, para que pueda utilizarse en lugar de cualquier ingrediente en el lanzamiento de hechizos contra No Muertos y la ejecución de rituales de Mórr. El símbolo en sí puede seguirse utilizando y queda encantado permanentemente, a menos que cualquier culto fuera de la ley, como el de Kháine, lo profane, o que su portador incurra en la ira de Mórr de un modo u otro.

El símbolo quedará encantado sólo para un usuario con este ritual; para cualquier otra persona, será un sencillo objeto mundano.

Funeral sin Nombre (Ritual)

Puntos de Magia
4

Alcance
Toque

Duración
Permanente

Ingredientes
Símbolo de Mórr (reutilizable)

El *Funeral sin Nombre* es un ritual de emergencia, utilizado en circunstancias en las que se desconozca el nombre del fallecido y por tanto no pueda llevarse a cabo el *Rito Funerario*. Inutiliza el cuerpo a efectos mágicos para que ninguna parte pueda utilizarse como componente mágico y el cuerpo no se alce como criatura No Muerta. El *Funeral sin Nombre* no evita que el espíritu atormentado del fallecido regrese como criatura No Muerta etérea.

Exorcismo (Ritual)

Puntos de Magia
4

Alcance
Hasta 10 x 10 metros

Duración
Instantáneo

Ingredientes
Símbolo de Mórr (reutilizable), infusión de Raíz de Tumba

Del mismo modo que el *Rito Funerario* imposibilita que los restos mortales puedan utilizarse con fines mágicos, este hechizo neutraliza la zona donde se lanza. Durante el ritual, el lugar se salpica con una infusión de Raíz de Tumba, lo que sirve como vínculo entre la zona y cualquier criatura etérea No Muerta que la habite. Estos seres se vuelven susceptibles a la *inestabilidad*, si bien deberán encontrarse dentro de su área encantada. Nótese que este ritual no evita que una criatura etérea No Muerta encante más tarde esa zona; sólo afecta a los que la encantasen en el momento de su lanzamiento.

Invisible a los No Muertos

Puntos de Magia
3

Alcance
Toque

Duración
6 turnos

Ingredientes
Símbolo de Mórr (reutilizable), infusión de Raíz de Tumba

Al invocar la protección de Mórr y salpicar el recipiente con Raíz de Tumba, este hechizo hace que el lanzador, a cualquier otra criatura viva que éste elija, no pueda ser detectado por criaturas No Muertas. Una criatura No Muerta deberá superar una prueba de *Int* o no será capaz de ver ni oír a la persona o criatura sobre la que se lanzó el hechizo. Los No Muertos a los que se les ordene atacar a una criatura que no puedan ver deberán realizar inmediatamente una prueba de *estupidez*, incluso si no suelen estar sujetos a *estupidez*.

• NIVEL 3 •

Ira de Mórr

Puntos de Magia
6

Alcance
El lanzador

Duración
4 turnos

Ingredientes
Símbolo de Mórr (reutilizable), máscara de plata



Este hechizo le permite a su lanzador asumir la apariencia del dios Mórr, al menos a los ojos de los No Muertos. Las criaturas No Muertas no suelen padecer *miedo* ni *terror*, pero mientras dure este hechizo la apariencia del lanzador provoca que cualquier criatura No Muerta que lo vea deba tener éxito en una prueba de **Fr** o se alejará huyendo de la presencia del lanzador tan rápido como le sea posible y por la vía más rápida.

Rito de Purificación (Ritual)

Puntos de Magia

12

Alcance

Hasta 40 x 40 metros

Duración

Ver más abajo

Ingredientes

Símbolo de Mórr (reutilizable), infusión de Raíz de Tumba

Este ritual purifica una zona y la dedica a la adoración a Mórr. Cualquier zona dedicada de este modo se convierte en hostil a los No Muertos y a las magias que los crean y los sostienen. La zona dedicada (por lo general una capilla o un cementerio) queda delimitada por el lanzador que camina bordeándola y salpica su perímetro con una infusión de Raíz de Tumba mientras pronuncia las palabras del ritual. Una vez se haya completado el ritual, la zona delimitada queda bajo la protección de Mórr, adquiriendo las siguientes características:

- cualquier criatura No Muerta que penetre en la zona o nazca dentro de sus límites deberán efectuar pruebas de *inestabilidad* por cada turno que permanezca dentro del área. Esto incluye a criaturas etéreas No Muertas previamente vinculadas a la zona. Además, las pruebas de *inestabilidad* dentro de esta zona se hacen tirando un D4 en lugar del normal D6.

- cualquier personaje que lance un hechizo de invocación de cualquier tipo dentro del área deberá tener éxito en una prueba de **FV** o el hechizo no surtirá ningún efecto. El personaje aún sigue gastando Puntos de Magia como si el hechizo se hubiese lanzado con éxito.

La protección dura hasta que la zona sea profanada de algún modo. Cada vez que ocurra alguna de las cosas descritas a continuación, habrá una posibilidad acumulable del 1% de que la zona protegida haya sido profanada:

- una criatura No Muerta sobrevive durante un turno o más sin volverse inestable;
- un hechizo *Nigromántico* que crea, ordena o refuerza cualquier forma de No Muerto se lanza con éxito dentro de la zona;
- se molesta a un cuerpo enterrado dentro de la zona;
- tiene lugar una muerte violenta dentro de la zona.

El DJ debe tener en cuenta los efectos de un acto de profanación deliberado, como aquellos al servicio de *Kháine*, que se lleve a cabo dentro de la zona; la regla general es que cuanto más poderosa la profanación, más probabilidades de que esta protección desaparezca.

• NIVEL 4 •

Abrir las Puertas de Mórr

Puntos de Magia

12

Alcance

10 metros de radio

Ingredientes

Símbolo de Mórr (reutilizable)

Este hechizo abre una puerta al reino de Mórr, a través del cual las criaturas No Muertas son absorbidas fuera del mundo de los vivos. El cuerpo del lanzador adquiere un aspecto sombrío, creciendo hasta convertirse en un cuadrado que se abre en el tejido de la realidad, de aproximadamente tres metros de ancho por tres de alto. Un viento silencioso sopla en dirección a esta abertura con la fuerza de un huracán, y todas las criaturas No Muertas en 10 metros alrededor deberán pasar una prueba de **FV** o serán absorbidos en el reino de Mórr y, por lo que al mundo de los vivos respecta, destruidos de forma permanente. Por cada Punto de Magia adicional que invierta el lanzador en este hechizo, la prueba de **FV** de todas las criaturas No Muertas afectadas se reduce en un 5%.

El viento sobrenatural no tiene efecto alguno sobre las criaturas vivas, aunque levantará un montón de polvo y escombros, lo suficiente como para hacer el área de 10 metros alrededor del lanzador cuenta como *terreno difícil*, con el lanzamiento de proyectiles sujeto a una penalización de -30% a su **HP** mientras dure el hechizo.

• HECHIZOS DE MAGIA DE BATALLA •

Los Clérigos de Mórr pueden utilizar algunos hechizos de Magia de Batalla además de la Nigromancia. Los siguientes hechizos de Magia de Batalla están disponibles para los Clérigos tanto del Gremio de los Dolientes como de los Caballeros del Cuervo:

Nivel 1

Aura de Resistencia; Curar Herida Leve (C); Entusiasmarse (R); Resistencia al Veneno

Nivel 2

Aura de Protección; Impedir Huida; Duelo Mental (R); Infundir Ánimo (R); Robar Poder Mágico (R); Zona de Santuario; Zona de Firmeza

Nivel 3

Causar Inestabilidad; Causar Estupidez; Disipar Magia (R); Transferir Aura

Nivel 4

Aura de Invulnerabilidad; Curar Heridas Graves (C); Drenar Magia (R); Encantar Arma; Fuerza Mental; Zona de Inmunidad Mágica (R)

Notas

C: hechizo curativo – ver más abajo

R: este hechizo no aparece en el libro de reglas de *WFJR*, pero se incluye en el libro de próxima aparición *El Reino de la Hechicería*.

• HECHIZOS CURATIVOS •

Las versiones de hechizos curativos que enseña el culto de Mórr resultan efectivas sobre todo contra herida y enfermedades provocadas por los No Muertos: *herida infectada*, *Podredumbre de la Tumba* y similares. En esta



circunstancias, los hechizos recuperan el doble del número de puntos de H indicados. De otro modo, los hechizos sólo recuperan la mitad del número de puntos de H indicados (redondeando hacia arriba).

• HECHIZOS NIGROMÁNTICOS •

Como aparece en el libro de reglas de *WFJR*, los clérigos de Mórr tienen acceso a la magia nigromántica, combatiendo el fuego con fuego cuando sea necesario. No obstante, deben tener cuidado cuando utilicen la magia nigromántica, porque gran parte de ella viola directamente los mandamientos de su fe. El ritual *Dedicar Bastón de Mando*, descrito más arriba, les evita tener que mancillar a los muertos para conseguir los ingredientes de sus hechizos, aunque ése es sólo uno de los problemas a los que se enfrentan cuando utilizan la nigromancia.

Hechizos Contra No Muertos

Por regla general, los clérigos de Mórr pueden utilizar cualquier hechizo nigromántico que destruya o debilite a los No Muertos, como *Destruir No Muertos*, *Zona de Vida*, *Zona de Inestabilidad* y *Aniquilar No Muertos*, con bastante libertad. El único obstáculo para su uso sería la necesidad de partes del cuerpo como ingredientes, como la piel desollada o el cadáver reciente necesarios para lanzar *Aniquilar No Muertos*.

• HECHIZOS DE CONVOCACIÓN •

Según la doctrina de Mórr, la creación y convocación de No Muertos es una abominación, y con mucho el mayor de los pecados de la Nigromancia. Ningún clérigo de Mórr podrá convocar o crear un No Muerto, aunque existen algunas leyendas antiguas acerca de Mórr enviando No Muertos etéreos en ayuda de sus seguidores como respuesta a sus fervientes oraciones. La única vez que se utilice tal hechizo deberá considerarse una bendición para algún seguidor favorecido bajo circunstancias verdaderamente excepcionales.

Hechizos de Control

Los hechizos para controlar a los No Muertos suelen ser un tema delicado, que depende de lo que el lanzador haga con los No Muertos una vez los tenga controlados.

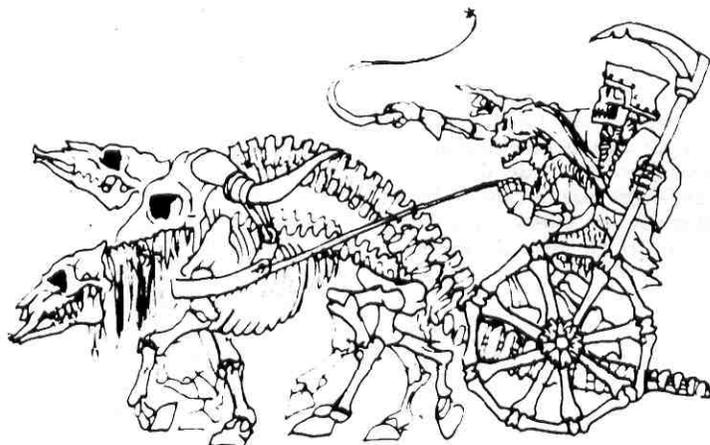


Según la estricta doctrina del culto, lo único aceptable que puede hacerse con No Muertos controlados es ordenarlos que se dispersen, devolviéndolos a su justo descanso y enviando sus almas a los acogedores brazos de Mórr.

No obstante, algunas facciones más moderadas del culto, sobre todo entre los Caballeros del Cuervo, sostienen que está permitido utilizar No Muertos ya existentes a modo de tropas temporales, volviéndolos contra el nigromante que los creó. Esta propuesta ha dado lugar a un buen número de debates morales y teológicos, y su solución aún queda lejos. El DJ debería juzgar cada caso según sus circunstancias particulares.

Otros Hechizos

Todos los demás hechizos nigrománticos (los hechizos de *Mano*, *Detener Inestabilidad*, *Vida en la Muerte*, *Maldición de la No Muerte* y *Viento de Muerte*) quedan prohibidos para los seguidores de Mórr, y no podrán utilizarse bajo ninguna circunstancia.



LA SANTIDAD DE LA TUMBA

Muerte, magia y la ley en el viejo mundo

En el Imperio y en casi todo el resto del Viejo Mundo, el culto de Mórr posee el derecho, según el Imperio y otros estatutos además de por larga tradición, a emitir y administrar leyes sobre los muertos y los No Muertos. En Marienburgo, no obstante, incluso esta ley está sujeta a la ley del contrato, capaz de imponerse sobre cualquier otra ley dentro de la ciudad. Por tanto, un indigente de Marienburgo puede perfectamente vender su cuerpo legalmente a cambio de un puñado de Gremiales antes de morir, si bien el comprador se hace plenamente responsable del destino del cuerpo, y de cualquier No Muerto que se levante del fallecido una vez completa la transacción.

• CADÁVERES Y CRIMINALES •

La Nigromancia es uno de los crímenes más serios según la ley del Viejo Mundo. En las Tierras Yermas, se considera aún más seria; no a causa de ningún reparo moral, sino porque algunos emprendedores abogados de Marienburgo han ideado un buen número de cargos adicionales imputables, con el fin de alargar el proceso judicial y cobrar tasas legales adicionales. Por ejemplo, un cadáver que se haya utilizado en nigromancia se habrá obtenido en la mayoría de los casos sin el consentimiento de su propietario, convirtiéndolo en propiedad robada; ¡y los crímenes contra la propiedad son los más atroces que se puedan cometer en Marienburgo!

La Ley del Templo insiste en que no existe defensa posible en un caso de nigromancia; se escucha la acusación y el magistrado que presida la sala (o, en algunos casos un tribunal compuesto por un abogado de avanzada edad, el noble dueño de las tierras, y el líder de la casa gremial del Gremio de los Dolientes más cercana) deberá tomar una decisión. El castigo para un acusado de nigromancia es muy severo: ejecución, por lo general ahorcado en público, inmediatamente seguida por el lanzamiento de un hechizo de Aniquilar No Muertos y la quema de los restos, con el fin de que no quede nada que pueda utilizarse por ningún nigromante ni dar origen a una criatura No Muerta.

Un cómplice del crimen de nigromancia (un ladrón de tumbas que abastezca a un nigromante, por ejemplo) está considerado igualmente culpable, "a menos que existan pruebas irrefutables que demuestren que tal compli-

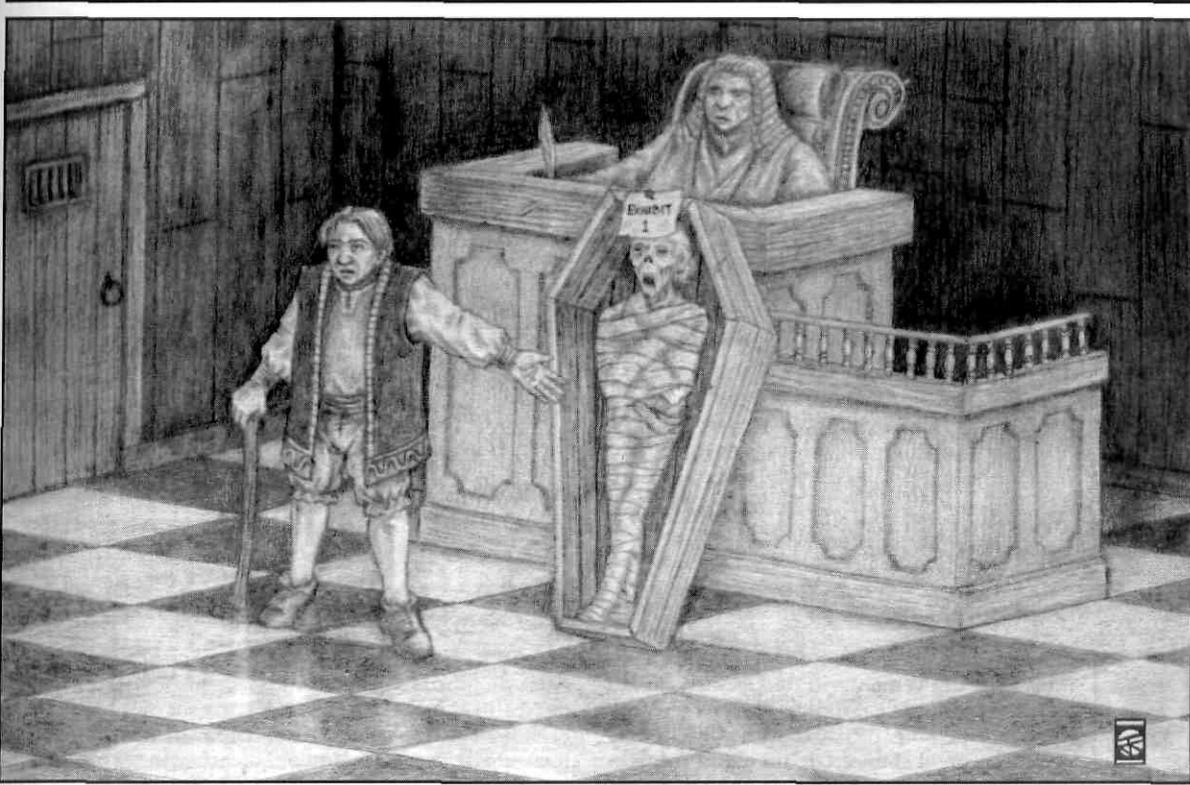
cidad tuvo carácter involuntario y que en su ejecución no se incumplieron otras leyes". Esta prueba suele obtenerse tras persuadir al cómplice para que testifique contra su antiguo jefe; este sencillo pero elegante punto legal ha dado lugar a un buen número de juicios satisfactorios, tanto a nigromantes como a criminales asistidos por ayudantes desleales pero no tontos.

Un delito menor sería el de "colaborar en gran medida al levantamiento de un No Muerto", y éste suele ser el cargo cuando un antiguo cómplice o aprendiz de un nigromante accede a declarar en contra de su tutor. Es una especie de ofensa generalizada, y puede incluir la utilización indebida de un cadáver (p.ej.: sin que un sacerdote de Mórr supervise el funeral) y la profanación de un lugar de enterramiento. Al cargo suelen añadirse los de hurto y robo de cadáveres. La sentencia varía según la gravedad del delito, aunque puede llegar hasta los diez años de trabajos forzados. Los cínicos Agitadores anticlericales han sugerido que este delito sirve sobre todo para ayudar al culto de Mórr a mantener el control absoluto sobre el proceso de disposición de los muertos, y sobre el lucrativo flujo de tasas funerarias.

El robo de cuerpos es un delito aparte, aunque los cargos de hurto, invasión de la propiedad y el comportamiento susceptible de provocar el alzamiento de No Muertos suelen añadirsele. El pariente más cercano, en caso de que lo haya, puede escoger entre tratar el caso como robo bajo la Ley Criminal o como robo de cuerpos bajo la Ley del Templo. La Ley del Templo proporciona un castigo más severo, aunque la Ley Criminal permite la compensación económica de las víctimas (bien al pariente más cercano o al culto de Mórr en calidad de propietarios del lugar de enterramiento; un proceso criminal debe disponer de una víctima que se siente en la sala). Algunas leyes alternativas del Viejo Mundo permiten que el caso sea visto por las dos leyes, en cuyo caso el veredicto de una acción se cita invariablemente como evidencia en la segunda.

Una categoría superior de delitos comprende el saqueo de tumbas en busca de riquezas en lugar de cuerpos. De esto se encarga principalmente la Ley Criminal, y puede derivar en cargos de hurto y allanamiento de la propiedad. El Gremio de los Dolientes puede encargarse de emitir sentencia bajo la Ley del Templo por conducta temeraria capaz de dar pie al levantamiento de No Muerto, pero sólo lo





harán si el acusado parece estar en disposición de pagar una multa sustanciosa para las arcas del Gremio o puede resultar culpable de otros delitos bajo la Ley del Templo.

A pesar de la severidad potencial de estos castigos, algunos ladrones se dedican a la aparentemente sencilla tarea de saquear joyas y otros objetos de valor disponibles en muchos cementerios, y asisten a los ritos funerarios con los dos ojos muy abiertos para poder calcular los posibles beneficios.

En Middenheim, Altdorf y otras ciudades Imperiales, los cuerpos de aquellos asesinados durante el transcurso de un robo de cuerpos o el saqueo de una tumba, o ejecutados siguiendo una serie de tales ofensas, suelen ser entregados a la universidad de la zona para su disección, según un juicio emitido hace cincuenta años por Wilhelm von Messerlieb, un magistrado de Altdorf reconocido por su sentido común a la hora de dictar sentencia.

• RECOMPENSAS •

Por medio del Gremio de los Dolientes, el culto de Mórr ofrece una serie de recompensas a cambio de infor-

mación que pueda ayudar a la detención de cualquiera que rompa sus leyes respecto a los muertos. Se exponen a continuación:

- 5 CO por cualquier información que ayude a recuperar bienes robados de una tumba (más el 30% del valor de los bienes);
- 10 CO por cualquier información que ayude a arrestar a un ladrón de tumbas;
- 15 CO por cualquier información referente a la utilización de partes del cuerpo en otras magias;
- 25 CO por cualquier tipo de información respecto al levantamiento o convocación de No Muertos;
- 5-10 CO por cualquier tipo de información referente a otros incumplimientos de la Ley del Templo (el tamaño de la recompensa varía según el caso).

Estas recompensas pueden recogerse en la sede gremial con jurisdicción en la zona donde tuvo lugar el delito. Si un caso pareciese implicar más de una recompensa, sólo se hará entrega de la más cuantiosa.



EL EMPORIO FUNEBRE DE DROEVIGGER

Tumbas acuáticas

En el distrito Kruiersmuur de Marienburgo, no muy lejos del cementerio de Deedesveld, se alza una casita de campo de dos pisos y apariencia respetable, próxima a un edificio más pequeño con el símbolo de un ataúd colgado en el exterior. Se trata del Emporio Fúnebre de Droevigger, y la casa de campo vecina es el hogar de Droevigger. Aunque los dos edificios no se comunican directamente, comparten el terreno que llega hasta el Agua Estanca.

El hogar de los Droevigger es una pequeña casa de campo de dos plantas sin ningún rasgo destacable. Los Droevigger tienen un dormitorio en el piso de arriba y Edvard, su joven aprendiz, duerme en la cocina. El jardín y la parte de atrás de la tienda conforman el dominio de Boris, el enorme y taciturno kislevita constructor de ataúdes que completa el hogar de los Droevigger.

La parte delantera del edificio es donde se llevan a cabo los negocios. La puerta de la tienda se abre a un vestíbulo, con una puerta que conduce al almacén donde se encuentran desplegados una amplia variedad de ataúdes y lápidas. También saliendo del vestíbulo se encuentran dos cabinas cerradas con cortinas, donde los ataúdes "ocupados" descansan hasta el momento del funeral. Las cabinas se encuentran decoradas con un sobrio buen gusto e iluminadas sólo por velas de sebo.

Los ataúdes se sacan o bien al jardín para cargarlos en el coche fúnebre tirado por caballos para llevarlo al funeral, o se sacan por la parte de atrás y se suben a una falúa fúnebre. En este último caso, Droevigger se encarga de que Boris limpie el jardín y desaparezca; el aspecto y los modales del kislevita suelen ofender a los afligidos.

• INFORMACIÓN GENERAL •

"Es un hombre muy amable. Muy discreto, muy simpático. Acudimos a él cuando murió la vieja tía Mathilde y se portó muy bien. Ya sabe cómo llegan a ser algunos... o bien se trata sólo de negocio y tus sentimientos les importan un comino, o se te acercan con esa falsa y empalagosa simpatía que te da ganas de gritar. Pero Maese Droevigger fue siempre muy amable... muy sincero".

"Tampoco es tan mal negocio, si es que no te importa pasarte el día rodeado de fiambres. Quiero decir que nun-

ca se va a quedar sin materia prima, ¿no? La gente no va a dejar de morir. Además, lo hace bien. Debería haberse dedicado al teatro. Se te acerca con esos ojos tristes y la boca llena de condolencias y es capaz de hacerte creer que lo sientes de veras. Cualquiera creería a veces que está enterrando a su propia madre. La gente está tan ocupada compartiendo el pésame con él que os juro que ni se dan cuenta de que le están dando dinero por ello".

Jacobus Droevigger, Iniciado de Mórr, ex Comerciante, ex Aprendiz de Artesano

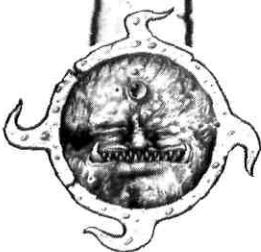
Jacobus Droevigger es un enjuto y lúgubre hombre de unos cuarenta años. Su rostro resulta de algún modo desproporcionado según el resto del cuerpo, y sus grandes nariz y orejas se combinan con las marcadas arrugas de preocupación impresas sobre su rostro tras décadas de oficio para darle un aspecto de lo más extraño. Su pelo es oscuro y algo aceitoso, y sus ojos de plañidero son marrón oscuro. Viste siempre de riguroso luto. Aprendiz de fabricante de ataúdes desde muy temprana edad, se ha pasado casi toda la vida en este negocio, y lleva la muerte en la sangre. En todo momento se muestra respetuoso y educado; su esposa y él incluso renuncian a llamarse entre sí por el nombre de pila en presencia de los clientes.



Droevigger forma parte del Gremio de los Dolientes, como requiere su profesión. Como contacto del Gremio, es bien conocido por la mayoría de sus vecinos, y también por el Alguacil de la zona. Cualquier contacto con el Gremio se hace a través de él cuando el Gremio necesite recibir información sobre cualquier asunto de la zona, y mantiene los ojos abiertos en lo que respecta al cumplimiento de la Ley del Templo sobre la muerte y los muertos.

Citas: "Buenos días tenga usted, pase, por favor. Per mígame cogerle su abrigo. Por favor, tomen asiento. ¿Hi sufrido la pérdida de un ser querido? Mi más sentido pésame. Sin duda querrá que me ocupe de realizar los trámites oportunos y le libre en parte de sus preocupaciones".

"Siempre nos hemos enorgullecido de nuestros sevicios. Que el cliente no se tenga que preocupar de nada: ése ha sido siempre nuestro lema. Tras la pérdida de u-



ser querido, a nadie le apetece regatear como una verdulera... no sería procedente".

"¿Granito? No, en este caso no, señor. Si me permite la sugerencia, el basalto posee una dignidad superior. El color, la presencia. Mucho más adecuado, sin duda. Nadie que vea este basalto podrá poner en duda que bajo él descansa un hombre respetable. Además, conserva muy bien la inscripción. Dentro de unos cuantos siglos, la gente seguirá siendo capaz de leer el nombre de vuestro suegro".

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	33	31	3	3	7	40	1	39	32	43	47	39	56*

Edad
42

Alineación
Neutral (Mórr)

Habilidades

Adivinación: Lectura de Cartas (1), Interpretar los Sueños; Cantería (2); Carpintería; Conducir Carro; Encanto; Etiqueta; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto: Clásico; Numismática; Saber de Pergaminos; Sastrería; Tasar Leyes; Teología.*

Equipo

Colgante de plata en forma de cuervo (por valor de 25 Gremiales); estuche; mazo de cartas (para adivinaciones).

Notas

Las habilidades de *Adivinación* de Droevigger están de acuerdo con las reglas avanzadas de *Adivinación* del Capítulo 17.

Si bien nunca ha trabajado en una cantera, Jacobus ha acumulado el conocimiento necesario para utilizar esta habilidad cuando afecte sólo a pruebas de **Int**.

Anna Droevigger, Comerciante, ex Sirvienta

Anna Droevigger es una leal colaboradora de su marido. No participa en los rituales funerarios, pero lleva las cuentas del emporio (recolectando fianzas para los funerales, tratando con los proveedores y pagándoles, y demás) y se encarga de las tareas domésticas.



Su conocimiento acerca de los demás comerciantes de la ciudad, y su red de cotilleos con otros artesanos y sus esposas implican que está a la última de lo que acontece en Kruisersmuur. Anna tiene unos treinta y cinco años; los Droevigger no tienen hijos.

Antes de casarse con Jacobus, Anna trabajaba como sirvienta para una de las familias de comerciantes más importantes de Marienburgo; ganarse la amistad de Anna les proporcionará a los PJs una importante fuente de información entre los sirvientes.

Cita

"Enseguida, Maese Droevigger".

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	28	32	2	3	8	46	1	34	38	45	27	29	42

Habilidades

Cocina; Esquivar Golpe; Etiqueta; Leer/Escribir; Numismática; Talento Matemático; Tasar.

Apariencia

Mediana edad, regordeta, sobriamente vestida.

Personalidad

Formal, gentil, respetuosa.

Objetivos

Respetar y apoyar a su marido, cuidar de su hogar.

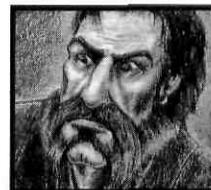
Notas

Conoce a la mayoría de los comerciantes.

Boris Podzin, Artesano, ex Aprendiz de Artesano, ex Marino

Apariencia

Unos treinta años, corpulento, barba, cojo (pierna izquierda rota y recompuesta de mala manera). Fuerte acento kislevita.



Personalidad

Tranquilo, austero, trabajador.

Objetivos

Fabricar ataúdes, maquinando oscuras ideas kislevitas, que le dejen tranquilo.

Citas

"Demasiados fabricantes de barcas en esta ciudad. Así que fabrico ataúdes. Todo el mundo necesita ataúdes, ¿da?"

"¿Ha venido para que le mida? Para ataúd, le mido para ataúd, ¿da? ¿Nyet? Vaya. Perdona, lo siento, pero tengo trabajo que hacer".

Notas

Boris conoce a algunos de los patrones hosteleros de la zona de vista, pero por lo general se muestra muy reservado. Le compra vodka importado de Kislev a Ishmael en la Percha del Pelicano en Suiddock.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	41	42	5*	6*	10	54	1	53	31	28	43	27	24

Habilidades

Carpintería; Conducir Carro; Construir Embarcaciones; Consumir Alcohol; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Hablar Idioma Adicional - Nórdico; Marinería; Muy Fuerte; Muy Resistente*; Nadar; Pelea Callejera; Remo; Tasar.*

Notas

A causa de la pierna mala de Boris, su valor de **I** se reduce a la mitad cuando efectúa pruebas relacionadas con el movimiento y la agilidad.

Edvard Stoemm, Aprendiz de Artesano, ex Sirvienta.

Antiguo huérfano en St. Rutha's, Edvard conoce a la mayoría de los niños y trabajadores de ese lugar. También conoce a la gente con la que Droevigger hace sus negocios, y se ha ganado los corazones de numerosas damas afligidas con su cándida aparición como doliente en los funerales.



Cita

"Sí, señor".

Habilidades

Esquivar Golpe; Etiqueta; Tasar

Apariencia

Unos ocho años, pelo rubio, serios ojazos azules.

Personalidad

Callado, respetuoso, atento, serio.

Objetivos

Aprender el negocio, agradar a los Droevigger.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	22	31	2	3	5	33	1	35	29	33	27	29	31

• CÓMO UTILIZAR EL EMPORIO FÚNEBRE DE DROEVIGGER •

Este escenario puede utilizarse en las aventuras de *WFR* de varias maneras. Más adelante se describen algunas ideas para aventuras, pero los Droevigger pueden resultar un contacto muy útil aun cuando no estén directamente implicados en la aventura. Cambiando algunos nombres, puede utilizarse como base para escenarios y aventuras parecidas en otros lugares de Marienburgo, en las ciudades del Imperio, o en cualquier otro lugar.

• UN AMIGO EN EL GREMIO •

Un contacto dentro del Gremio de los Dolientes puede resultar muy útil para una grupo de aventureros, sobre todo si operan dentro de una ciudad. Si está lo suficientemente convencido de la integridad de los PJ y de sus buenas intenciones, Maese Droevigger puede proporcionarles contactos y demás ayuda.

Ya que el Gremio a veces colabora con aventureros en casos de naturaleza dudosa o delicada, Droevigger podría ser capaz de proporcionarles pistas a los PJ acerca de investigaciones sobre muertes sospechosas, cuerpos desaparecidos o indicios de actividad nigromántica.

También servirá como punto de contacto con el Gremio cuando los PJ quieran reclamar alguna recompensa referente a no muertos, ladrones de tumbas o nigromantes, o si necesitan solicitar la ayuda del Culto de Mórr.

Aunque tan sólo posee el rango de Iniciado dentro del Culto de Mórr, Droevigger puede servir como puente hacia los altos dignatarios del culto para aquellos personajes que busquen formarse en sus usos y costumbres. En un momento puede incluso llevar a cabo una sesión adivinatoria, aunque él será el primero en reconocer que la adivinación es una faceta del reino de Mórr con la que no está demasiado familiarizado.

Desde su aprendizaje hasta la fecha, Jacobus Droevigger posee unos treinta años de experiencia en el negocio de pompas fúnebres, y es capaz de recordar muchos de los funerales a los que ha asistido. Esto, sumado a su acceso a los archivos del Gremio, le permite disponer de los detalles de casi cualquier funeral celebrado en la ciudad durante los últimos siglos, incluidas las circunstancias en que se produjo la muerte y otros detalles. Esto puede resultar muy útil a la hora de determinar, por ejemplo, si los sucesos inusuales que rodean a una tumba en concreto pueden ser de naturaleza sobrenatural, o simplemente obra de contrabandistas o ladrones de cuerpos para mantener alejados a los curiosos.

Por último, como hombre de negocios respetado en la zona, Droevigger posee contactos tanto en las altas es-

feras como en los bajos fondos. Algunos serán clientes, otros proveedores, pero su buena posición dentro de la comunidad puede resultar muy útil para el grupo de PJ que se haya granjeado su amistad. Puede ser capaz de proporcionar acceso a patrones o a información, e incluso camuflar ciertos incumplimientos menores de la ley; esto no quiere decir que se le pueda engañar fácilmente, así que mejor será que los PJ acudan a él con buenas intenciones.

• HERMANOS DE SERVICIO •

Aunque el Emporio Fúnebre de Droevigger se encuentra sito en Marienburgo, puede sentar las bases para cualquier negocio de pompas fúnebres en casi cualquiera de las ciudades más importantes del Viejo Mundo. En Altdorf, por ejemplo, podría encontrarse un negocio como el de Droevigger no muy lejos de la universidad, o en el sector mercantil al noreste de la ciudad. En Middenheim, un buen emplazamiento sería alguna de las callejuelas que se extienden tras los templos del distrito Westtor-Sudgarten, o entre los callejones del Wynd. En Bögenhafen, podría encontrarse cerca de la esquina de Eisen Bahn con Nulner Weg, cerca del Puente del Este para facilitar el acceso al camposanto, y no demasiado lejos de la Göttenplatz.

• IDEAS PARA AVENTURAS •

El negocio de un enterrador puede dar lugar a toda una serie de aventuras y encuentros. Aquí se citan algunos ejemplos:

• EL ALMA SIN REPOSO •

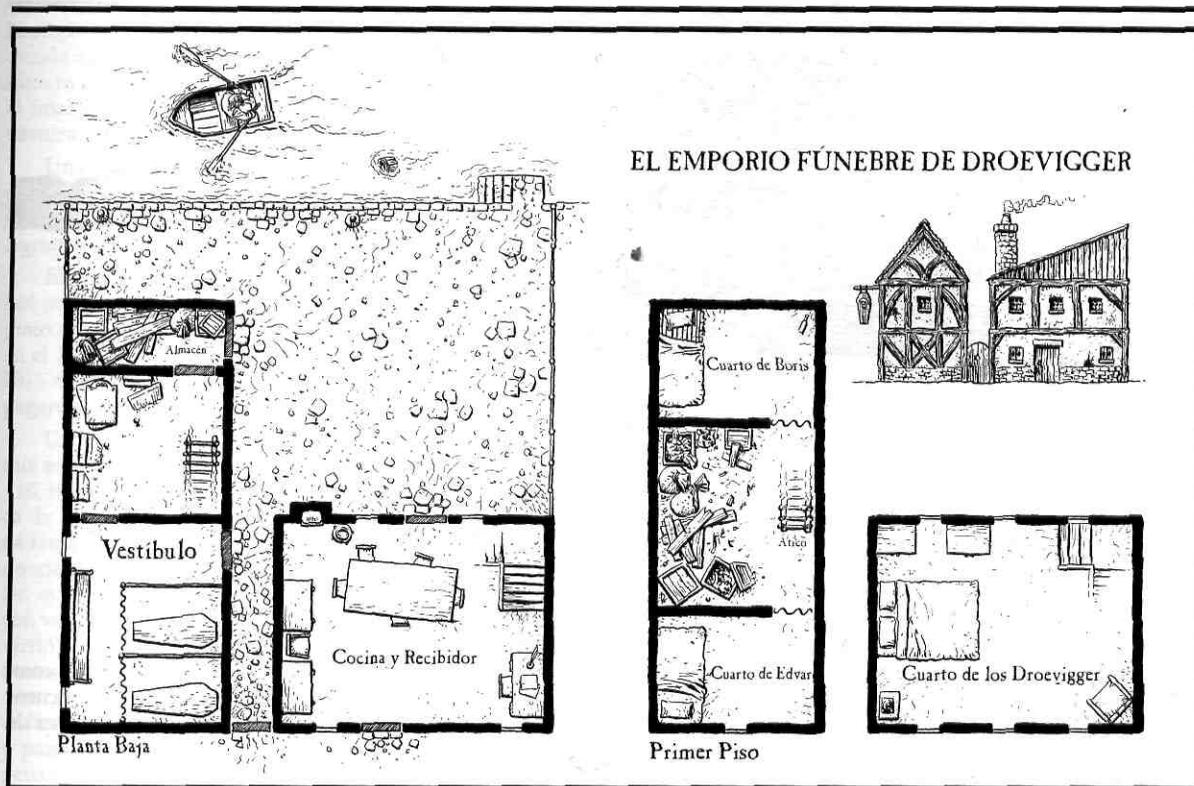
Los cuerpos de las víctimas de asesinato suelen quedar bajo la protección de Mórr en la tienda de un enterrador o en una capilla hasta que se completan las investigaciones y se lleve a cabo el funeral pertinente; o un Funeral sin Nombre, si no se consigue identificar al fallecido. Uno de estos desdichados fue Mats van Oopfers, cuyo cuerpo se encontró en un callejón de Riddra un amanecer. El alguacil se lo llevó a Droevigger y lo colocó en un ataúd al fondo de la tienda, pendiente de identificación y notificación al pariente más cercano. Como suele ocurrir en tales casos, se roció el cuerpo con infusión de Raíz de Tumba como medida preventiva, y se envió una notificación al Templo de Mórr para que enviaran un Clérigo y se comenzaran el resto de preparativos.

Por desgracia, la violencia con que acabó su vida separó el espíritu de van Oopfers de su cuerpo, y ahora vaga por las calles de Riddra por las noches, intentando encontrar el camino de regreso a su cuerpo. Los PJ pueden darse cuenta de la situación encontrándose con el fantasma por su cuenta, o a través de alguien que lo haya visto, y tendrán que descubrir quién era el fantasma, dónde y cuándo murió, y después seguir el rastro del cuerpo por medio de la casa de Alguacil de la zona hasta la tienda de Droevigger. Puesto que el cadáver fue salpicado con Raíz de Tumba, el espíritu no puede reunirse con él, y será un Clérigo de Mórr quien tenga que proporcionarle solaz al atormentado espíritu efectuando un ritual funerario.

• EN NOMBRE DE LA CIENCIA •

La principal preocupación del Culto de Mórr es proteger a los muertos de los atropellos a manos de nigromantes y ladrones de tumbas. Aunque los cuerpos se tratan a su llegada a la tienda de un enterrador para inutilizarlos con propósitos nigrománticos, esto no les hace menos atractivos para los ladrones de tumbas y algunos





de sus patrones. Algunos ladrones de tumbas prefieren mucho antes robarle a un enterrador que abrir tumbas; después de todo, el trabajo no es tan duro, los alrededores son mucho más agradables y la mercancía está más fresca. Una superstición común (pero falsa) entre los ladrones de tumbas sostiene que la magia protectora de un funeral se desvanece con el tiempo, por lo que el cadáver de un cementerio tiene más probabilidades de convertirse en un indeseable fantasma que el que esté en la tienda de un enterrador.

Aunque los Droevigger toman precauciones contra el hurto igual que cualquier compañero de trabajo, a un ladrón de cuerpos emprendedor le resultaría relativamente fácil irrumpir en el vestíbulo y robar un cadáver reciente, para después vendérselo a la ciencia o incluso a algún nigromante ajeno a su ineficacia mágica. Si los PJ consiguen interceptar y recuperar el cuerpo antes de que lo diseccionen o se vea sometido a un destino peor, librarán a Maese Droevigger de un apuro profesional y se ganarán su gratitud.

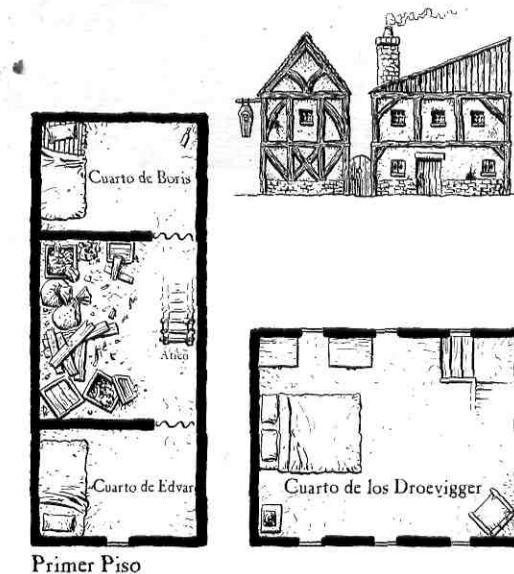
• EL FORASTERO •

Un mercader árabe visitante ha muerto en la ciudad, y su cuerpo se encuentra al cargo de Jacobus Droevigger hasta que se arreglen los trámites. Según la Ley del Templo, el cuerpo sólo puede entregarse al pariente más próximo, y ya que el pariente más próximo de este individuo se encuentra lejos en Arabia, se está fraguando una situación de lo más tensa.

Los camaradas mercaderes del fallecido exigen que se les haga entrega del cuerpo para que puedan enterrarlo siguiendo su propia tradición, pero la ley sostiene que el Culto de Mórr debe hacerse cargo del funeral en caso de que no se pueda contactar con el pariente más próximo.

Puede que los árabes intenten hacerse con el cuerpo por la fuerza, robarlo, o contratar a alguien para que lo saque de la tienda de Droevigger. En previsión de todo

EL EMPORIO FÚNEBRE DE DROEVIGGER



esto, Droevigger puede alquilar los servicios de los PJ como guardias temporales, o, si alguno de ellos tiene algún tipo de experiencia con la cultura de Arabia, como intermediarios y negociadores.

Como complicación añadida, el fallecido fue miembro de un culto árabe que practica la momificación como rito de enterramiento, y sus compañeros exigen que se les permita extirpar las vísceras, secar y envolver el cuerpo según sus propias creencias; algo que el Culto de Mórr considera firmemente como profanación del cadáver.

• LOS MALOS NUNCA DESCANSAN •

Jacobus Droevigger acaba de hacerse cargo del cuerpo de un famoso chantajista, muerto a manos de un rival; quizás incluso el temible Adalbert "Casanova" Henschmann (véase *Marienburgo: Traicionados*, p. 67). Se está fraguando una guerra de bandas, y el enemigo del fallecido ha jurado públicamente evitar que el cadáver reciba los ritos funerarios, para que jamás encuentre la paz.

Droevigger se encuentra su tienda invadida por malhechores dispuestos a guardar el cuerpo de su fallecido jefe, y con las ideas muy claras acerca de cuándo y cómo va a llevar a cabo el funeral el Culto de Mórr. La Guardia se muestra reticente a implicarse en el caso, prefiriendo que las dos bandas se debiliten entre sí. Mientras tanto, varios agentes del victorioso señor del crimen están dispuestos a no detenerse ante nada con tal de hacerse con el cuerpo del difunto, o al menos a evitar que se efectúe el funeral.

Los PJ con contactos en los bajos fondos podrían ser capaces de llegar a proponer algún acuerdo aceptable para las dos partes (aunque esto no va a resultar sencillo) o puede que sea posible despistar a los malhechores y enterrar el cuerpo en secreto, asegurando el bienestar del espíritu (y evitando que pueda llegar a tomar cartas en el asunto), al tiempo que dejan que las dos bandas continúen resolviendo sus diferencias.



CON LA MUERTE EN LUGARES MUERTOS

Encuentros en los lugares muertos

Los Dolientes no son los únicos que uno se puede encontrar en un cementerio. Aquí se presentan algunas ideas para situaciones y encuentros, ambientados en el cementerio de Deedesveld en Marienburgo (ver *Marienburgo: Traicionados*, p. 112) pero que pueden utilizarse en cualquier aventura o campaña sólo con adaptarlos un poco.

• COMPAÑEROS DE LOS MUERTOS •

Mientras se encuentren en el cementerio, puede que se les pida a los aventureros que perpetren el saqueo de alguna tumba; o al menos que abran e investiguen algunos de los ataúdes que les parezcan más interesantes. Bien podría ocurrir que allí no haya nada que se salga de lo común; después de todo, no todos los días es fiesta. No obstante, siempre puede encontrarse algo interesante en un ataúd aparte del cadáver, así que aquí damos algunas ideas:

Ratas

Las cámaras funerarias están muy secas y ventiladas; exactamente el tipo de lugar que una manada de ratas elegiría para construir su nido y criar a sus camadas. Serán ratas normales que han excavado sus túneles bajo la base de uno de los muros de la cámara o a través de una sección de ladrillo desmoronada. Cualquiera que entre en la cámara las asustará, y atacarán como Enjambre, con 1 punto de H de ratas abalanzándose sobre la puerta abierta cada turno.

Bichos

Los insectos, como hormigas y escarabajos, pueden anidar en una cámara del mismo modo que las ratas. La diferencia es que no intentarán abandonar su madriguera; sencillamente lo defenderán hasta la muerte.

Moho

Tanto el *Moho Rojo* como el *Amarillo* crecen sobre la materia orgánica en descomposición, lo que hace de un enterramiento una oferta que no pueden declinar... y que manipular el ataúd sea una muy mala idea. El funeral de un brujo o cualquier otro tipo de hechicero puede que atraiga al *Moho Púrpura*, sobre todo si en el difunto fue ente-

rrado con objetos mágicos cargados. Éstos estarán completamente vacíos de Puntos de Magia cuando se encuentren, aunque puede que se los consiga hacer funcionar de nuevo si se los limpia concienzudamente de esporas.

Juncia de Sangre

Esta planta se alimenta de tejido animal en descomposición, y crecerá lozana en cualquier cementerio, sobre todo en aquellos que se encuentren mal atendidos o abandonados. También se mostrará más que contento de atrapar a cualquier animal (o aventurero) lo bastante ignorante como para pasear por sus inmediaciones. La planta se encontrará probablemente en una zona tranquila del cementerio, puesto que en zonas más frecuentadas probablemente lo identificarían y arrancarían de raíz en cuanto apareciese. La zona a su alrededor estará sospechosamente tranquila (prueba de *Int* para darse cuenta: *Exploradores* +10, *Elfos* +15), y si se inspecciona de cerca (¡pero no demasiado!) el suelo en sus proximidades podrán encontrarse varios esqueletos pertenecientes a pequeños animales. Los personajes con la habilidad *Identificar Planta* podrán identificar la Juncia de Sangre por el procedimiento habitual.

Raíz de Tumba

Esta planta resulta de gran utilidad a la hora de tratar con no muertos, y como sugiere su nombre se la suele encontrar en, y alrededor de, los cementerios. Los eruditos sostienen la teoría de que se alimenta de algún modo de los muertos que la rodean, y la esencia de la muerte (opuesta a la de la *No Muerte*) que conforma sus tejidos resulta de algún modo perjudicial para la magia y las fuerzas que mantienen a los *No Muertos* fuera de sus tumbas. Siempre puede darse el caso de que los personajes con *Identificar Planta* o *Herbolaria* puedan encontrar una mata de Raíz de Tumba en un cementerio si buscan durante el tiempo suficiente. Utiliza las reglas para buscar plantas de *El Enemigo Interior Vol. 1: Sombras Sobre Bögenhafen*, p. 40, cada vez que cualquiera busque Raíz de Tumba. Puede encontrarse más información acerca de esta planta en la p. 91 de este volumen.

• EL HÉROE CAÍDO •

Esta cámara adornada adopta la forma de un doselete de mármol sobre pilares dispuesto encima de

la efígie esculpida de un caballero con armadura yaciendo sobre un féretro. Éste conforma el techo de una cámara semisubterránea, cuyas puertas se encuentran al final de una pequeña serie de escalones que se encuentran en su cara sur.

Una inscripción Clásica que rodea el borde del doselete reza así: "*Hic jacet Carolus Auermanus miles fortissimus vixit annos xxviii anno vii Mag. Imp. mmcccxii Sigcum comites suis. Civis pii gratiique me fecit*".

El personaje que posea la habilidad competente podrá traducir: "Aquí yace Karl Avermans, gran guerrero, junto a algunos de sus camaradas. Vivió 28 años y murió en el 7º año del reinado del Emperador Magnus, el año 2311 de Sigmar. Los piadosos y agradecidos ciudadanos pagaron este monumento en honor a su memoria".

Un nativo de Marienburgo (o de la ciudad en la que estén) puede realizar una prueba de **Int** (*Historia* +10, *Heráldica* +10, *Erudito* +10) para conocer algo acerca de Avermans. Fue un vagabundo que alcanzó algo de fama por vez primera durante la Incursión del Caos doscientos años atrás. Capitán de la Marina en una de las milicias mercantes por aquel entonces, combatió con valor durante la defensa de Marienburgo, y se convirtió en el héroe de buen número de canciones y romances. Murió poco después de que se ganara la batalla contra el Caos, aparentemente a causa de una herida en la cabeza. La herida fue atendida durante varios días y parecía haber evolucionado con total normalidad, pero un buen día se desplomó sin vida, sin más. En reconocimiento de su valor en la defensa de la ciudad, los ciudadanos de Marienburgo pagaron este monumento en una colecta pública. Fue enterrado con honores, junto con algunos de sus hombres caídos también en las guerras contra el Caos. La historia de *El chico que le robó el anillo a su padre para la tumba del Capitán Avermans* aún puede encontrarse en algunos libros infantiles de Marienburgo.

Las puertas de la cámara están atascadas por el óxido (R 5, D 15), y los escalones se encuentran cubiertos por una capa de unos treinta centímetros de hojas secas y otros escombros. Está claro que la tumba ha permanecido en paz durante mucho tiempo.

Lo que nadie conoce es la auténtica tragedia de Karl Avermans: no murió a causa de su herida. El golpe en la cabeza le provocó un coágulo que con el tiempo cortó el riego sanguíneo que llegaba hasta su cerebro y lo sumió en un estado de coma. Fue enterrado vivo. Los ritos funerarios, destinados a evitar que se alce un No Muerto del cuerpo de un difunto, no surtieron ningún efecto sobre él puesto que seguía vivo en el momento en que se llevaron a cabo. Cuando despertó se encontró atrapado. Su sano juicio ya había quedado algo tocado a causa del coma, y desapareció del todo cuando se encontró encerrado en su propia tumba e incapaz de salir. Enfrentado a una lenta y agónica muerte por hambre, abrió los otros ataúdes y se comió los cuerpos. Cuando la muerte se lo llevó al fin, se convirtió en un Necrófago.

El Necrófago aún es incapaz de escapar de su confinamiento, y está loco de hambre; devoró el último cadáver hace cincuenta años. Cualquier ruido que escuche en las proximidades de la tumba lo alertarán, y se abalanzará con todas sus fuerzas contra las puertas, intentando salir. El Necrófago tiene una oportunidad del 20% de escuchar algún ruido fuera de la cámara, y su enloquecido araña cuenta como un ruido débil, que se puede escuchar con una probabilidad del 30% (*Oído Agudo* +10) si hay alguien cerca de la puerta, y de un 10% para escucharlo en cualquier otra parte.

Si los aventureros abren la cámara, el Necrófago se abalanzará desesperadamente contra ellos. Enloquecido por el hambre, atacará al personaje que tenga más cerca, y sólo intentará huir si se le reduce a la mitad de su valor de **Heridas**.

Si se examina el interior de la cámara podrá deducirse toda la historia. En su interior descansan cinco ataúdes, todos rotos. Uno, sobre un elaborado féretro de mármol, ha sido roto desde el interior (prueba de I para darse cuenta de esto), y los demás, desde fuera. Por todas partes se encuentran dispersos huesos rotos y masticados. Entre ellos, cuatro inconfundibles calaveras humanas. Cuando los aventureros vayan comprendiendo la verdad de la historia, deberán efectuar una prueba de **Fr**; quienes no la superen se verán tan abrumados por el horror que adquirirán un Punto de Locura.

Entre los huesos del suelo descansan cuatro espadas, sucias y roñosas (10% de probabilidad de causar *heridas infectadas*) y algunos retazos de armadura de cota de maila. En el ataúd de Avermans reposa una espada envainada, aún en buen estado; es mágica, y se trata de un Arma de Aniquilación que causa el doble de daño a las criaturas y seguidores del Caos.

Los aventureros podrían llegar a este encuentro tras haber llegado hasta sus oídos las propiedades mágicas de la espada de Avermans, o tras haber sido contratados para que investiguen los extraños sonidos que se escuchan en las inmediaciones de la tumba.

• EL TACAÑO •

Los aventureros se acercan a una de las fosas de menor tamaño, de camino a cualquier otro lugar. La tumba se encuentra bastante descuidada, y su inscripción es la más pequeña y ruin que hayan visto jamás los aventureros. Ni siquiera se trata de una inscripción propiamente dicha; sólo las iniciales WV.

Esta es la tumba de Willem Vrekmans, un reconocido tacaño en vida. A pesar del bien conocido adagio de que nunca podrás llevártelo todo a la tumba, Vrekmans lo intentó con todas sus fuerzas: escondió su pequeño tesoro de oro dentro del forro de su ataúd, para que lo enterrarán con él. Su obsesión por su oro le sobrevivió, e incluso ahora lo protege celosamente, incapaz de soportar siquiera el pensamiento de que lo aparten de su lado.

Si algún personaje permanece cerca de la tumba durante más de dos turnos o le molesta de algún modo, ocurrirá algo asombroso. Se levantará una niebla desde la fosa similar al que saldría de una tetera, arremolinándose adoptando una aterradora forma cuasi humana. Cualquiera que sea testigo de esta manifestación debe hacer una prueba de **Fr** contra *miedo*.

Willem Vrekmans es ahora un Aparecido, con 3 puntos de **Fuerza** y 7 Puntos de **Magia**. Su obsesión es mantener a la gente lejos de su oro, y atacará a cualquiera en un radio de dos metros alrededor de la tumba. Queda susceptible a *inestabilidad* si se aleja más de un metro de la tumba, lo no hará voluntariamente. Retornará a su lugar en cuanto no haya nadie a menos de dos metros.

Si eliminan al Aparecido y abren la tumba (un acto altamente sacrílego a menos que el Gremio de los Dolientes y el culto de Mórr les den su permiso), los aventureros se encontrarán con un sencillo ataúd sin marcas que contiene un cadáver apergaminado y forrado con tela basta. Está claro que a Vrekmans no le iba el derroche. Bajo el forro pueden encontrarse monedas de oro de varios países, por un valor total de 153 Gremiales.



• EL ENTIERRO PREMATURO •

Mientras los aventureros atraviesan un cementerio, se dan cuenta de que los cuervos de la zona se comportan de un modo extraño. Saltan alrededor de una tumba recién cubierta, y si entre los aventureros se cuenta algún seguidor de Mórr, uno de los cuervos volará en su dirección e intentará posarse sobre su hombro, graznando con insistencia y picoteándole ligeramente para que se acerque a la tumba.

La lápida de la tumba luce el nombre de Jan Meeland, y la fecha de la muerte es de hace menos de una semana. Resulta obvio que el funeral tuvo lugar hace menos de una semana. Los cuervos continúan saltando alrededor del montículo, agitados, arañando o picoteando el suelo de vez en cuando.

El motivo de su comportamiento es que Jan Meeland no está muerto en realidad. Cayó en un estado cataleptico hace algunos días y fue enterrado antes de tiempo. Al despertar dentro de su ataúd para darse cuenta de la trágica verdad, ha invocado la ayuda de Mórr, y su llamada ha sido atendida; he aquí el extraño comportamiento de los cuervos.

Los aventureros deberían notar que ocurre algo extraño con la tumba y exhumar al desventurado Meeland. Éste se encuentra bastante histérico tras adquirir otros 4 Puntos de Locura y el desorden *Demencia* a lo largo de su suplicio. Pero está vivo, y si se consigue dar con su familia (fácil, por medio de los archivos del Gremio de los Dolientes de la zona), ésta se mostrará encantada, y no menos sorprendida, de tener a Jan de vuelta. Puede que los aventureros terminen recibiendo una pequeña compensación económica por su ayuda, y Mórr podría bendecirlos como buenos instrumentos de su voluntad.

Mientras tanto, la gente que consiguió que Meeland fuera enterrado antes de tiempo no comparten toda esta alegría. Vivo, Meeland representa una amenaza para sus actividades ilegales: piensan que sabe demasiado y que los podría identificar. Los PJ y él se convertirán en objetivos, pero a causa de su *Demencia* no puede recordar los detalles de lo que está ocurriendo, incluidas las identidades de la gente que ahora intenta asesinarle.

• LA TUMBA DEL POBRE •

Casi todas las ciudades de buen tamaño disponen de algún tipo de fosa para los indigentes, para disponer de los cuerpos de aquellos cuyas familias no se conocen o son demasiado pobres para pagar un funeral. Aunque varían en algunos detalles mínimos, todos comparten la misma función: aceptar los restos de quienes murieron en la pobreza de manera digna y respetuosa, y después asegurarse de que esos cadáveres desaparecen lo antes posible para que haya sitio para el siguiente desdichado. El ejemplo que sigue resulta bastante típico.

Ocupando un puesto de honor en el cementerio, por lo general cerca de las puertas, se encuentra un sarcófago de piedra tallada que presenta la siguiente inscripción en Reikspiel: "Erigido por el Consejo y el Templo de Mórr para la Paz y el Descanso de los Modestos y la Seguridad de Todos Nosotros. Anno 1847".

La tapa del sarcófago puede levantarse entre dos o más personajes que sumen entre todos una F de 7 o más. Su interior está limpio y vacío. Si se tiene éxito en una prueba de I (*Detectar Trampa* +10, *Cantería* +10, *Ladrón* de

Tumbas +10) revelarán una palanca oculta tras el relleno de la cara este. Otra prueba de I (mismos modificadores) revelará que la base del sarcófago es falsa; la palanca opera un mecanismo que la abre, aunque esto sólo puede ocurrir cuando la tapa del ataúd está cerrada. La puerta falsa tiene R 7, D 12.

La Tumba del Pobre está diseñada para funcionar del siguiente modo. Tras el funeral, el cuerpo se tumba dentro del sarcófago y se cierra la tapa. Una vez los dolientes se han marchado, el sacerdote de turno tira de la palanca oculta y el fondo del sarcófago cede, arrojando al cuerpo por un amplio foso hasta una cámara inferior, donde una Ameba (*WFJR*, p.228) espera para devorarlo.

La caída desde el sarcófago a la cámara de la Ameba es de poco más de dos metros, aunque el daño por el impacto se reduce a la mitad al caer en blando. No obstante, el personaje que caiga cuenta automáticamente como *engullido* una vez llegue a la paciente Ameba...

• EL FARO DE LA MUERTE •

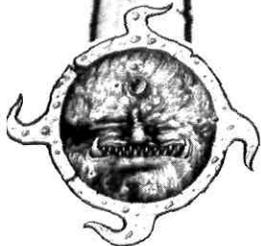
Mientras se encuentren cerca de un cementerio próximo a la costa o a la orilla de un río, los aventureros verán unas luces que titilan sobre el borde de un acantilado. Si lo prefieres, podrán verse también las luces de una nave que se aproxima hacia la orilla, y los aventureros se darán cuenta de que ha corregido su rumbo para navegar hacia la luz de la costa... directamente hacia unos peligrosos bancos de arena sembrados de arrecifes.

Los aventureros deducirán que todo esto es obra de un grupo de varadores, y decidirán ocuparse de ellos, salvar la nave y cobrar la recompensa que se ofrezca. Por desgracia, no conocen toda la historia.

Hace aproximadamente diez años, una famosa banda de varadores solía actuar en la zona del cementerio, utilizando las tumbas y algunos de los túneles y cuevas ya existentes para esconder sus botines a salvo de las autoridades. Ninguna otra cuadrilla de provocadores de naufragios se atrevía a operar tan cerca de la ciudad, con lo que su fama era considerable. Por fin, fueron capturados y ahorcados, y sus restos se enterraron en una fosa común sin inscripción alguna en el mismo cementerio que conocieron tan bien en vida. Pero sus actividades no han terminado del todo, puesto que todos los años, el día del aniversario de su ejecución, los varadores se alzan desde su tumba en forma de *Fuegos Fatuos* (*WFJR*, p.251), y conducen a un barco hacia su condena.

Pueden verse cinco *Fuegos Fatuos* sobre el acantilado, y si los aventureros interfieren con los espíritus malignos, éstos intentarán arrojarlos desde el acantilado utilizando sus habilidades hipnóticas.

El encuentro puede resolverse satisfactoriamente destruyendo a los *Fuegos Fatuos* y después localizando su tumba para que un Clérigo de Mórr efectúe el rito Funerario sobre ella y evite que se vuelvan a alzar. Si los aventureros ayudan a encontrar y solucionar el problema, podrán optar a dos recompensas: una de 50 Gremiales del Templo de Manann por la información que conduzca al descubrimiento y castigo de provocadores de naufragios (aunque puede que al tesorero burócrata del Templo no le haga demasiada ilusión pagar la recompensa dos veces por la misma pandilla de varadores) y otra de 25 Gremiales del Templo de Mórr por la información referente a No Muertos.



SECCIÓN III:

GENTES Y LUGARES

UN REPASO a diversos PERSONAJES DESTACADOS e INTERESANTES, los LUGARES donde se los PUEDE ENCONTRAR, y cómo OPERAN, tratándose de;

MAESE OTTO DRUCKER, cuyo negocio gira en torno al MODERNO y NOVEDOSO ARTE de la IMPRENTA, gracias a la que tales OBRAS DE VITAL IMPORTANCIA como la que aquí se presenta llegan al PÚBLICO EN GENERAL;

MAESE LUKAS PFANDLEIHER del Símbolo del PEÓN BERMELLÓN, TRATANTE DE OBJETOS MÁGICOS y OTRAS CURIOSIDADES;

Los INFAMES JINETES PIELESVERDES comúnmente conocidos como los INTRUSOS DE MORBOG, cuyas TERRIBLES RAPIÑAS y EXTENDIDOS ULTRAJES los han convertido una AMENAZA RECONOCIDA para la SOCIEDAD CIVILIZADA;

El FAMOSO y MARAVILLOSO CARNAVAL PANDEMÓNÍUM del DOCTOR WOLFGANG HOLLSEHER, que A PETICIÓN DE LA CORONA IMPERIAL y la de otras naciones más modestas muestra sus HOMBRES BESTIA CAUTIVOS y otras MONSTRUOSIDADES DEFORMES por los Pueblos y Ciudades del Viejo Mundo, para ASOMBRO, DELEITE y EDUCACIÓN de JÓVENES y MAYORES;

Y el CÉLEBRE par de ESPADAS A SUELDO y ALBOROTADORES conocidos como GOTREK y FELIX, ya familiares para el LECTOR CULTO gracias a las crónicas del Sr. Don William King, habitante primero de Albion y ahora de Praag; estos tomos de ERUDICIÓN ALTAMENTE VALORADOS se encuentran DISPONIBLES gracias a los esfuerzos del caballero Marcus Gascoigne, de la BIBLIOTECA OSCURA.

LA IMPRENTA DE OTTO

Un templo de intrigas

La Imprenta de Otto pueden encontrarse en cualquier ciudad de gran tamaño, según lo requiera el DJ. En Middenheim, estaría situada en cualquiera de las calles principales que conforman el distrito de Wynd; en Marienburgo, su emplazamiento se alzaría sobre el distrito de Tempelwijk, que engloba el templo y la universidad.

Desde el exterior, el edificio presenta el aspecto de un viejo almacén descuidado, no demasiado diferente de sus vecinos. Sobre la puerta puede leerse el siguiente cartel: "La Imprenta de Otto: se imprimen libros y cuadernos por encargo". Tras la puerta aparece una pequeña y sucia oficina, en cuyo interior encontramos al Viejo Otto, el propietario. Otto se sienta tras un enorme escritorio salpicado de tinta, enterrado bajo un montón de papeles. Tras la mesa vemos baldas sobre las que se apilan montañas de libros y panfletos, guías de la ciudad y octavillas que anuncian diversos acontecimientos cívicos. Tras una puerta cerrada se puede escuchar el apagado traqueteo de las prensas y los linotipos mientras los aprendices se afanan en su trabajo diario.

• EL VIEJO OTTO. IMPRESOR •

Humano, Varón, Demagogo y Artesano

Otto aparenta tener unos 68 años de edad y viste un delantal salpicado de tinta. Sus gruesas gafas de piedra distorsionan sus rasgos y hacen que sus ojos parezcan hundidos en el fondo de su cabeza. Un matojo de rizos grisáceos le cubren el cráneo y una blanca barba de chivo se desprende de su barbilla.

Aunque la edad doble su cuerpo y las arrugas surquen su rostro, la mente de Otto sigue bien despierta y sus ojos brillan tras las lentes. Otto responde amable a todos los pedidos, sin hacer distinciones por rango social. Se toma su tiempo para hacer que los clientes se sientan como en casa, fiel en todo momento a su papel de honrado artesano deseoso de proporcionarles a sus clientes el mejor servicio posible.

Pero tras esa fachada de cara al público, Otto es uno de los miembros dirigentes de los Nuevos Milenaristas, un grupo radical dedicado a reformar por completo la sociedad, tanto la de su ciudad como la del conjunto del Viejo Mundo (ver Los Nuevos Milenaristas, más abajo).

Otto es un hombre tan racional como razonable, que discutirá sus ideas con calma ante cualquiera. Alejado del fanatismo, todos sus argumentos se basan en la razón. Se da cuenta de que una sociedad ordenada racionalmente beneficiaría al pueblo mucho más que la actual. No obstante, Otto es consciente de que las autoridades de la ciudad consideran una amenaza a los Nuevos Milenaristas, y por tanto prefiere mantener sus actividades en secreto. Incluso aunque las autoridades no le cerraran el negocio, podrían, utilizando diversos métodos subrepticios, destruir sus prensas y llevarlo a la quiebra. Para evitar esto, nadie podrá convencerle, no importa lo mucho que lo intenten, de que imprima literatura sediciosa si acuden directamente a su oficina. Para conseguirlo, primero deberán contactar con un PNJ Agitador que les organizará una cita con Otto (ver Contactar con los Nuevos Milenaristas, más abajo).

Los clientes son recibidos en la imprenta con un alegre, si bien algo cascado, "Hola, ¿qué puedo hacer por ustedes? Tome asiento, por favor. Enseguida aparto este montón de papeles y podrá sentarse aquí mismo". Su anciano cuerpo se mueve con una velocidad pasmosa, y enseguida le pasará un trapo limpio a los dos asientos enfrente de su escritorio.

"¿Les apetece un vaso de vino mientras hablamos de negocios? Yo siempre he dicho que un poco de vino ayuda a hacer que el día se pase antes, del mismo modo que ayuda a llegar antes a un acuerdo".

Tanto si las visitas aceptan como si no, Otto se interesará cortésmente por el tipo de impresión que andan buscando. Les imprimirá lo que sea, desde una única octavilla a un cuaderno desplegable (libretos de entre dieciséis y treinta y dos páginas compuestos por una gran hoja doblada), panfletos de mayor tamaño y también libros.

Costes de Impresión

Las tarifas de Otto son razonables. Por una tirada de cien libretos de dieciséis páginas cada uno, Otto cobra ocho chelines la unidad; una tirada de cien copias, por tanto, cuesta 40 CO. El coste se abarata para las tiradas mayores en un chelín por copia cada cien, hasta un mínimo de cuatro chelines por copia.

Las octavillas de una sola página resultan mucho más baratas, costando sólo 1 CO cada cien copias. Ofrece descuentos a partir de 500 hojas o más; 500 por el precio de 400; 1.000 por el precio de 800, etc.

Los precios indicados son para trabajos de calidad estándar. Otto carga hasta un 200% por maquetaciones especiales y por incluir nuevos grabados.

Hacen falta dos días para preparar una prensa que imprimirá un desplegable de dieciséis páginas, y dos días más para imprimir cien copias. Otto puede reducir el tiempo trabajando horas extra, y ofrecerá "trabajos urgentes" al doble del precio normal.

Otto también dispone del equipo para imprimir libros, al coste de unas 20 CO por unidad incluida una sencilla cubierta de piel. El tiempo necesario para producir libros es muy superior al que llevan los panfletos o los desplegables, sobre todo debido a que se precisa una mejor calidad de impresión, cosido y encuadernación.

El Viejo Otto

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	34	46	3	4	7	50	1	44	47	46	50	52	76

Habilidades

Conducir Carro; Charlatanería; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto; Gremial; Muy Resistente (incluido en la tabla); Oratoria; Saber de Pergaminos; Sentido Mágico; Señales Secretas; Artesano.

Equipo

Ropas manchadas de tinta; espada bajo el escritorio; 40 GC en el monedero; 156 GC en el cajón de su escritorio; llave del cajón del escritorio.

• LAS ESTAMPACIONES •

La puerta de la oficina de Otto conduce a la sala de prensas principal donde tres ayudantes manejan dos linotipias. Otto en persona acompaña a los futuros clientes en su paseo por esta sala, señalando a las hileras de tipos de plomo apiladas por toda la estancia. Las bolas de papel minan el suelo y las estanterías están dobladas bajo el peso de montones de libros impresos en parte y de pan-

fletos. Otto guiará con cuidado a sus visitantes entre todo este desorden, disculpándose por el caos reinante. "Tenemos tanto trabajo por hacer estos días que nos resulta más fácil apilarlo en el suelo que sobre las baldas. Así que, por favor, tengan cuidado... no me gustaría que alguien quedara atrapado en una de las máquinas".

Las prensas son primitivas pero efectivas. Operan según el principio de rosca, presionando los tipos compuestos contra el papel. Disponen de hasta tres tipos de letra, y Otto se explayará ensalzando las virtudes de cada uno:

Gótico: "Un texto visual muy agradable para la vista, y muy tradicional. Útil si se quiere impresionar a alguien, sobre todo a aquellos que no sepan leer".

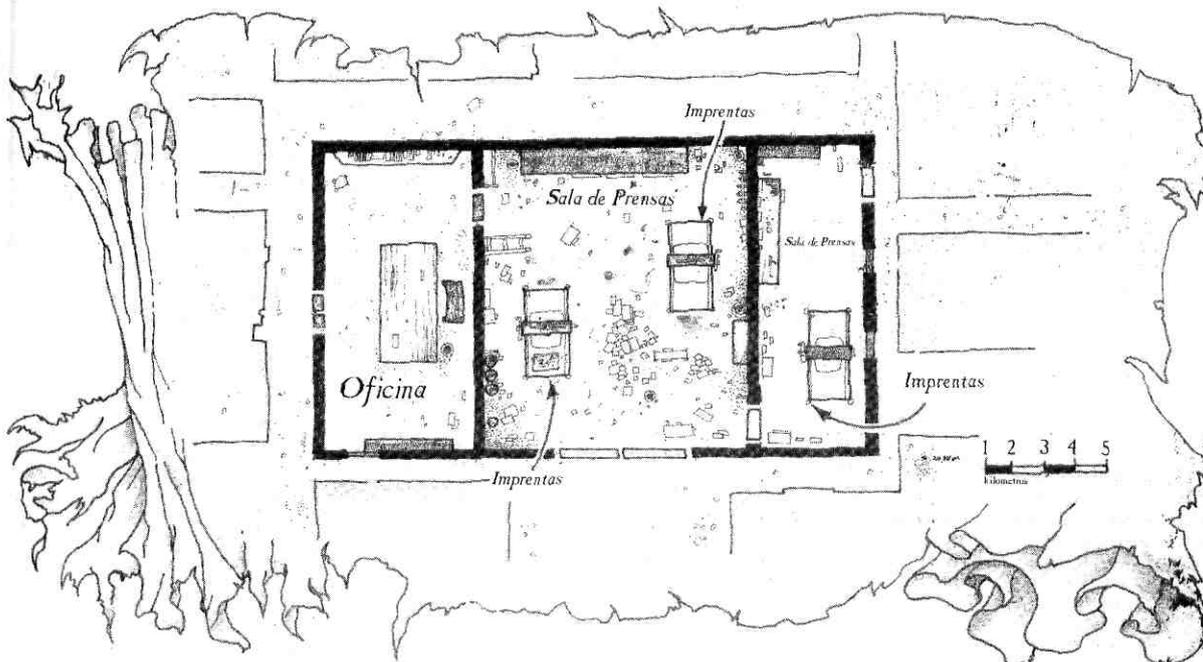
Lutero: "Un poco más radical, éste. Resulta muy claro, quizás un poco utilitario, pero facilita la lectura prolongada. Ideal para libros y panfletos".

Imperial: "Impresionante, sí señor. Ya saben, lo utilizan en los documentos del Imperio. Una buena mezcla de los otros dos, útil para las breves proclamas de las que gustan nuestros ilustres dirigentes. Es un éxito garantizado, impresione a sus amistades con sus contactos Imperiales".

Otto no llevará a las visitas más allá de la puerta que puede verse al otro lado de la sala de prensas. Si se le pregunta, responderá: "Nada, ahí es donde almacenamos el papel. Un sencillo almacén. Nada que les pueda interesar".

Lo cierto es que, a escondidas del mundo exterior, la imprenta de Otto es la lanzadera de la mayoría de los panfletos que lanzan los Agitadores por las calles de la ciudad, incluso aquellos que no tienen nada que ver con los Nuevo Milenaristas. Cualquier causa que avergüence al gobierno, o exija mejoras que beneficien al grueso de la población, tendrá acceso a los recursos de Otto. Si la imprenta se encuentra en Marienburgo, es casi seguro que Haam Markvelt (ver *Marienburgo: Traicionados*, p. 99) se encuentre entre los clientes de Otto.

El cuarto cerrado guarda otra imprenta utilizada exclusivamente para producir material de naturaleza subversiva. La imprenta se especializa en panfletos que airean la inminente llegada del Nuevo Milenio, momento en el que el pueblo llano controlará su propio destino sin verse



sujeto a los caprichos de la nobleza o de los ricos y sobrealimentados líderes religiosos (más adelante se proporcionan dos ejemplos). En este lugar, dos Agitadores producen panfletos donde se exige el final del sistema de recaudación y el derrocamiento del orden establecido. Los panfletos, divididos en varios montones, se encuentran ordenadamente almacenados por todo el cuarto, en contraste con el lío desorganizado de la imprenta "pública" de Otto. La existencia de esta sala se guarda en secreto, conocida sólo por los miembros del taller de Otto y algunos Agitadores de la ciudad.

Por la noche, las hojas son transportadas por dos Agitadores que manejan la máquina y entregadas a otros agentes encargados de su distribución. Intentarán capturar a cualquier intruso, pero no se darán cuenta de ninguna actividad fuera de su habitáculo, a menos que el ruido sea muy alto (-30 a todas las pruebas de Escuchar).

Agitador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
5	33	40	3	3	8	34	1	28	42	30	34	30	43

Habilidades

Leer/Escribir; Oratoria.

Equipo

Peto de Cuero (0/1 PA - cuerpo y brazos) bajo un mono manchado de tinta, espada, daga, panfletos varios.

• LOS NUEVOS MILENARISTAS •

Los agitadores de toda la ciudad se adhieren a las ideas de los Nuevos Milenaristas. Éstos creen que la sociedad es injusta, que beneficia a los ricos y poderosos a expensas de la gente sencilla. Les gustaría ver cómo cambian las cosas dentro del Viejo Mundo en general, y en su ciudad en particular.

A los Nuevos Milenaristas no les arredra el hecho de que la llegada del nuevo milenio propiamente dicho se encuentre a más de cuatro siglos de distancia (al menos, según el calendario Imperial). Es más, el grueso de sus miembros (y, desde luego, la mayoría de aquellos a quienes predicán) apenas posee una idea clara de lo que es un milenio. Entre quienes sí lo saben, la mayoría eligen interpretar la palabra de forma figurada, refiriéndose más a una nueva era que a un cambio de fechas. Al menos un grupúsculo dentro de la orden ha intentado encontrar un milenio más próximo, sirviéndose de oscuros calendarios Élficos y Enanos con desigual grado de éxito.

Los Nuevos Milenaristas son, por lo general, honrada gente trabajadora a los que no les gusta que el sudor de su frente sirva para pagarles el pan a los ricos y a los poderosos. Sus miembros señalan la pobreza y decadencia que asola la ciudad como evidencia del desinterés que sienten los gobernantes por el pueblo llano.

Muchos adoran a Verena, la Diosa del Aprendizaje y la Justicia, y desearían ver un Imperio regido por la razón en lugar de por los caprichos e intereses particulares de los ricos. Para ellos, el cisma entre los seguidores de Ulric y los de Sigmar no es sino una cortina de humo que intenta distraer la atención de la gente de lo que verdaderamente importa, es decir, su falta de dinero y la amenaza constante del Caos.

Aunque los aventureros que entren en contacto con las actividades de los Nuevos Milenaristas podrían sos-

pechar de ellos que no son sino adoradores del Caos, en realidad no podrían estar más equivocados, puesto que para esta gente el Caos simboliza el final de todo orden y razón. Los personajes sospechosos de pertenecer al Caos se verán perseguidos por Agitadores que buscan exponerlos a la vista de todos y organizarán manifestaciones a la puerta de donde residan.

La reciente proclama Imperial que declaraba que los mutantes ya no existen (véase *Muerte sobre el Reik*) ha servido para alimentar aún más la creencia de los Milenaristas de que el Emperador y todos los nobles no son más que incompetentes fruto del incesto, empeñados en contemporar con el Caos.

Para todo el escándalo que arman, los Milenaristas no son todo lo influyentes que les gustaría. Aunque sus Agitadores son bastante activos, la mayoría de los habitantes de la ciudad hacen oídos sordos a sus diatribas. De vez en cuando llaman la atención de la gente si es que éstos tienen el día, pero como saben bien los gobernantes de la ciudad, la "masa" enseguida es capaz de concentrar toda su atención en los preparativos de un festival o desfile organizados a última hora. Los ataques a personajes públicos suelen resultar más efectivos a la hora de poner nerviosos a aquellos que habitan en las alturas; resulta difícil hacer pasar por alto la arenga de un Agitador subido a una caja en una esquina, sobre todo cuando comienzan a hacer alegatos referentes al Caos.

• SEÑALES DE LOS NUEVOS MILENARISTAS •

Mientras los aventureros viajen por los alrededores de la ciudad, bien sea de compras o durante el transcurso de otra aventura, llámales la atención sobre un par de carteles pegados en las paredes de cualquier calle:

**RATAS Y ALIMANAS
SURGEN DE LOS DESAGÜES DE LA
CIUDAD**

¡No sufráis más!

¡Obligemos a los Ricos Nobles y a los Boyantes Líderes del Templo a liberarnos de la Plaga de Ratas que cada día salen de los infestados desagües de Nuestra Ciudad!

¡Mientras los Ricos y los Poderosos descansan a salvo en sus Casas de Ensueño, NOSOTROS, la Gente Sencilla, tenemos que padecer estas Odiosas Criaturas!

¡Coged todas las Ratas que podáis y arrojadlas por encima de los Muros de las Mansiones!

¡Que nuestros superiores sepan lo que es que sus Hijos padezcan el terror de estas Bestias!

¡La Acción Directa es nuestra única Esperanza!

**¡ACTÚA YA!
COGE UNA RATA HOY**

No aparece ningún indicativo de dónde se ha impreso el panfleto, pero se trata de un típico póster Milenarista encargado por un grupo de fuera. En este caso los editores son los controladores de plagas de la ciudad, que buscan darle más resonancia a su negocio haciendo de la caza de ratas un asunto de interés público.

La respuesta inicial a este llamamiento será buena, y las autoridades de la ciudad se verán obligadas a afrontar



el problema. No obstante, responderán apostando guardias en las calles que conduzcan a las zonas más ricas de la ciudad. Cualquiera sospechoso de transportar ratas será detenido y cacheado; quienes se encuentren en posesión de estos roedores serán arrestados y multados. Las autoridades no tomarán cartas en el asunto para eliminar la plaga.

El otro póster pertenece a los Nuevos Milenaristas, y se refiere concretamente a los asuntos de la campaña *El Enemigo Interior* coincidiendo con *Muerte sobre el Reik*. Puede que esto no resulte adecuado para campañas ambientadas en otro momento y lugar, y el DJ es libre de sustituirlo con cualquier otro cartel igualmente incendiario.

¡LOS MUTANTES HEREDAN EL IMPERIO!

¡La reciente Proclama de nuestra bien amada Su Imbecilidad el Emperador (El de Amplios Calzones y Estrecha Sesera) ha convertido al Imperio en un Criadero de Mutantes!

¡Los Mutantes van a ser ascendidos a Puestos de Poder en un Esfuerzo por hacernos la Vida Imposible!

¡Muestra tu descontento!

¡PONLE FIN AL CAOS!

¡FIN A LA TIRANÍA POLÍTICA!

¡LIBERTAD PARA TODOS!

(salvo para los Mutantes)

Este póster es reciente y los Agitadores siguen pegando copias por todas la ciudad. Con motivo de su carácter sedicioso, la Guardia de la Ciudad las arranca tan pronto como los Nuevos Milenaristas las colocan. Los personajes que estén leyendo este cartel se verán apartados enseguida por un educado, aunque firme, patrullero de la Guardia:

Guardia: "Perdonen, ciudadanos. ¿Les importaría echarse a un lado mientras cambiamos la decoración de este muro?"

PJ: "Es que aún no he terminado de leerlo".

Guardia: "A lo mejor es que no me he explicado bien. ¡Largo de aquí! A menos que quieran que los arreste por pegar carteles ilegales..."

Los Agitadores también alzarán la voz para pedir la abolición de la nobleza y descargando sus iras sobre el Emperador y sus consejeros. La Guardia responde dispersando a la multitud y echando a los Agitadores. No es probable que se desate la violencia, a no ser que los PJ la instiguen. Estos tumultos callejeros pueden aparecer cada vez que lo desee el DJ y podrían desembocar en una gran manifestación. El papel principal de estas revueltas, no obstante, es el de llamar la atención sobre la existencia de los Nuevos Milenaristas.

Si llega a organizarse una manifestación, los Cultistas del Caos intentarán causar problemas comenzando reyertas y profiriendo protestas desde los márgenes. Aquellos leales al Imperio también abuchearán a la multitud y se organizará una pequeña contra manifestación. A menos que estés dispuesto a poner patas arriba la ciudad al completo, será mejor que dejes que la manifestación tenga lugar sin que desemboque en actos violentos. La Guardia contendrá cualquier incidente que se origine. Donde los

personajes estén implicados, sencillamente interpreta la escena acorde a su comportamiento. Dale vida, pero evita los grandes enfrentamientos.

• CONTACTAR CON LOS NUEVOS MILENARISTAS •

Existen varias formas de presentar a los Nuevos Milenaristas y la Imprenta de Otto en tu juego. Puedes llamar la atención de los aventureros acerca del gran número de carteles que empapan la ciudad. Más tarde, cuando se encuentren en la calle una vez sea de noche, pueden divisar a algún Agitador pegando pósters aprovechando la oscuridad, o puede que entablen conversación con un Agitador al que escuchen arengando a la multitud. Los personajes simpatizantes, como puedan ser personajes Agitadores o los que pasen con éxito una prueba de *Engaño*, podrán interpretar cómo se gana la confianza del Agitador, una tarea no demasiado complicada, puesto que los Agitadores se muestran siempre más que dispuestos a hablar con quien simpatice con su causa.

Tras un *Engaño* con éxito, los personajes conocerán a Otto, quien les enseñará gustoso las habilidades necesarias para su nueva tarea de Agitadores o aprendices de imprenta. Otto no cobra nada por enseñar, pero esperará que a cambio trabajen con las prensas, y una vez dominen el arte de la oratoria, que salgan a la calle a desempeñar su nueva labor.

Los personajes que se opongan a los Agitadores puede que decidan seguir al Agitador de vuelta a la imprenta y después irrumpir en el edificio para recoger pruebas que ofrecer a las autoridades, o inventarse algo para que les dejen entrar y hablar con Otto. Del DJ depende lo que Otto confíe en los personajes. Los que se encaminen al edificio del Alguacil para delatarlo, verán cómo no resulta tan sencillo. No se lo pongas fácil, pero recompensa el buen juego.

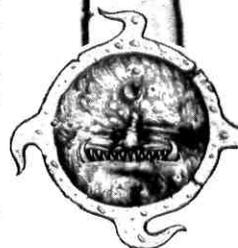
• UNA MIRADA A LA IMPRENTA •

Puede que los personajes vean cómo se ponen en contacto con ellos algunos personajes públicos que han recibido ataques de los Nuevos Milenaristas, o las autoridades que intentan descubrir el origen de los panfletos. Los personajes pueden encontrar pistas hablando con Agitadores o frecuentando ciertas tabernas, tú decides cuáles. Deberías asegurar-te, eso sí, de que los encaminas hacia la imprenta.

Los personajes que vigilen la imprenta de noche verán cómo llegan Agitadores a la puerta trasera para recoger sus octavillas y, a veces, para discutir las próximas medidas a tomar. Harán falta pruebas para que el Alguacil actúe contra Otto; bastará con una muestra de los panfletos subversivos sacados del almacén. Las simples alegaciones en su contra no serán suficientes.

• OTROS AGITADORES •

Hay muchos Agitadores que actúan por su cuenta en la ciudad, que comulgan con varias causas, desde el estado del alcantarillado a la humillación pública de personajes de la alta sociedad. Aunque suelen mantener sus reuniones en secreto, pueden identificarse algunas tabernas comúnmente frecuentadas por los Agitadores, conocidas para cualquier elemento criminal y disidente de la ciudad. Cualquier Rufián PNJ (o un PJ Rufián originario de la ciudad) sabrá guiar a los personajes hasta uno de esos lugares.



EL PEÓN BERMELLÓN

Es como una tienda de magia

"¡Guau! Pero si es TODO un, esto... una... ¿qué es eso?"

"Que me aspen si lo sé. Pero seguro que es algo mágico. Mira... tócalo". (presionando el objeto del tamaño de un puño contra la mejilla del otro)

"¡AAAAY!" (apartándose aterrorizado de un salto)
"¡Está VIVO!"

"Qué va, bobo. Sólo es una piedra... digo yo..."

"Bueno, pues asegúrate antes de ir por ahí poniéndoselo en la cara a la gente. Escucha..." (inclinándose para susurrarle) "...lo mejor va a ser que se lo lleves al Peón Bermellón. El muy puerco te cobra un brazo y una pierna, pero dicen que es bueno... y discreto".

• EL PEÓN •

El Peón Bermellón, propiedad de Maese Lukas Pfandleiher, desempeña un papel de vital importancia en cualquier campaña de *WFJR*: el de identificar y tasar objetos mágicos. Maese Lukas también es una fuente de préstamos para aventureros desesperados, aunque tendrán que pagar un interés muy elevado y dejar atrás un objeto mágico a modo de aval.

El Peón Bermellón puede emplazarse dentro de cualquier ciudad de buen tamaño en tu campaña, aunque debería ser un asentamiento lo suficientemente grande como para disponer de su propia universidad y Gremio de Magos o Escuela de Magia. Esto se debe a que Lukas, durante el transcurso de sus investigaciones, a veces debe confiar en las grandes bibliotecas de referencia de tales instituciones.

En Middenheim, la tienda puede localizarse fácilmente en el Freiburg, hacia el margen oeste donde limita con el distrito Neumarkt-Osttor. En Marienburgo, el Peón Bermellón encajaría a la perfección en *Kruiersmuur*. En cualquier otra ciudad, seguramente pueda encontrarse al borde de cualquier distrito académico, o encajonado dentro de una callejuela plagada de montes de piedad y tiendas de curiosidades.

• REPUTACIÓN •

Entre la gente sencilla, que tenga poco interés en empuñar o identificar tesoros mágicos, Maese Lukas y su es-

tablecimiento son poco más que un vago rumor: "¿Así que tienes un cacharro mágico para tasar? ¡GUAU! ¡Déjame verlo! Qué va, ni idea de adónde puedes ir. El Gremio, a lo mejor, o a casa de un banquero... al Templo... Bueno, tienes el Pendón Rojo o algo así; sí, así se llama. Por ahí por Freiburg..."

Los aventureros avezados y los estudiantes y practicantes de lo arcano puede que conozcan a Lukas, bien por experiencia personales o por informes de confianza: "Vaya, tienes a Lukas en el Peón Bermellón, y poco más para elegir. Se lo podrías llevar al Gremio de Magos, si fueses un brujo. Y miembro. Y ya sabes a lo que te expones. Allí tienen una biblioteca, y a lo mejor hasta puedes convencer a uno de los viejos chivos para que te eche una mano con la investigación. Pero no te van a hacer mucho caso a menos que poseas algún contacto, y si no eres miembro... bueno, déjalo.

"Claro que, si eres un hombre de fe, entonces puedes llevarlo al templo... aunque allí no es que sepan mucho de magia, y por lo poco que saben, lo más fácil será que te lo quieran requisar. Todo por tu bien, eso sí.

"Nada, que Lukas va a ser tu hombre. Dioses, sí, cobra un montón, pero si te hace falta dinero, él lo tiene, sin preguntas. La verdad es que asquerosamente rápido y bueno... demasiado bueno para ser verdad, dicen por ahí. Ya lleva en esto algunos años, así que debe ser de confianza".

• MAESE LUKAS •

Maese Lukas es un Enano de aspecto afable bien entrado en la mediana edad, con una barriga ligeramente abultada, cierto aire de desaliño intelectual, y alegres y penetrantes ojos azules. Si se le pregunta, dirá que adoptó un nombre humano cuando abrió el negocio hace aproximadamente un siglo, puesto que describe su negocio mejor que su nombre enano, el cual se hartó de escuchar mal pronunciado en boca de sus clientes humanos. Esto es una verdad a medias, puesto que la auténtica razón es que quería dejar atrás su antigua vida, aunque los conocimientos y habilidades que ésta le había brindado seguían resultándole útiles.

Lukas ha completado el equivalente a un aprendizaje de Alquimia, una carrera superior como Erudito, y una de Nivel Dos en demonología. Desde entonces se ha apartado de las artes demoniacas para retomar su carrera de



Hechicería, y pese a su implicación con la cara más oscura de la magia, jamás soñarías con conocer a un convocador de demonios más simpático.

Como demonologista, Lukas ha sufrido dos incapacidades; ninguna particularmente siniestra. Lukas es alérgico al polen, pero se mantiene lejos del campo, y la alergia al polen no resulta extraña entre la gente normal. También ha sufrido *Pérdida de Fuerza*... molesto, pero nada que no se pueda remediar.

Como prestamista, Lukas es uno con el que resulta fácil llegar a un acuerdo. Cobra mucho por sus servicios, pero, como explicará educadamente, lo mismo hacen los médicos y otros profesionales cualificados. Es un regateador amigable pero tenaz. Sabe que posee el monopolio de su negocio y no dudará en recordárselo a su cliente: "Si no os gustan mis precios, bueno, ¿dónde vais a ir?"

Lukas es un miembro respetado de la comunidad intelectual de la zona. Puesto que se trata de toda una eminencia en artilugios mágicos, los ricos nobles le tienen en muy alta estima, y siempre intentan sacarle un par de consejos gratis acerca de cuáles son los tesoros más valiosos. También causa sensación en las fiestas a las que acude, donde cualquier comentario casual de Lukas ("Vaya, Canciller, veo que poseéis un juego de Guantes de Janacek") provoca la envidia y admiración de los demás coleccionistas de la aristocracia.

Lukas se muestra orgulloso de su herencia Enana, y se esfuerza por mostrarse generoso con los Enanos a la hora de comerciar y de hacer amigos. De hecho, su actitud hacia ellos raya el paternalismo: "Claro que sí, nosotros los Enanos tenemos que apoyarnos, ¿no es cierto?" No obstante, se siente bastante cómodo mezclándose con eruditos humanos y elfos, brujos, nobles, y demás profesionales.

Lukas emplea seis guardaespaldas enanos, donde pueda encontrarlos. Los equipa con cotas de malla y les paga bien. Por lo general, dos guardan su hogar sito en una zona de clase alta de la ciudad (el distrito de Nordgarten en Middenheim; Noordmuur en Marienburg). Dos permanecen en el Peón Bermellón en todo momento, mientras que los otros dos le acompañan en calidad de guardaespaldas en sus paseos de la tienda a su hogar, y en las visitas sociales.

Maestre Lukas Pfandleiher: Hechicero de Nivel 2

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	52	25	3	5	10	43	1	38	51	67	58	85	32

Habilidades

Astronomía; Cartografía; Conciencia de la Magia; Elaborar Bebidas; Hablar Idiomas Adicionales - Lengua Oscura; Herbolaria; Historia; Identificar Artefacto Mágico; Identificar No Muertos; Identificar Planta; Idiomas Arcanos - Mágico, Magia Démoniaca; Lanzar Hechizos - Magia Vulgar, Magia de Batalla 1 y 2, Magia Démoniaca 1 y 2; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto - Clásico; Lingüística; Meditación; Numismática; Química; Saber Démoniaco; Saber de Pergaminos; Saber Rúnico; Sentido Mágico; Tasar; Visión Nocturna.

Equipo

Justillo de Cuero; espada corta; silbato (para avisar a la Guardia si hiciera falta); Amuleto de Adamantina (en forma de mano demoniaca - proporciona R 7); Varita de Azabache (la frase de invocación es "¡A por ellos!").

Puntos de Magia

18

Alineamiento

Neutral

Hechizos

Magia Vulgar: Abrir; Don de Lenguas; Luz Resplandeciente; Protección de la Lluvia; Reforzar Puerta; Sueño.

Magia de Batalla 1 (incluidos hechizos Démoniacos): Aura de Protección; Convocar Energía; Niebla Mágica; Provocar Pánico; Zona de Santuario.

Seis Guardaespaldas Enanos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	65	22	5	4	9	34	2	20	47	31	52	48	20

Habilidades

Arma de Especialista (Puño); Desarmar; Golpear para Aturdir; Golpe Poderoso; Pelea Callejera.

Equipo

Puños de hierro; hacha; cota de malla con mangas; cofia de malla; escudo; 2D6 CO.

● **LA RUTINA DE LUKAS** ●

Lukas mantiene un horario de trabajo irregular; para desalentar a los conspiradores, dice. La probabilidad de encontrarlo en la tienda durante el día es del 50%, y del 10% por la noche. El resto del tiempo lo pasa, ora en casa (donde no recibe clientes), ora investigando en el Gremio de Magos o en la Universidad, o bien asistiendo a algún acontecimiento social.

Cuando se encuentra en la tienda, los guardias le llevan allí la comida. Además, una vez por semana recibe



una remesa de varias docenas de ratas vivas, muchas de las cuales sirven como alimento para los perros. Muchas, pero no todas...

• EL MONTE DE PIEDAD •

La imponente estructura pétreo se asienta entre desartadas librerías, droguerías alquímicas y otros establecimientos de interés para eruditos y anticuarios. Dar con el lugar es sólo cuestión de indagar entre los tenderos de la zona, o pasear en busca de un edificio de piedra que presente un peón de ajedrez rojo sobre la puerta.

La tienda propiamente dicha es una cámara sólida y sin ventanas que recuerda un búnker militar. El trabajo de pedrería es enano, a base de mortero y seguro más allá de toda duda. La bóveda pétreo del tejado se apoya sobre las gruesas paredes interiores: "¡Sólida como una roca!" que diría satisfecho cualquier enano, "y lo mejor que vas a encontrar a este ras del suelo". Construido por artesanos de la piedra enanos, el Peón Bermellón parece ser (y lo es, de hecho) más seguro que muchos bancos y cárceles.

Un vistazo alrededor del edificio revela nada más que la puerta principal y un robusto cobertizo de madera con una entrada trasera. Si Maese Lukas se encuentra en su interior, dos perros de guerra atados con unas cadenas asombrosamente largas estarán amarrados en la parte de atrás, más que dispuestos a darle la bienvenida en todo momento a las visitas inesperadas.

Durante la construcción, Lukas creó recovecos donde almacenar objetos mágicos malditos de nula utilidad y los repartió por toda la casa con el fin de confundir los registros mágicos. Para cualquiera que posea *Conciencia de la Magia*, el conjunto de la estructura parecerá rebosar poder mágico.

• PUERTA PRINCIPAL •

Roble grueso, reforzado con hierro. Sobre la puerta puede verse un peón rojo, al lado de un cartel que reza:

"Llame con fuerza y espere".

Lukas escudriña a sus visitantes desde la Cámara de Servicio por medio de una lente espía gran angular escondida. A no ser que se trate de un Demonio o de todo un batallón, Lukas siempre abrirá los candados y las cerraduras.

• CABINA •

Este estrecho cuarto dispone de un banco de madera para los clientes. "Adelante, y cierren la puerta después, en aras de una mayor intimidad, tanto para ustedes como para mí". Tras la invitación, Lukas no se moverá de su sitio ni dirá nada más hasta que la puerta de entrada se encuentre cerrada y bajo llave.

Lukas espía a los clientes a través de mirillas ocultas. Si ve algo sospechoso, soltará unas bombas de polvo de Loto Negro mediante un mecanismo dispuesto en el techo de la cabina. Tras liberar una primera dosis, y si los bellacos sólo tienen pintas de no ser más que unos pobres diablos, abrirá la puerta para que escapen y prevengan a los demás para que se cuiden de jugar con él. Si las víctimas tienen aspecto de auténticos criminales, lanzará una segunda dosis y dejará la puerta cerrada, tras lo que enviará a uno de sus guardias para que avise a la guardia de la ciudad.

Si todo parece estar en orden, Lukas abrirá los postigos de hierro de la ventana de treinta por treinta centímetros que separa la Cámara de Servicio de la Cabina. Todas las negociaciones se llevan a cabo a través de esta venta-

na, y al menor indicio de problemas Lukas cerrará los postigos y soltará el Loto Negro.

• CÁMARA DE SERVICIO •

Lukas conserva aquí sus libros de cuentas y sus artilugios mágicos de menor valor, junto a algunos textos de referencia básicos y a sus herramientas de tasación. Esto le permite identificar casi cualquier poción y artefacto mientras el cliente espera.

Nótese que Lukas debe sopesar y dar el visto bueno a todos los objetos antes de hablar siquiera de aceptarlo como empeño o que se plantee su compra.

El procedimiento es muy simple: Lukas expone sus condiciones (ver más abajo) y si el cliente se muestra de acuerdo deberá pagar 10 CO de entrada por cada objeto que quiera identificar, avalar, empeñar u ofrecer para su venta. Entonces Lukas se retira y cierra los postigos mientras estudia los objetos. Nótese que si Lukas no logra identificar el objeto con un sencillo primer análisis, el cliente tendrá que pagar otras 10 CO por adelantado, algo que el Enano siempre se encarga de dejar bien claro al principio.

Si el chequeo revela la naturaleza y el valor del objeto, abrirá los postigos y cobrará el precio de su análisis antes de exponer sus descubrimientos. Si el objeto precisa aún más estudio e investigación, Lukas informará al cliente y estima cuándo deberá regresar para recibir un informe definitivo.

Los clientes interesados en comprarle algo deberán explicar qué es lo que buscan y cuánto están dispuestos a pagar antes de que Lukas les diga si dispone del objeto en cuestión, o cuánto pide a cambio. Regatear afectará al precio de venta como es habitual.

Si se consigue regatear con éxito, se cerrarán los postigos, Lukas coge el objeto, regresa, abre los postigos y cierra el trato. Si las dos partes no consiguen llegar a un acuerdo, Lukas le pedirá educadamente al cliente que se marche y cerrará la ventanilla. Los clientes problemáticos serán conducidos a la salida por los guardaespaldas o, si fuese necesario, por la Guardia.

• PRÁCTICAS HABITUALES •

Empeñar Objetos

Lukas ofrece el 50% del valor estimado como efectivo asegurado por el objeto. Sus condiciones son un 1% de interés por día de préstamo con un mínimo de 20 CO de tipo de interés (para cobrar el coste de la tasación).

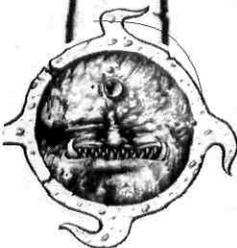
Por tanto, si te tasa tu Anillo de Protección en 500 CO, te prestará 250 CO a cambio de él. Aceptas el préstamo y se lo devuelves en el plazo de diez días. A un 1% diario, Lukas exige el préstamo de 250 CO, más 25 CO de interés a los diez días, sumando un total de 275 CO. Si se lo devolviste todo en veinticuatro horas, sólo deberías 2 CO y 10 chelines de interés, pero todavía tendrías que pagar el préstamo (250 CO) más el tipo mínimo de interés de 20 CO.

Identificar Objetos

El análisis de objetos cuesta una tarifa fija de 20 CO + 5% del valor estimado, debiéndose pagar 10 CO por adelantado.

Su oferta será: "Si crees que mi estimación es demasiado alta, te compro el objeto por ese precio. Si piensas que me he quedado corto, mejor para ti... el 5% te sale todavía más barato".

Si Lukas no consigue identificar el objeto en una primera valoración básica, ofrecerá su servicio de "búsque-





da avanzada". "Si no consigo identificarlo por el método ordinario, podéis llevárselo a otro o pagar mi tarifa de búsqueda avanzada: 200 CO y el 5% del valor estimado, más gastos".

Esta búsqueda avanzada puede ocuparle entre 4 y 6 semanas, sin garantía de éxito. No obstante, si Lukas no consigue identificar el objeto, el cliente sólo paga la tarifa básica de 10 CO, y siempre podrá recoger el objeto y llevarlo a cualquier otra parte para su identificación.

Identificar Objetos Mágicos

Además de revelar si un objeto es mágico o no, la habilidad *Sentido Mágico* también da cuenta de su número de poderes (cómo de poderoso es el objeto). Para descubrir cuáles son estos poderes, el personaje que disponga de la habilidad *Identificar Artefacto Mágico* deberá estudiar el objeto durante una hora, aproximadamente, y por cada prueba de FV en la que tenga éxito (sólo se permite una por hora) se revelará un único poder. Una vez el personaje falle la prueba, no podrá intentarlo de nuevo.

Éste es el poder que Lukas utiliza al final, y la primera característica mágica que descubra le dará una noción básica de la historia y función del objeto. Un anillo de Curar Herida Leve, por ejemplo, podría ser identificado como un anillo de curación, o una Daga de Muerte podría desvelarse como obra de Mario Fettucini, un hechicero fileano en el pasado al servicio de los Asesinos de Sartosa.

Tras varios chequeos de FV podrán averiguarse sus poderes específicos (y la frase que los invoca, cuando proceda). Algunos objetos precisan una invocación específica para activar sus propiedades mágicas, y puesto que se trata de una medida de protección, dicha frase no suele encontrarse inscrita a la vista sobre el artefacto.

Además de estos métodos estándar de investigación, Lukas también puede recurrir a su vasta colección de libros y herramientas si su *Identificar Artefacto Mágico* no es suficiente. Este equipo y material de referencia constituye la base de su búsqueda avanzada, y le permite adquirir más información donde sus habilidades innatas demostraron no ser suficiente. Aprenderlo todo acerca de un objeto resulta extremadamente difícil para el aventurero típico, pero será un juego de niños para un estudioso de la magia experimentado como Lukas. Con este método, Lukas debe efectuar una prueba de Int para obtener información sobre cada poder.

Los artículos cuya función resulte demasiado oscura, bien accidental o deliberadamente, y aquellos cuyas propiedades sean inherentemente oscuras, suponen un

reto algo más serio para los expertos en magia. Disponen de varios procedimientos de búsqueda avanzada, muchos de los cuales o bien necesitan mucho tiempo o implican graves peligros, y ninguno garantiza el éxito.

Para estos casos complicados, Lukas siempre puede recurrir a su Demonio y pedirle que le ayude en la tasación (ver más abajo). Lukas guarda esto como último recurso, puesto que el Demonio cobra en litros de sangre humanoide. Lukas es una buena persona y desapruueba tales prácticas, pero al mismo tiempo se trata de un avezado hombre de negocios y utilizará este último recurso si todo lo demás falla.

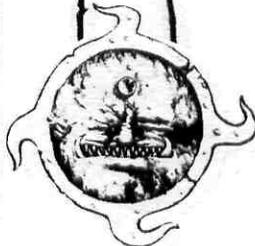
Comprar Objetos

Lukas intenta vender cualquier objeto por el doble de su valor de tasación. En el mercado negro vende más barato, pero al por mayor.

Ya que resulta casi imposible comprar objetos mágicos en cualquier otra parte, el precio no es tan desorbitado: "La gente que busca algo en concreto no regatea, y además, aquellos a los que les gusta quejarse de los precios no debería ir de compras, para empezar", dice.

Si los personajes le han ofrecido un precio al menos así de alto, Lukas les venderá lo que pidan sin más dilación. En cualquier otro caso, *regateará*, intentando conseguir el mejor precio posible. Quienes aparenten saber algo de magia ganan un +10% a su prueba por camaradería profesional; Lukas también puede plantearse reducir el precio si el cliente desea comprar más de un artículo. Tanto Lukas como los personajes tendrían que efectuar la prueba; si ambas partes tienen éxito, el proceso continúa; si ambas fallaron, se asume que las negociaciones no llegaron a buen puerto y que Lukas les lanza el ultimátum de pagar lo que les pide o abandonar su establecimiento de inmediato. Si Lukas tiene éxito y los personajes no, rebajará el precio ligeramente (aproximadamente el 25% de la diferencia entre lo que él pedía y lo que le ofrecían) y se negará a bajar de ahí. Si los personajes tuvieron éxito y Lukas falló, rebajará el precio igual que en el caso anterior y seguirán regateando. Lukas no tomará en serio ninguna oferta por debajo del precio de tasación del objeto; no es tonto, y bajo ninguna circunstancia va a realizar una venta de la que no extraiga algún beneficio.

Los siguientes objetos mágicos están en venta y almacenados en estanterías ocultas tras las cortinas, lejos de los ojos de los clientes. El valor de tasación de Lukas y su precio de salida aparecen tras cada uno de ellos. Lukas describirá con toda honradez las propiedades de estos



artilugios; una política que sigue a raja tabla. Los artefactos más caros o raros están a disposición de la gente adecuada, pero Lukas los guarda a salvo en un compartimento especial (ver más abajo).

Objetos a la Venta

- *Anillo de Don de Lenguas* (una vez al día). Invocar con las palabras "Habla y que te conozca". 120 CO / 240 CO.
- *Anillo de Cerradura Mágica* (una vez al día). Invocar con las palabras "Encierra a mi enemigo". 120 CO / 240 CO.
- *Anillo de Curación de Herida Leve* (dos veces al día). Invocar con las palabras "En el nombre de Shallya". 270 CO / 540 CO.
- *Anillo de Curación de Herida Leve* (una vez al día). Invocar con la frase "Caiga la bendición de Shallya sobre este cuerpo que acude en humilde súplica". 170 CO / 340 CO.
- *Anillo de Protección Contra el Caos*. 3.250 CO / 6.500 CO.
- *Anillo de Protección Contra el Caos* (una vez al día). Cuando se lo invoca con la frase "¡Aparta, Caos! ¡En el nombre de Solkan!", la protección dura 1 turno. 1.050 CO / 2.100 CO.
- *Anillo de Protección Contra Caos* (tres veces al día). Cuando se lo invoque con la frase "¡Por el martillo de Sigmar, Muere, Demonio del Caos!", protege durante 1 turno. 1.150 CO / 2.300 CO.
- *Casco de Caballero*, +1 PA a la cabeza; contra contundentes. 410 CO / 820 CO.
- *Espada de Protección*, +1 PA a todo el cuerpo (una vez al día). Cuando se la invoca con la frase "¡Protégeme de mis enemigos!", la protección dura 2D6 turnos. 190 CO / 380 CO.
- *Espada de Miedo*. Cuando se la invoca con la frase "¡Échate a un lado o muere!", quien la esgrima provoca miedo en sus adversarios durante 2D6 turnos. 500 CO / 1.000 CO.
- *Daga de Muerte*: +2 al daño. 875 CO / 1.750 CO.
- *Maza de Sueño* (una vez al día). Invocar con "Dulces sueños", y cualquier víctima a la que golpee en los próximos 2D6 turnos debe realizar una prueba de *Magia* con una penalización de -10 o caerá dormido durante 1D6 turnos. 150 CO / 300 CO.
- *Lanza Exterminadora de No Muertos* (dos veces al día): Invocar con "¡Sirve a Mórr y muere, No Muerto!", y el efecto exterminador durará hasta que golpee a la próxima criatura. 475 CO / 950 CO.

• EL LABORATORIO •

Aquí es donde Lukas lleva a cabo casi todas sus Búsquedas Avanzadas. Los servicios a sus clientes ocupan tan sólo una pequeña parte de su tiempo. El resto lo pasa en proyectos especiales; estudios sobre magia e investigando objetos que haya adquirido para su propia colección. Ni siquiera el Gremio de Magos posee tal colección de libros de referencia relacionados con el negocio de Lukas. El valor de estos libros y herramientas de referencia es incalculable. No sería posible ofrecer un listado de todos los tomos y útiles; por eso, si los personajes entran en el laboratorio y comienzan a hacer preguntas extrañas acerca del equipo de Lukas, el DJ tendrá que improvisar todo lo que pueda.

Los objetos mágicos de gran valor o interés se guardan dentro de lo que parece ser un gabinete de metal. Éste se encuentra encantado con un hechizo parecido a una *Protección de lo Prohibido* (ver *El Reino de la Magia*); cualquiera que

intente abrir el gabinete, aparte de Lukas, deberá superar una prueba de Fv o no podrá. Además, quien lo consiga disparará el otro efecto del hechizo, convocando de inmediato a Sikinnes, un *Demonio Menor* que le ha jurado lealtad a Lukas durante 1001 años. El Demonio es inteligente, puede hablar y está increíblemente corrompido. Puede formar miles de diminutas bocas dentadas, cada una capaz de propinar un venenoso mordisco. (Cuando Sikinnes está presente, Lukas lo alimenta con una rata viva al día; una experiencia desalentadora para el roedor, como supondrás.)

Sikinnes: el Gabinete Demonio

Por lo general, Sikinnes mantiene la boca cerrada, como le ordena su amo. No obstante, como se explica más arriba, si alguien toca el gabinete sin el consentimiento de Lukas, Sikinnes se materializará encantado en lo alto (o incluso dentro, puesto que no es tan alto) del gabinete, crea 1D6 de sinuosos espolones rematados en bocas y mordeará a la víctima incauta. Los PJs se verán automáticamente sorprendidos (a menos que ya hayan visto antes algo parecido, en cuyo caso se les permite realizar una prueba de I). Esto capacita a Sikinnes para soltar 1D6 mordiscos de F1, cada uno con el efecto secundario de raíz de víbora (ver *WFJR*, p. 81). Incapaz de refrenar su entusiasmo, Sikinnes se pondrá a parlotear como una cotorra, fanfarroneando acerca de su ataque triunfal, burlándose de la víctima, probablemente agonizante, y en general dándose un montón de bombo y patillo.

La vida como sirviente de Lukas no es algo tan duro para Sikinnes. "Prueba alguna vez a ser un *Demonio Menor* durante dos eones y a ver qué te parece", apuntará. "Los Demonios Mayores se pasan todo el día por ahí echándose encima roca fundida y babas ectoplásmicas. Ni pizca de gracia, te lo digo yo".

Cuando se lo convoca, Sikinnes causa miedo, pero no puede abandonar el gabinete. Mientras esté en contacto con él no sufre inestabilidad. Si el gabinete resulta destruido, será libre de atacar como *Demonio Menor*.

Contenidos del Gabinete

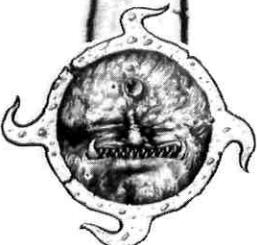
En el interior del gabinete se encuentran cuatro objetos a la venta, de valor considerable aunque de interés sobre todo para coleccionistas. Ningún aventurero sensato se planteará pagar tales precios.

- *Botas de Gucci*: Cuando se las invoca con las palabras "La gracia está más allá del estilo", quien las calce recibe una bonificación de +40 a **Empatía** mientras mantenga los pies dentro de las botas. De interés principalmente para coleccionistas, puesto que Gucci es un encantador de renombre. 8.000 CO / 16.000 CO.

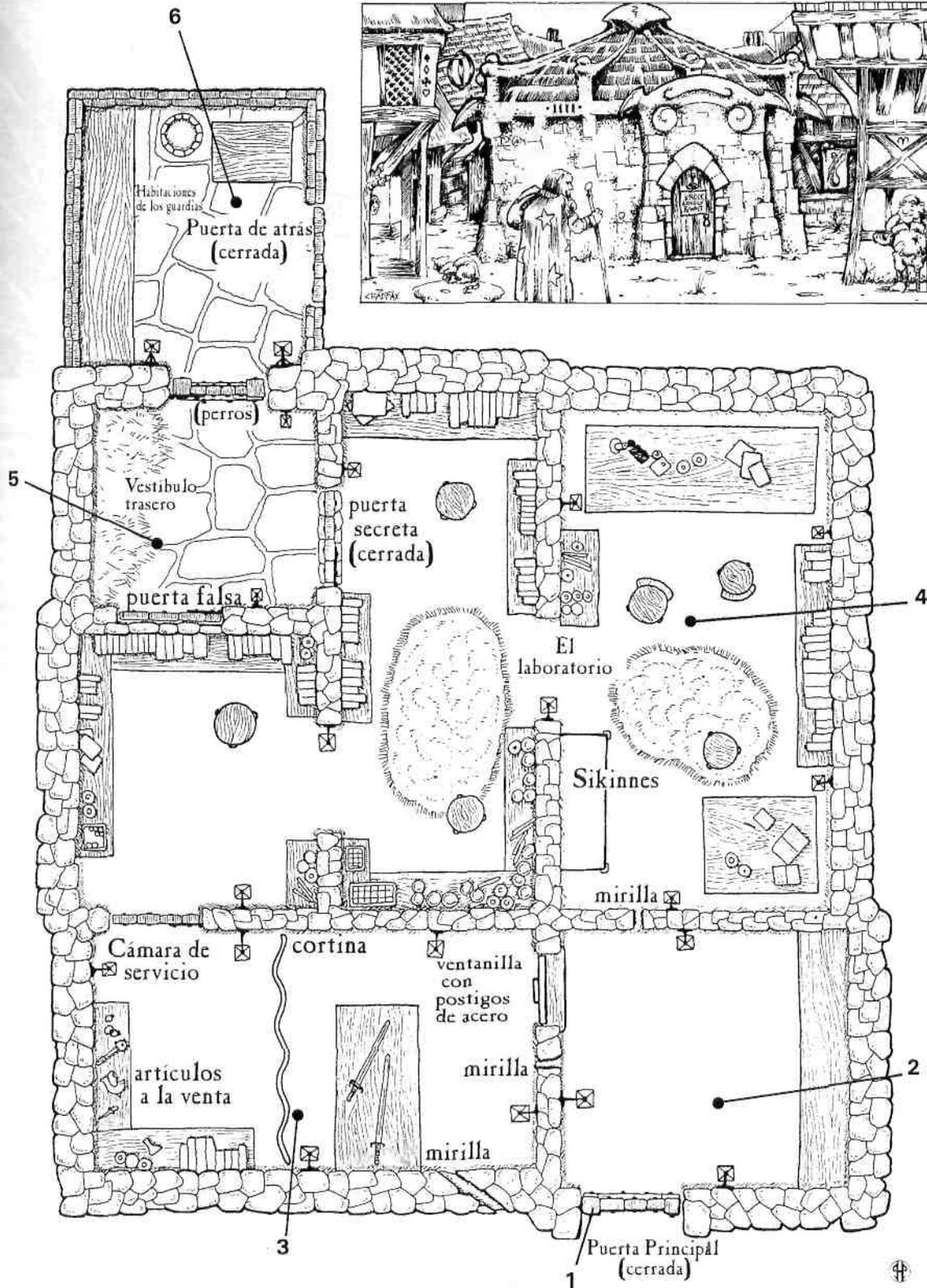
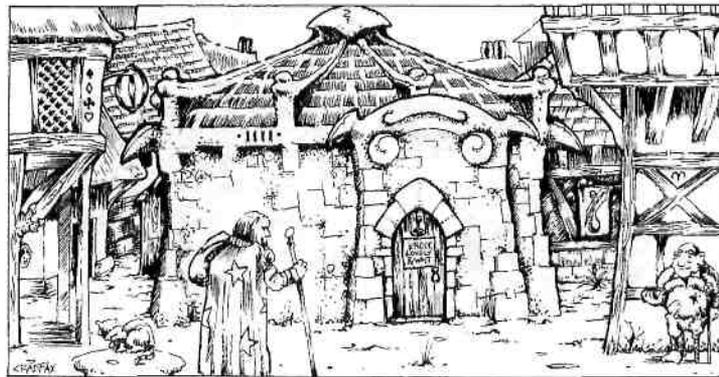
- *La Espada de Tain-Ella*: Los secretos sobre cómo recargar esta espada Élfica (al igual que los que la hacen funcionar) se han perdido, aunque la espada mantiene su encantamiento. Tain-Ella fue un mercader elfo marino de finales del siglo XXIII. *Pieza de coleccionista*. 1.500 CO / 3.000 CO.

- *La Mano de Hardarin*: Una varita de azabache en forma de bastón de mando de ébano rematado con un puño tallado. En la actualidad sólo funcionará si se lo invoca en hardarin, lengua que lleva muerta 75 años. Un maestro encantador podría llegar a alterar la frase de invocación, aunque eso destruiría el valor de coleccionista del objeto. 5.000 CO / 10.000 CO.

- *El Bastón de la Quinta Parte*: antiguo artilugio de oscuro origen y función, aunque la leyenda le otorga una fama de bastón de mando muy poderoso una vez se han ensamblado todas las partes. De momento, nada más que un capricho extremadamente caro. 10.000 CO / 20.000 CO.



EL PEÓN BERMELLÓN



EL PEÓN BERMELLÓN





Se exponen otros dos objetos, pero no están a la venta; ninguno posee un valor excepcional, pero los dos son impresionantes.

- *Armadura Pequeña*: una armadura maltratada en miniatura para un humanoide de unos cinco centímetros de alto, tallada con tres runas que Lukas no ha conseguido identificar. Se desconocen su origen, función y valor.

- *Cráneo de Fimir bañado en oro*: Lukas lo ha identificado a partir de antiguas crónicas como un ornamento de un estandarte de batalla Fimir, pero no ha sido capaz de determinar los detalles del funcionamiento del objeto. Valor desconocido.

• VESTÍBULO TRASERO •

Cuando Lukas no se encuentre en la tienda, habrá dos perros de guerra sueltos. En caso contrario, los mantiene encadenados fuera del edificio por la parte de atrás.

Cualquier intento de abrir la puerta falsa provoca la suelta de una dosis triple de Loto Negro a través de una trampilla oculta en el techo. La palanca que abre la puerta secreta se encuentra entre dos piedras a la izquierda de la entrada a la altura de la rodilla. Debe introducirse un objeto delgado de unos diez centímetros entre las piedras y presionarlo hacia abajo para liberar la palanca, lo que abre la puerta durante un turno; el tiempo justo para llegar al umbral y entrar en el edificio. No obstante, apretar la palanca no revela la localización de la entrada secreta, con lo que es probable que aquellos lo suficientemente listos como para dar con la palanca probablemente asuman que abre la puerta falsa, je, je.

• HABITACIÓN DE LOS GUARDIAS •

Cuando Lukas no se encuentre en la tienda, dos guardias permanecerán en su interior turnándose para dormir. Si Lukas está allí, toman el relevo sus guardaespaldas personales, para que los guardias salgan a hacer recados o disfruten de su tiempo libre. Tanto Lukas como los guardias de servicio poseen llaves de las sólidas cerraduras de la entrada trasera. Sólo Lukas dispone de las llaves de la puerta que comunica la habitación de los guardias con el vestíbulo trasero.

• MEDIDAS DE SEGURIDAD ADICIONALES •

Los personajes jugadores que planeen entrar por la fuerza en El Peón Bermellón deberían disponer de la oportunidad de efectuar una prueba de *Int* para anticipar algunos de los siguientes obstáculos, o puede que los apandadores de la zona les hayan informado acerca de ellos, como prefieras.

Lukas ha diseñado elaboradas precauciones para proteger su laboratorio y lo que éste contiene, pero sabe que convertir su tienda en una fortaleza no basta para desanimar a los ladrones tesoneros. Por este motivo les paga una buena suma a los jefes de las bandas de la ciudad. A ningún ratero del lugar con dos dedos de frente se le ocurriría poner el pie en los territorios de estos poderosos líderes criminales.

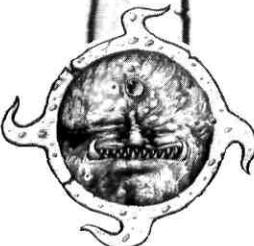
Además, Lukas posee poderosos contactos en el Gremio de Magos, quienes estarían encantados de ayudarle a rastrear a cualquiera que haya atentado contra su propiedad privada o arrojado con sus tesoros e instrumentos de investigación. Por todo esto, Lukas no va a jugarse la vida defendiendo su tienda, seguro de que podrá dar cuenta de los ladrones más tarde y descargar su terrible venganza sobre ellos.

Sikinnes: Demonio Menor

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Int	Ld	Fr	Fv	Emp
4	50	42	4	5	12	60	2	89	89	89	89	89	14

En su forma desatada, Sikinnes presenta el aspecto habitual de un Demonio, sólo que con una lengua muy larga que restalla a su alrededor con relampagueante velocidad. Su ataque de *mordisco* es venenoso, y al igual que en su forma contenida de Demonio, posee el efecto de una raíz de víbora.

Este Demonio único también dispone de la habilidad *Identificar Artefacto Mágico*, y dispone de tantos intentos para descubrir los poderes de un objeto determinado como litros de sangre posea. Si falla en su tirada de *Fv* no pierde la posibilidad de volverla a intentar, y sólo un artilugio fuertemente protegido estará a salvo de los sondeos del monstruo.



Dos Perros de Guerra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Los dos están entrenados para aceptar comida sólo de manos de Lukas.

• IDEAS PARA AVENTURAS •

El Peón Bermellón dentro de una campaña puede desempeñar el papel de lugar a visitar en caso de necesidad o como fuente de aventuras por derecho propio. Quizás el enfoque más apropiado sea dejar que los personajes visiten la tienda una o dos veces, antes de verse implicados en cualquiera de los siguientes acontecimientos:

A los personajes jugadores les roban un valioso objeto mágico, o quizás a uno de sus clientes, o al culto al que pertenezcan. Se les sugerirá que acudan a Lukas y le soliciten ayuda, anticipando que los rateros intentarán empuñar en su tienda el objeto mágico birlado.

Un maestro hechicero con un portal de teletransporte único pide ayuda a los PJ. "Un tipo posee un par de botas mágicas que me interesan. Os teletransportaré en el interior de su laboratorio, traspasando todas sus defensas, y todo lo que tendréis que hacer es encontrar las botas. Os daré una hora antes de teletransportaros fuera de allí. Pan comido".

Lukas recibe un soplo que le advierte de que se planea un intento de asalto a su laboratorio. Contrata a los PJ como guardaespaldas extra, aunque como él dice: "Dudo que necesite demasiada ayuda, sé cuidar de mí mismo". De hecho, a Lukas no le ha parecido oportuno revelar todos los secretos sobre las medidas de seguridad de su laboratorio a sus empleados temporales. El orgullo en exceso trae la ruina. Cuatro mutantes del Caos irrumpen en el recibidor del cliente. Uno con *fuerza increíble* desgarró los postigos de hierro antes de que el Loto Negro surta efecto. Los PJs, sen-

tados en la habitación de los guardias, escuchan un chirrido y el sonido de metal deformándose. Y ahora, ¿qué? Lukas consiguió abrir la puerta principal antes de caer inconsciente. Ahora los mutantes, aún aturridos a causa del Loto Negro, campan a sus anchas por el laboratorio.

• CONSEJO PARA UNA CAMPAÑA: OBJETOS MÁGICOS •

Los objetos mágicos puestos a la venta en el Peón Bermellón encarnan las dos características principales del Objeto Mágico Ideal para Warhammer Fantasía:

Vistosos Detalles: Las frases de invocación y las historias curiosas, por ejemplo, dotan a los artilugios con algo de personalidad. Sin este enfoque, los objetos mágicos no serían más que simples escopetas dentro de su contexto de fantasía.

Poder Limitado: Importante por dos razones: una, porque conserva el Cociente Mágico de la campaña bajo el control del DJ; y dos, porque invocar un objeto con "cargas" diarias limitadas supone tomar decisiones tácticas significativas, ayudando a desarrollar el instinto para aplicar con prudencia un bien escaso.

• UN APUNTE FINAL •

Lo único que lamento acerca de "El Peón Bermellón" es que Sikinnes se encuentre en un lugar donde puede que ningún PJ se encuentre con él. Perfectamente plausible (y un gran alivio para el PJ, sin duda), pero me da pena desperdiciar a este capullo encantador. Así que lo que podemos hacer es que haya un montón de hechiceros, malos del Caos, y malvados ricachones que dispongan de Demonios como Sikinnes merodeando para su protección donde quiera que se los puedan encontrar los PJ.

O a lo mejor quieres tener a alguno merodeando suelto por las calles. De nada.



LOS INTRUSOS DE MORBOG

Loz chicoz que te aran pazar un buen rato

G Los Intrusos de Morbog son una alegre y corrupta pandilla de unos ochenta y pico orcos y jinetes goblin, listos para cargar *en masse* contra tu campaña y liar una buena.

¿Que para qué te hacen falta? Bueno, algunos personajes jugadores se muestran de lo más reticentes a la hora de acercarse a los bosques y relacionarse con esos monstruitos malos de verdad que acechan en los confines del mundo. Es como si a estos PJ les fuese más el holgazanear por la ciudad, implicándose en sosas intrigas políticas y dándole una buena tunda de vez en cuando a algún co-

merciante desarmado, en vez de salir por ahí a buscarse la vida en una oscura y obscenamente peligrosa guarida de hambrientos comedores de carne humana en pleno frenesí sanguinario. Además, seguro que tienes un montón de preciosas figuritas de orcos y de goblins; pues desempolvarlas va a suponer un cambio a la hora de representar los detalles de la lucha por el poder en cualquier complejo urbano lleno de cultos, intrigas y demás cosillas que a tus jugadores les encanta pasar por alto. Así que aquí tienes a un puñado de hambrientos comedores de carne humana en pleno frenesí sanguinario que se mostrarán encantados de seguir a tus PJ hasta la ciudad y sacarlos de sus madrigueras.

Los Intrusos plantean un montón de serios, interesantes y nada comunes retos para tus jugadores, siendo uno de ellos cómo evitar que una banda organizada de monstruos cuanto menos semi-inteligentes destruya, saquee y se coma todo lo que te es querido cuando te superan al menos en una proporción de diez a uno. Está claro que los orcos vulgares van a ser carne de cañón si se enzarzan con la Milicia de Middenheim o con una de las brigadas de elite del Emperador, pero, dado que estamos hablando de especialistas en atacar Ciudades Chicas, guardadas por la típica Ridículamente Pequeña Milicia del Pueblo, y poner pies en polvorosa mucho antes de que la caballería toque la primera corneta, problema resuelto.

El reto al que se enfrentan los PJ implica (a) contener a los Intrusos hasta que llegue la ayuda, o (b) transformar a los desdichados granjeros en una potente fuerza de combate, como en *Los Siete Samuráis*, y derrotar a los Intrusos en el campo de batalla.

Bueno, ya. O (c) conservar la dignidad después de haberlos guiado sin darse cuenta hasta el mismo centro de la ciudad.

Los Intrusos de Morbog son el equivalente en el Viejo Mundo de las bandas de motoristas que, según tantas películas, asolan gran parte de la Costa Oeste norteamericana. Feos, siempre de mal humor y peor olor, representan la quintaesencia de la civilización orca. Asentados en una cadena montañosa emplazada convenientemente cerca de donde se desarrolle tu campaña, los Intrusos saldrán de vez en cuando con toda resolución de su oculta fortaleza para aterrorizar las aldeas humanas de los alrededores. Aunque su número exacto varía de incursión en incursión, los Intrusos están compuestos por unos ochenta soldados orcos



de a pie, una docena de Jinetes de Lobo goblin y entre veinte y treinta esclavos Snotlings (rancho de emergencia).

• ORGANIZACIÓN •

Los Intrusos se organizan en cinco unidades: cuatro de 20 orcos y una de 12 Jinetes de Lobo goblin. Además de esto, cuatro o cinco conductores orcos se encargan de las tres carretas de aprovisionamiento de las bandas y de los 27 Snotlings que tiran de ellas.

El jefe es Morbog Rajagargantas, un orco de temible reputación que gobierna con mano de hierro. Por debajo de Morbog se encuentra Bulg, su teniente, y los líderes de unidad Gaglug Alientodeperro, Sogrodd Desollaenanos, Margrogg, Mami y Boggradd Colmilludo.

La disciplina se imparte según los eficaces estándares orcos: todo el mundo hace lo que dice Morbog o éste los mata.

• ER JEFE •

Morbog Rajagargantas es un mercenario convertido en bandido. Alcanzó su posición actual gracias a las enaltecidas virtudes tradicionales: la traición y la ferocidad, y derrotando al anterior líder, Roglobb Rajatripas, en singular combate. El que lanzara el reto justo después de que un enano golpeará a Roglobb en el estómago con un hacha de batalla no hizo sino aumentar su fama de astuto.

De joven, Morbog solía luchar a menudo contra los enanos; el mayor orden en las filas Enanas unido a su adiestramiento jugó siempre un papel decisivo en la ristra de derrotas que sufrieron los orcos. Ha intentado imponer la disciplina de los enanos dentro de su banda, si bien su éxito hasta ahora ha sido más bien limitado, puesto que esa clase de actividad organizada resulta más bien ajena a la mentalidad orca. Aunque algo debe estar haciendo bien; la banda ha ido cosechando éxito tras éxito; y, puesto que todavía ningún enano le ha partido por la mitad, nadie ha cuestionado en serio sus normas.

• ER VICE •

El segundo al cargo es Bulg, uno de esos orcos majetes (para ser un orco, vamos) y amigable. Inteligente y feroz en la lucha, Bulg no aspira a nada y se muestra satisfecho con su posición actual. Estos rasgos tan poco orcos convierten a Bulg en el número dos ideal.

• CARNE DE ENANOS •

El resto de la cuadrilla lo componen los orcos y goblins de siempre: un puñado de adorables asesinos sedientos de sangre con ganas de juerga.

Los Intrusos reclutan del mismo modo que solía hacerlo la Marina Británica (mediante la presión en grupo a los chavales que tuvieran buena pinta tras alguna cerveza de más) con lo que el problema de las deserciones se convierte en el pan de cada día, pero, dado que las técnicas disciplinarias de los Intrusos son un poquito más imaginativas y brutales que las de la Marina Británica, la mayoría de los reclutas no intenta salir por patas más de una vez.

Los Intrusos se dividen en cinco unidades (cuatro de infantería, una montada), cada una adorable a su manera.

• GAGLUG ALIENTODEPERRO Y CÍA: LOZ CHICOZ DE LOZ LOBOZ •

Estos son, obviamente, la caballería. Compuesta por 12 goblins a lomos de lobos gigantes, su principal tarea con-



siste en asegurarse de que ninguna fuerza enemiga coja a los Intrusos por sorpresa; cuando marchan, la caballería trota muy al frente, a los lados y en la retaguardia de la columna en busca de actividad enemiga. Esto quiere decir que suelen operar lejos del campo de visión de Morbog, con lo que *Er Jefe les otorga un nivel de autonomía considerable.*

Gaglug, como tantos comandantes de la caballería, siempre va en busca de gloria, deseoso de hacer algo verdaderamente estúpido y romántico. Cuando se encuentren con caballería enemiga, aun cuando ésta los supere con mucho en número, Gaglug lo más probable es que ordene cargar y se lance al ataque sin dudarle un instante.

Hay que reconocer que la táctica resulta bastante efectiva cuando se emplea contra caballería humana, por lo general compuesta por tipos a horcajadas de caballos que tienden a espantarse cuando tienen un lobo delante. Así y todo, un día entablará combate con alguien que monte caballos bien entrenados y se va a llevar una desagradable sorpresa.

En las batallas campales, Morbog lanza su caballería contra los flancos. Rodean el campo de batalla e intentan golpear al enemigo desde la retaguardia, aislando las comunicaciones, infligiendo pánico a los hombres y, con suerte, matando o dispersando a los comandantes enemigos.

Otra tarea de la caballería es la de reunir a los desertores. Esto no contribuye a que los Jinetes de Lobo les caigan nada bien a las tropas de Morbog, que no ven con demasiados buenos ojos el que los traten como a ovejas... y que encima los pastores tengan que ser gobos apestosos. No hace falta decir que los Jinetes de Lobo duermen con sus monturas, para asegurarse de que los orcos no expresen su descontento de la manera habitual.

El estandarte de los Jinetes de Lobo presenta un estilizado lobo abriéndole la garganta a un caballo. Cada miembro de la unidad lleva una imagen de la osamenta de un caballo colgando de una cadena alrededor del cuello.

• LA PANDILLA DE SOGRODD EL DESOLLAENANOS •

Éstas son las tropas de choque de los Intrusos. Incrediblemente temerarios en la batalla, su lema es "Jamás vimos a un Pigmeo que no nos gustara... ¡CON SALSA!"



Por lo general sirviendo de ancla para el eje de la línea, los Desollaenanos infligen más daño (y sufren más bajas) que cualquier otra unidad.

Como recompensa reciben el privilegio de escoger botín los primeros (después de Morbog y Bulg) además de llevarse los mejores reclutas. También marchan en cabeza de la columna, donde, como dicen ellos, "¡Los demás ya pueden comer nuestro rajado polvo!"

El estandarte de batalla de los Desollaenanos es una bandera negra como el carbón atravesada por un relámpago. Los miembros de la unidad lucen unas cicatrices sospechosamente parecidas sobre cada mejilla (recuerdo de las más que desagradables ceremonias de iniciación de la cuadrilla).

• LOS GUSANOS DE MARGROGG •

El número de Gusanos es prácticamente desconocido; casi toda la unidad la componen nuevos reclutas. Aunque Margrogg, su líder, es un veterano curtido, no posee demasiada experiencia como líder de unidad, y Morbog vigila de cerca sus movimientos. En la batalla, los Magros se sitúan junto a la cuadrilla de Sogrodd el Desollaenanos, donde se espera que puedan aprender algo con el ejemplo.

Margrogg no acaba de decidirse por un estandarte de batalla. Sus intentos por prender lonchas de lomo sobre una bandera no han dado ningún resultado que pudiéramos calificar de satisfactorio. Margrogg se pasa el día untándose con grasa de cerdo, sin conseguir otra cosa que estar permanentemente envuelto por un enjambre de

moscas. A él le parece una manera de conservarse fiel al nombre de la unidad, pero el resto de sus miembros no acaba de cogerle el tranquillo a esta costumbre.

• LOS CHICOGROZ DE BOGGRADD COLMILLUDO •

A pesar de su poco halagüeño remoquete, los Chicogroz son buenos luchadores, duros y sin delirios de grandeza. Cumplen bien con las órdenes que reciben, y Morbog los considera dignos de confianza (dentro de los estándares orcos). Su fiabilidad los cualifica para trabajos de importancia, aunque no especialmente atractivos, como puedan ser vigilar tesoros, estar al cargo de un flanco sin supervisión directa, ir en busca de comida ellos solos, etc.

Los Chicogroz de Boggradd no poseen estandarte de guerra, pero Plonki, su cerdo mascota, los acompaña siempre en la batalla (a menos, claro está, que Margrogg haya dado buena cuenta de él y no hayan tenido tiempo para apañar uno nuevo). Los miembros de la unidad llevan cascos y gorros tocados con los dedos de aquellos a los que han derrotado en la batalla.

• LOS CHICOZ DE MAMI •

Los Chicoz de Mami son sin duda la unidad más vaga y avariciosa de todo el destacamento. Forman una marabunta indisciplinada, incluso para los orcos. Cuando marchan, Morbog o Bulg tienen que asegurarse de que mantienen el paso junto a los demás. En combate se com-



portan de modo terriblemente defensivo, listos para la retirada en todo momento. Sin embargo, si les dices que en tal o cual ciudad les espera un buen botín, comida, o bebida, y que lo único que tienen que hacer es quitar de en medio a esos jorribles jumanos, cargarán como tiburones que hayan olido la sangre.

Puesto que disparar a los adversarios desde una distancia segura no pone demasiado a prueba ni el inexistente valor de los Chicogroz ni su cicatería sin límites, Morbog les ha hecho entrega del pequeño arsenal de arcos y flechas de su cuadrilla.

El estandarte de batalla de los Chicogroz de Mami presenta un estilizado sol en el centro de lo que es un corazón atravesado por una espada. Cada Chicogro se engalana con toda la quincallería y bisutería barata que pueda transportar; cuanto más chatarra de este tipo ostente un orco, mayor será su posición dentro de los Chicogroz. El hurto de los adornos de otro miembro de la unidad es algo común, y en más de una ocasión se ha retrasado o incluso detenido un ataque porque los Chicogroz se han parado a rapiñar las joyas de algún camarada caído.

Ya de paso, Mami es un orco varón. No suele tomarse demasiado bien ningún comentario a propósito de su nombre.

• TÁCTICAS Y ESTRATEGIA •

Los objetivos de Morbog son bien sencillos: actúa sin provocación previa, destruye, saquea y quema, luego sale de ahí antes de que se organice la defensa. Esto quiere decir que si sus víctimas demuestran más determinación de la esperada, Morbog se retirará e irá en busca de una presa más fácil.

No obstante, los orcos no suelen ver con muy buenos ojos a los líderes que salen huyendo ante el peligro, y este recelo suele expresarse mediante la repetida aplicación de objetos punzantes sobre el pecho del sujeto en cuestión. Si bien Morbog resulta inmune a este tipo de críticas, más que nada por su capacidad para partir en cachitos a cualquier orco que lo intente, en algún momento tiene que dormir. Por eso ve que merece la pena conservar el respeto de sus subordinados.

Así es que, a menos que el enemigo sea verdaderamente duro de pelar, los Intrusos atacarán. Si ganan, genial. Si pierden, pues hombre, a latigazos se aplaca hasta la garganta más sedienta de sangre, así que los orcos podrán retirarse sin vergüenza ni deshonra.

En el combate, los Intrusos hacen gala de la misma gracia y estilo que un primera línea de fútbol americano. Su pan y su sal es el ataque frontal; las maniobras amañadas como atacar por un flanco se guardan como último recurso.

• COHESIÓN DE LA UNIDAD •

Un orco solo, si se le deja a su libre albedrío, tiene bastantes probabilidades de que se le ocurra que todo este tinglado de vagar por tierras lejanas plagadas de pigmeos, elfos y humanos hostiles quizás no sea tanto chollo. Echa de menos a su mujer y a sus cachorros, el rancho nunca acaba de matarle el gusanillo y le duelen los pies. Este orco casi seguro que decidirá mandarlo todo al garete y emprender el camino de vuelta a casa.

Morbog está bastante al tanto de esta fea costumbre entre sus soldados. Por tanto, como regla general, sus orcos operan en unidades. De vez en cuando se dividirán en equipos de hasta 10 orcos, pero sólo los mejores comba-



tientes (Jinetes de Lobo y Desollaenanos) tienen permiso para hacerlo y siempre en circunstancias especiales.

En términos de juego, esto le ayuda al DJ que se ve implicado en plena escaramuza entre los PJs y un gran número de orcos. Un miembro de unidad no puede alejarse más de 12 metros del resto de la misma. Los orcos más allá de este límite no podrán beneficiarse de las ventajas del nivel de **Liderazgo** del líder de su unidad; intentarán regresar a esta distancia en cuanto les sea posible.

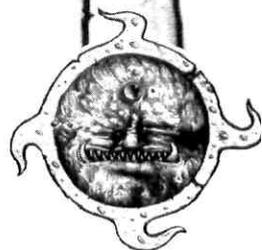
Morbog, Bulg y los Jinetes de Lobo pueden ignorar esta regla.

• COHESIÓN DEL EJÉRCITO •

A Morbog le gusta tener a todo el mundo a la vista. Dado que suele operar en territorio hostil, conoce los peligros que implica dividir sus fuerzas. Sencillamente, tiene sentido táctico mantener a todo el mundo a una distancia de los demás desde la que se puedan apoyar los unos a los otros. Tampoco es raro que una unidad de orcos al completo se las pira o que se ataquen entre sí cuando no haya nadie vigilando.

Por tanto, una unidad de orcos se encontrará siempre a unos 50 metros de otra. Las unidades orcas que se alejen a más de esta distancia sin que hayan recibido órdenes concretas intentarán regresar cuanto antes.

Morbog puede ordenar a sus unidades que se alejen fuera del límite con un propósito exclusivo, p.ej.: "Aquí quietos y vigilad este puente si no queréis que os coma el zerebro." La disciplina (léase, el miedo al castigo) mantendrá a estos orcos en su puesto durante 2D6 horas; una vez transcurrido este tiempo, no obstante, aumenta la probabilidad de que la unidad se comience a desintegrar de modo gracioso.



Cuando una unidad lleve desatendida 2D6 horas, efectúa una prueba de **Liderazgo** cada dos horas (basado en el valor de **Liderazgo** de su líder). Si lo pasa con éxito, la unidad seguirá cumpliendo con las órdenes de Morbog. Si falla por menos del 30%, 1D6 orcos sentirán el impulso de hacer cualquier otra cosa salvo aquella que les ordenaron. Si falla por un 30% o más, 2D6 orcos se marchan. Mira la Tabla de Pellas orcas expuesta más adelante para ver más entretenidos ejemplos de comportamiento orco.

• COMPORTAMIENTO DE LA UNIDAD •

Esta sección te proporciona un puñado de tablas absurdas para que las utilices cuando quieras determinar cómo reaccionan los Intrusos de Morbog ante determinadas circunstancias. Si bien no son nada concienzudas (ni tienen por qué tener sentido, a veces) te ayudarán a formarte una idea acerca de la manera que tienen los Chicos Malos de hacer las cosas.

• TABLA DE ARREMETIDA INICIAL •

Utiliza esta tabla cuando una unidad de orcos se encuentre por sorpresa con un puñado de PJ. Tira los dados por el **Liderazgo** de la unidad y aplica los modificadores expuestos abajo. Utiliza el **Liderazgo** del líder de más alto rango dentro de la cuadrilla.

Prueba de Ld	Respuesta Inicial
Éxito de 30% o más	La unidad reacciona como un mecanismo perfectamente engrasado, tomando las medidas más adecuadas para esa situación.
Éxito de hasta el 30%	La unidad se desbanda durante 1D6 turnos; después harán lo que tengan que hacer.
Fallo de hasta el 30%	La unidad se desbanda durante 1D6 turnos; cada turno 1D3 orcos parten en Dirección Desconocida.
Fallo de más del 30%	2D6 orcos salen huyendo. Los orcos que se quedan harán algo completamente salvaje y del todo inapropiado: cargar contra el enemigo, derrocar (léase, asesinar) al líder, etc.

Nota: A menos que los Intrusos sean derrotados en combate, el 75% de los desertores regresarán una vez finalice la lucha.

• TABLA DE PELLAS ORCAS •

Tira un D100 en la tabla siguiente cada vez que un grupo de orcos sin supervisión falle en su prueba de **Liderazgo**.

- 01-14 **Payasadas:** Varios orcos se enzarzan en feroz refriega, mientras los demás hacen apuestas acerca del resultado. Los luchadores sufren D3-1 **Heridas** durante el conflicto.
- 15-28 **Reyerta:** Igual que Payasadas, sólo que los orcos utilizan armas. Los luchadores reciben D6 **Heridas**, los observadores reciben D3.
- 29-43 **Forrajear:** Los orcos salen a buscar algo para comer. Si se encuentran guardando el suministro de comida, D6 Snotlings desaparecen misteriosamente.
- 44-58 **Carrera de Insultos:** Algunos de los orcos de la unidad empiezan una competición por ver quién

se inventa el mejor insulto para otra unidad. Si ésta se encuentra lo bastante cerca como para oír lo que está ocurriendo, mira la descripción de Reyerta, más arriba.

- 59-74 **Permiso:** Los orcos desaparecen por ahí para tomarse un descanso por su cuenta. Regresarán cuando el DJ lo estime oportuno.
- 75-89 **Planes de Amotinamiento:** Los orcos, frustrados, planean asesinar a Morbog y hacerse con el mando de los Intrusos. Nótese que nunca tendrán las agallas para llevar a cabo sus planes.
- 90-0 **Baja por Enfermedad:** Los orcos deciden que han contraído algún tipo de horrible enfermedad tras llevar tanto tiempo expuestos al pernicioso efecto de tanto sol y aire fresco. Se presentan ante Morbog y se inventan un montón de excusas para que les deje regresar a casa y morir en paz. Morbog escucha comprensivo sus demandas, después entrechoca un par de cabezas y los manda de regreso a su unidad.

• TABLA DE SÓLO CUMPLIMOS ÓRDENES •

Tira en la tabla siguiente cada vez que Morbog dé alguna orden a una unidad. Utiliza el valor de **Liderazgo** de Morbog y aplica los modificadores al **Liderazgo** que se detallan más abajo. Si la unidad se encuentra lejos de Morbog, Er Jefe tendrá que ir hasta allí y dar las órdenes en persona o enviar a un mensajero, todo lo cual lleva su tiempo.

Prueba de Ld	Resultado
Éxito del 30%+	La unidad inmediatamente hace exactamente lo que dice Morbog.
Éxito de hasta el 30%	La unidad tarda D6 turnos en organizarse y luego hará lo que dice Morbog.
Fallo de hasta el 30%	La unidad, o bien no hace nada, o duda D6 turnos y luego hace exactamente lo que no debía.
Fallo del 30%+	La unidad, o bien es presa del pánico (2D6 orcos salen huyendo y el resto corre de un lado para otro como hormigas); o en frenesí (todos salen corriendo en busca de algo que matar... aunque sea otra unidad); o hace lo que al DJ le parezca más divertido.

• DISCIPLINA •

Cuando uno o más orcos hayan sido encontrados culpables de comportamiento indecoroso, escoge una de las siguientes opciones:

Amonestación: Morbog le tira de las orejas antes de enviarlo de vuelta a su unidad.

Amonestación Severa: Morbog le suelta un pescocón (causando D3 **Heridas**; puede que Morbog emplee algo más que el puño), y luego le envía de vuelta a su unidad. El prestigio del orco sube como la espuma dentro de su unidad.

Degradado: El orco queda degradado a Snotling honorario. Se le pondrá a tirar de una carreta y servirá de alimento si el ejército se queda sin provisiones antes que vuelvan a ascenderle a orco.

Multa: Dado que la mayoría de orcos no tiene dinero, pagan sus multas con partes del cuerpo: dientes, dedos y orejas para las ofensas leves; brazos, piernas y otros miembros más sensibles para las ofensas graves.



Ejecución: Llevada a cabo, por lo general, de la forma más desagradable. Inspírate en la Inquisición española y los Imperios Romano y Azteca.

Modificadores de Liderazgo

Morboog acompaña a la unidad	+20
Bulg acompaña a la unidad	+10
La unidad sorprende a los PJ (o ambos se sorprenden)	+10
La unidad ha derrotado a los PJ en el pasado	+10
La unidad es atacada por el flanco o la retaguardia	-10
La unidad ha sido derrotada por los PJ en el pasado	-10
La unidad se encuentra aislada del resto del ejército	-10

• SUGERENCIAS PARA ESCENARIOS •

Cuando prepares aventuras con los Intrusos como eje principal, es importante que recuerdes que suelen superar en número y armamento a una partida normal de PJ. Los Jinetes de Lobo seguramente sean tan rápidos o más que los PJ, y aunque el HP de los Chicorcoz de Mami no sea especialmente alto, alguien va a terminar más que perforado. En el combate cuerpo a cuerpo, una unidad de orcos igualará a los PJ, cuanto menos. Dos o más unidades probablemente los borrará del mapa; si no es así, entonces es que has sido demasiado generoso con los puntos de experiencia y los objetos mágicos.

Para tener alguna oportunidad, los PJ deben ser capaces de atacar a grupos pequeños de orcos y emplear su superioridad táctica y de maniobra a su favor. Más importante todavía, deben disponer de la opción de escapar cuando las cosas se pongan feas; en otras palabras, que empleen tácticas de guerrilla. Los PJ deberían considerar también las ventajas de reclutar a los habitantes del lugar para formar un pequeño ejército improvisado.

• EMPLEO DE MAPAS •

Para ayudarlos a lidiar con Morboog y su alegre cuadrilla del modo más sensato posible, tienes que proporcionarles a tus jugadores información precisa del terreno sobre el que tenga lugar el encuentro. Si tu escenario gira en torno a la idea de que los PJ deben evitar que los orcos lleguen del Punto A al Punto B, o al menos, retrasarlos, deberías dibujar un mapa claramente detallado de la zona que separa los dos puntos, para que los PJ tengan la oportunidad de elegir los lugares más adecuados para realizar una emboscada.

El terreno debe ser lo bastante complicado para apoyar las acciones de los PJ. Las extensas llanuras, por ejemplo, no proporcionarán ninguna posibilidad de ocultarse y disfrutar del factor sorpresa. Si divisan a los PJ, les va a resultar casi imposible despistar a sus perseguidores. Las tácticas de guerrilla sólo funcionan en las montañas, bosques o en otros lugares donde los PJ puedan apostarse: ríos tras los cuales puedan disparar a sus flechas al enemigo sin miedo a las represalias, profundas gargantas desde cuya cima arrojar peñascos sobre las cabezas de los orcos, etc.

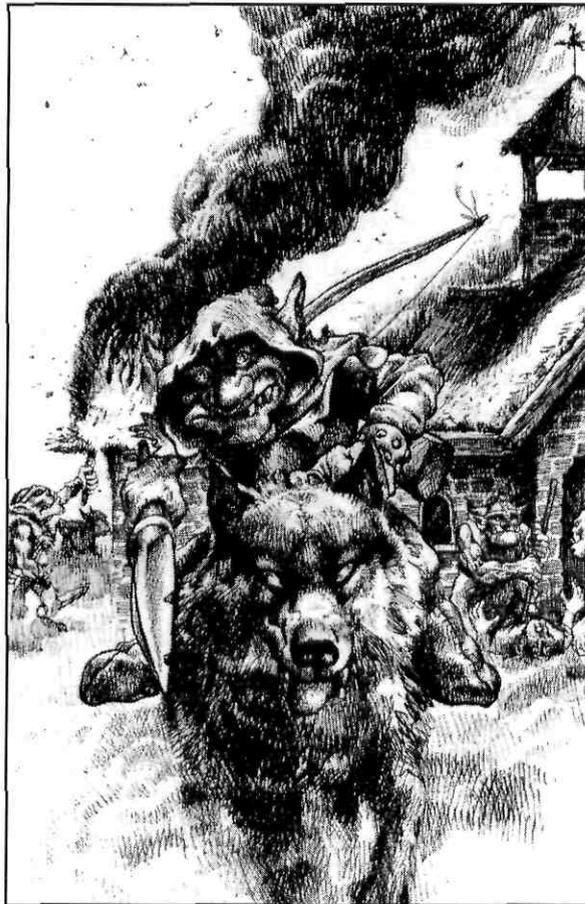
Una vez les hayas enseñado a tus jugadores tu mapa exquisitamente dibujado, deberían utilizarlo para planear el conjunto de su estrategia ofensiva, defensiva, de emboscada o lo que sea. Claro está que el mapa no va ser tan detallado como para que planifiquen su posición en cada asalto. No obstante, podrían decidir planear una emboscada en el único vado de un gran río, bloquear el único paso que atraviese unas montañas, o golpear cuando lo orcos caminen por el único sendero transitable en el interior de un bosque.

Nótese el uso de los términos “único” vado y “único” paso. Éste es un astuto truco para convencer a tus jugadores de la brillantez de tu mente de DJ. Si diseñas el mapa de modo que los puntos clave y el mejor terreno para la defensa resulten obvios, tus jugadores seguramente los elijan para luchar en ellos. Teniendo esto en cuenta, puedes dibujar mapas tácticos a pequeña escala de cada una de esas zonas del juego. Cuando tus jugadores digan, “Vale, nos vamos a apostar en este paso. ¿Cómo es?” podrás sonreír sibilino y plantar sobre la mesa tu plano reducido.

• ¡MORBOG NO TIENE NI IDEA DE A LO QUE SE ENFRENTA! •

Es importante recordar que, al menos al principio, Morboog no va a estar seguro de la naturaleza de su oposición. Si los PJ atacan desde un flanco, tendrá motivos para temer que no se trata más que de una distracción para encubrir un asalto más peligroso y a mayor escala desde otra dirección. Hasta que esté seguro, no va a ordenarle a toda su caballería que persiga al enemigo, ni va a dejar desguarnecida su caravana de suministros y enviar a todas sus fuerzas tras un número desconocido de malditos humanos.

Claro está que si los PJ tienen más éxito del esperado y ocasionan graves daños, podría perder la paciencia y hacer justo todo lo anterior, dándole a los PJ astutos la oportunidad de asaltar la caravana de suministros o conducir a sus perseguidores hacia una emboscada todavía peor. Como DJ, tu misión consiste en proporcionar situaciones que les permitan a tus PJ disfrutar de tales opciones.



• **CÓMO ENSEÑARLE TRUCOS NUEVOS A UN PERRO VIEJO** •

A algunos jugadores, acostumbrados a los encuentros de rutina que suelen acontecer en casi todas las partidas de rol, puede que les cueste asimilar el concepto de guerra de guerrillas necesario para derrotar a Morbog.

En las aventuras de rol estándares, los Chicos Malos aparecen en grupos reducidos y se encuentran convenientemente aislados del apoyo táctico inmediato, bien sea debido a la distancia o a la inclinación (p.ej.: los Chicos Malos son tan malos que nadie quiere acudir en su ayuda). Los jugadores se han acostumbrado a esto y a combatir al enemigo en heroico y glorioso combate mano a mano y a muerte (la del monstruo).

No hace falta decir que tales tácticas no resultan apropiadas en los encuentros con los Intrusos. Los PJ que se enzarcan en heroico combate con el pequeño ejército de Morbog en lugar de encargarse de ellos en grupos pequeños, no es probable que duren demasiado. Algunos jugadores no se darán cuenta de esto. Otros, aunque reconozcan la futilidad de un asalto frontal, puede que no sean capaces de pensar en algo mejor. Aquí tienes algunas pistas para encauzarlos en la dirección adecuada.

Órdenes: Si los PJ forman parte de alguna organización militar o paramilitar, puedes adoptar el papel de su oficial superior y darles útiles órdenes como, "Emplead tácticas de ataque y retirada; atacad unidades aisladas a discreción pero no os impliquéis con fuerzas mayores".

Por ejemplo: Mientras los PJ observan, otro grupo de esforzados combatientes ataca heroicamente a los orcos... y éstos los devoran. Además de satisfacer momentáneamente el apetito de los orcos, esto debería darle algo que pensar a tus PJ. Si necesitan más ayuda, un superviviente malherido de la contienda llegará a rastras hasta ellos, les dará algunos sabios consejos y después (por supuesto) caerá muerto a sus pies.

El Viejo Soldado: Dos o tres exploradores orcos (muy por delante del resto de la banda) han capturado todo un cargamento de refugiados. Los PJ matan a los orcos y rescatan a los paisanos, uno de los cuales puede ser anciano artrítico y desdentado, cuyas cicatrices lo delatan como veterano de mil campañas, que les dará buenos consejos fruto de su bien ganada sabiduría.

El Último Recurso: "¿En serio que queréis cargar contra ochenta y tantos orcos? Mm. Interesante. Bueno, vale, pero antes todos me tenéis que pasar unas pruebas de *Frialdad*..."

• **IDEAS PARA AVENTURAS** •

La Marcha de Sherman

Los Intrusos han sido avistados dirigiéndose hacia una ciudad completamente desamparada. Los PJ, tan desafortunados como para pasar por allí, se ofrecen voluntarios (o reciben la orden) para retrasar la columna hasta que lleguen las tropas del Emperador para defender el pueblo. Éste se encuentra totalmente habitado por pacíficos pasteleros halfling con nulas habilidades para el combate, así que los PJ tendrán que apañárselas por su cuenta.

Ahora es cuando los PJ tienen la oportunidad de talar con tesón el turístico paisaje y bloquear el camino con troncos. Pueden disparar a los líderes orcos desde detrás de una sólida barricada, cargar contra el flanco de la columna para retirarse acto seguido y, en general, apenas despeinarse. Si lo hacen bien, el grueso de las fuerzas de los

tipos buenos aparecerá a tiempo para salvar el pueblo; si no, no llegarán hasta después del saqueo.

Amanecer Escarlata

Los Intrusos han marchado hacia un valle aislado donde se han hecho fuertes. Ahora mismo están muy ocupados robando y burlándose de los pobres y malaventurados granjeros. Los PJ llegan para vendarles la cabeza, tonificar sus músculos y hacer de Rambo delante del enemigo; p.ej.: cárgatelos uno por uno, realiza incursiones contra su caravana de víveres, etc.

Al esperar poca oposición, los orcos se han dividido muy convenientemente en unidades, cada una ocupando un pueblo o una aldea a varias horas de distancia entre sí. Los PJ eliminan a una o dos de éstas antes de que el enemigo se imagine siquiera lo que está pasando. Después los orcos se reunirán y adoptarán una posición defensiva, enviando a los Jinetes de Lobo a encontrar y destruir a sus agresores.

Los PJ se verán implicados en varias escaramuzas con los Jinetes de Lobo, matando de vez en cuando a uno o dos gobos para enfadarlos aún más. Morbog pierde la paciencia, quema un puñado de aldeas, carga sus carromatos con tesoros y algunos paisanos/esclavos/viveres, y parte hacia las colinas. Los PJ pueden intentar acosar a la columna en retirada y rescatar a las gentes, o decidir como cobardes que ya han hecho bastante e irse a casa.

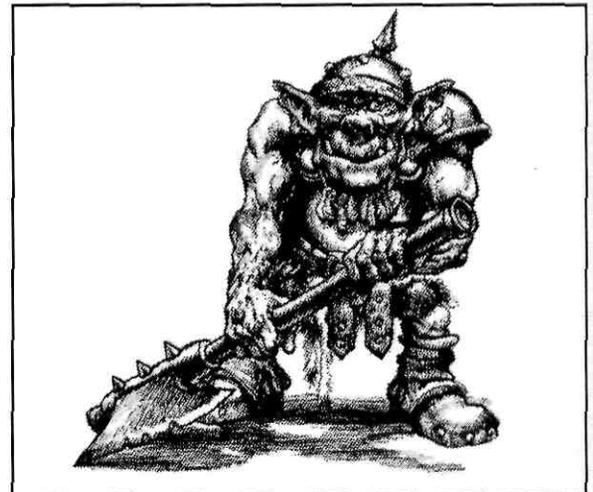
Morbog sobre el terreno

Los Intrusos han levantado un campamento semipermanente en un valle... justo sobre el lugar donde los PJ creen que hay algo muy interesante enterrado. ¿Cómo convencer a toda una horda de orcos de que abandonen un sitio donde se encuentran a gusto? O, si no, ¿cómo colarse dentro de un atareado campamento orco y ponerse a hacer excavaciones? Puntos de experiencia extra si logran convencer a los orcos para que les hagan el trabajo.

Morbog Rajagargantas

Morbog es bastante bajo y de constitución fuerte. Su cara presenta una impresionante cantidad de cicatrices (recuerdo de sus días como mercenario), porta un peto ennegrecido y un casco y esgrime un hacha de batalla de terrorífico aspecto. Farda con su collar compuesto de orejas secas de enano.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	65	55	5*	5	16	50	3	50	70	55	65	50	20



Habilidades

Arma de Especialista: Armas a Dos Manos; Equitación; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Herir; Muy Fuerte; Oído Agudo; Orientación; Reflejos Rápidos. (* indica que ya está incluido en su tabla)

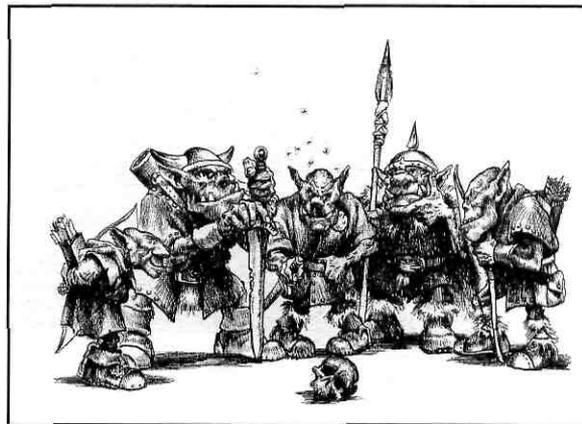
Equipo

Escudo sobre el pecho (2 PA, cuerpo); casco (1 PA, cabeza); hacha de batalla mágico (+2 al daño: se lo quitó a un Pigmeo del Caos casi muerto).

Bulg

El nombre de Bulg viene de la palabra bulto y no parece importarle. Se le reconoce enseguida por su tamaño y su peso, y por el malicioso rostro de orco que lleva tatuado en su enorme barriga. Si uno se acerca lo bastante, podrá darse cuenta de que le falta la oreja izquierda. A Bulg le gustan las cosas sencillas y por eso lleva una espada mellada y un escudo (sobre el que puede verse el mismo dibujo que el de su tatuaje).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	60	40	4	5	14	55	3	35	55	45	75	45	20



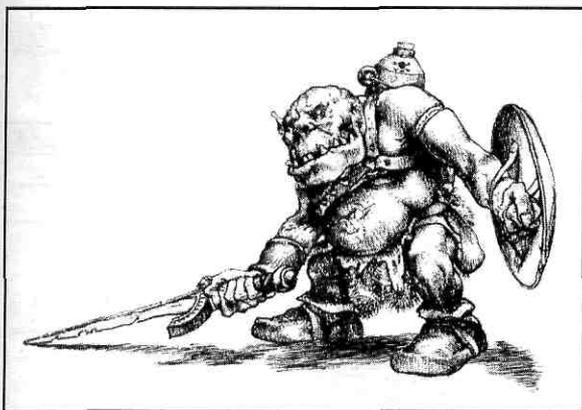
Equipo

Jubón de cuero (0/1 PA – brazos, cuerpo); botas de clavos; espada; arco y flechas; escudo (1 PA, todo el cuerpo); varias CO en baratijas.

La Cuadrilla de Sogrodd: 20 Grandullones

Infantería de feo aspecto y más feas intenciones. No sienten el dolor igual que tú y que yo (lo que no quiere decir que no lo sientan).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	45	35	4	4	7	30	1	30	35	20	30	30	20



Habilidades

Consumir Alcohol; Desarmar; Equitación; Golpe Poderoso; Golpear para Herir.

Equipo

Espada; escudo (1 PA, todo el cuerpo); ropas sucias; botijo de grog anudado a la espalda.

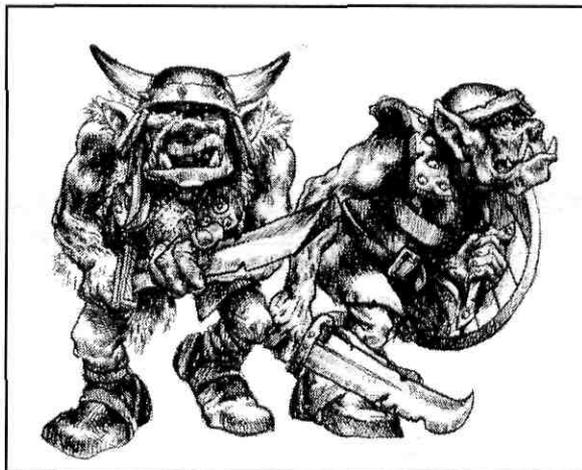
Gaglug Alientodeperro, Sogrodd el Desollaenanos, Margrogg, Mami y Boggradd Colmilludo

Conforman la típica pandilla de alborotadores y camorristas. Gaglug sonríe y habla solo todo el tiempo. A Sogrodd se le oye más que se le ve, debido a sus problemas con el flato. Nadie está del todo seguro de qué aspecto tiene Margrogg debajo de toda esa capa de porquería pero siempre se darán cuenta de que anda cerca. Boggradd es todo un faro: posee una nariz enorme y su vozarrón resuena como la sirena de un muelle. Mami es hiperactivo. Todos visten jubones de cuero y botas con clavos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	45	35	4	4	7	30	1	30	35	20	30	30	20

Habilidades

Equitación; Golpe Poderoso; Huida!



Habilidades

Golpe Poderoso.

Equipo

Espada; escudo (1 PA, todo el cuerpo); armadura (1 PA, cuerpo).

Los Chicoz Lobos de Gaglug

La típica caballería goblin con las típicas malas intenciones.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	30	25	3	3	7	20	1	20	24	20	20	20	20

Habilidades

Equitación; Huida





Equipo

Lanza; arco y flechas; trozos de lana y carne rancia; posaderas escocidas.

Lobos Gigantes: Cabalgaduras Goblin

Perritos grandes, feos y de aspecto amenazador.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
9	40	-	3	3	5	30	1	-	10	15	15	15	-

Habilidades

Oído Agudo; Pies Ligeros.

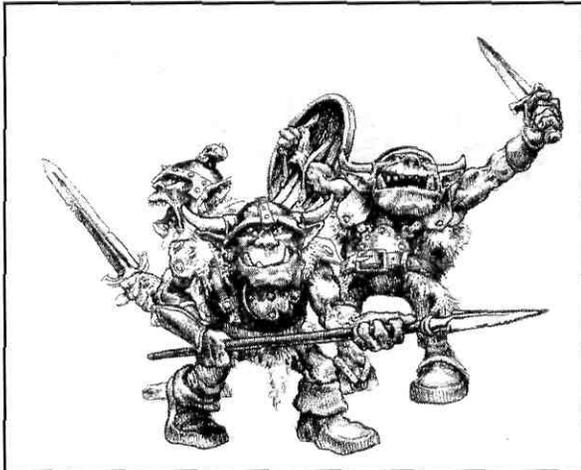
Equipo

Mal genio; hambre de lobo.

Unidad de Boggradd: 20 Orcos Más

Veteranos avezados en un millar de campañas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	40	25	3	4	7	20	1	30	30	20	20	30	20



Habilidad

Dormir sobre la Marcha.

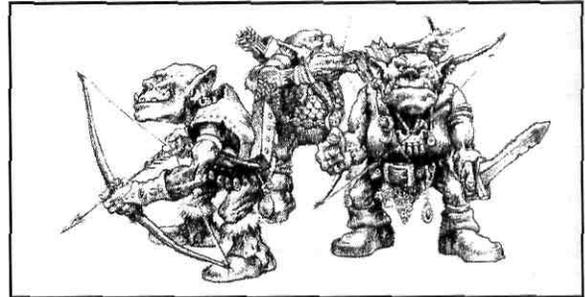
Equipo

Espada; lanza; casco (1 PA, cabeza); escudo (1 PA, todo el cuerpo).

Los Chicorcoz de Mami: 20 Arqueroz

Orcos de aspecto taimado cubiertos de bisutería.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	35	30	3	4	7	20	1	25	30	20	30	30	20



Habilidades

Huida; Vaciar Bolsas.

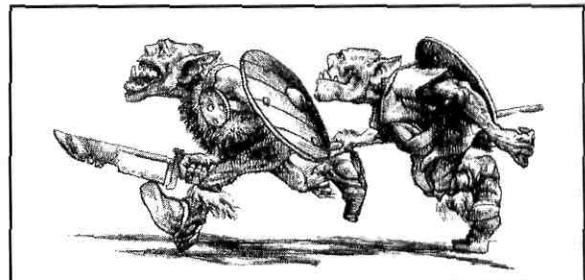
Equipo

Espadas; arcos y flechas; 1 CO en bisutería de baja calidad.

Los Gusanos: 20 Orcos

Infantería orca gruñona y quejica.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	35	25	3	4	7	20	1	30	?*	20	30	30	20



*Aún no han entrado en combate, con lo que nadie está seguro de cual es su **Liderazgo** - a tu elección (un truco barato para que puedas equilibrar el escenario).

Habilidades

Huida

Equipo

Espada; lanza; escudo (1 PA, todo el cuerpo); armadura (1 PA, cuerpo).

27 Snotlings: Bestias de Carga, Despensa con Patas

Feas criaturitas.

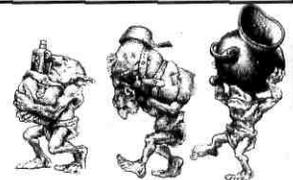
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	20	20	1	1	3	30	1	15	15	15	15	15	15

Habilidades

Esquivar Golpe; Huida

Equipo

Ninguno. Ni hablar.



EL CARNAVAL PANDEMONIUM

El circo llega a la ciudad

Se trata de un breve encuentro en el camino que puede jugarse en medio de cualquier aventura ya en curso. Puedes utilizarla sencillamente como otro encuentro curioso más para tus jugadores, o puedes emplazar aquí algún personaje a modo de aliado o enemigo en potencia para tus PJ. Después de todo, el DJ inteligente sabrá crear aventuras a largo plazo además de las rápidas. La sección de Ideas para Aventuras te proporciona otras ideas sobre cómo puedes utilizarlo dentro de otros acontecimientos de tu campaña.

• INTRODUCCIÓN •

En cualquier camino importante del Imperio pueden encontrarse viajeros de todo tipo. La mayoría tienen un motivo para estar en el camino; algunos vagan porque carecen de hogar; pero para unos pocos el viaje en sí se ha convertido en un fin más que en un medio.

Cinco carromatos tirados por bueyes y cargados hasta arriba nunca dejan de constituir un espectáculo interesante en los caminos del Imperio. Cinco carromatos cargados hasta arriba que aún no hayan sido asaltados y saqueados constituyen un espectáculo doblemente interesante. Sea lo que sea que necesita tanta protección debe ser muy valioso. O muy peligroso. Puede que las palabras destacadas con colores chillones sobre los letreros de tela que penden a los lados de los vehículos ofrezcan alguna pista sobre por qué estas carretas en particular pueden viajar tan seguras:

**EL CARNAVAL PANDEMONIUM Y LA FERIA DE
PRODIGIOS AMBULANTE DEL
DOCTOR WOLFGANG HOLLSEHER**

*La Mayor Colección de Monstruosidades y Extrañas
Criaturas de la Oscuridad en Cautividad.*

*Proveedores de las Coronas del Viejo Mundo y de
muchas Tierras Lejanas.*

Maravílese ante la Feria y sus Habitantes.

¡No acepte Imitaciones! ¡Crea sólo a sus propios ojos!

No muchos bandidos saben leer. Ni siquiera cuando las letras son pocas y sin rodeos. Si ya son muchas, descorazarán incluso al bandido más ilustrado y dejarán impasibles a aquellos que gozan de una buena educación. Pero hasta el saltador más estúpido e ignorante sabrá que le conviene dejar en paz a este grupo de viajeros en particular.

• WOLFGANG & SUS HOMBRES •

El Carnaval Pandemónium y la Feria de Prodigios Ambulante no es ni más ni menos que lo que su nombre indica: un zoo itinerante de animales curiosos, algunos de ellos amaestrados por el Doctor Wolfgang Hollseher, su propietario. Este personaje se define a sí mismo como adivino, sabio, herbolario, trotamundos, actor en sus tiempos y empresario teatral, y gran experto en animales tanto corrientes como sobrenaturales, amigo de la nobleza de varios estados importantes, escritor y coleccionista de todas las culturas, alquimista, maestro de esgrima, bebedor, cocinero distinguido y veterinario sin par. Y éstas son sólo las flores que se echa cuando está acompañado.

Wolfgang, como ya habrás deducido, no es persona que se tenga en baja estima, ni a su carnaval o casa de fieras. Tiene motivos para mostrarse orgulloso de su circo, pues existen pocas colecciones de Hombres Bestia en todo el Viejo Mundo que se le puedan comparar, y mucho menos que viajen en carromatos. Tan sólo la pintura descascarillada de sus vehículos da a entender que sus días de oro quedaron atrás.

Wolfgang cuenta con un equipo de colaboradores de ocho humanos y un enano. Su segundo de a bordo se llama Benbow, quien en sus tiempos fuera un marinero de Albion y que aún sigue siendo un tipo duro. Benbow da las órdenes a los cuidadores y encargados: Gran Anders, Pequeño Anders, Bertoldo, Ivan, Magda y Mijail. Ellos se encargan del trabajo duro. El humano que falta es la Abuela Haller, y Benbow no es tan tonto como para decirle lo que tiene que hacer. Cocina para los demás y les echa las cartas cuando el circo se instala en una feria. El último componente de la cuadrilla es una persona curiosa y quizás incluso inesperada: Magnus el enano va demasiado bien vestido y su aspecto es demasiado blando (para tratarse de un enano, ya que estas cosas siempre son algo relativo) para tratarse de un obrero. Es de dominio públi-





co que los enanos no sirven como domadores, pese a lo cual Magnus es el veterinario de Wolfgang. A cambio de su contribución a la hora de mantener a los Hombres Bestia con vida, Magnus tiene permiso para estudiarlos. De hecho, se trata de un erudito que está aprovechando la oportunidad para observar la colección de Wolfgang.

Como cabría esperar, los Hombres Bestia constituyen un elenco variado, donde uno de ellos ni siquiera es un Hombre Bestia de verdad. En total, los carromatos reforzados de Wolfgang alojan a doce especímenes. Su tamaño va desde el gigantesco Urzo, dos veces mayor que un hombre, a los diminutos gemelos, "Hombres Bestia de bolsillo" idénticos que no alcanzan los treinta centímetros de altura. La joya de la colección es la "Bestia Imperial", ¡un Hombre Bestia con auténtica piel de oro! El otro espécimen destacado en realidad no es un Hombre Bestia propiamente dicho: Rassarak, un skaven albino y ciego.

El bueno del doctor y su personal han desarrollado una gran habilidad y valor a la hora de mantener a estas bestias bajo control. También han acumulado una gran cantidad de conocimientos acerca de los Hombres Bestia del Viejo Mundo; sobre todo en lo que respecta a mantenerlos con vida, aunque también sabrías decirte unas cuantas formas distintas de matarlos.

El circo se ha pasado varios años de gira por las principales ciudades del Viejo Mundo. Wolfgang ha enseñado sus Hombres Bestia desde Kislev a Estalia y en muchos otros lugares por el camino. Pero ahora, Wolfgang, sus ayudantes, e incluso su almacén de criaturas, se están haciendo viejos, con lo que el circo viaja sólo dentro de los límites del Imperio, visitando feria tras feria. El tiempo no perdona a nadie.

• LOS CARROMATOS •

El Carnaval Pandemónium lo componen ocho vehículos: la diligencia personal de Wolfgang, una caravana dormitorio para sus sirvientes, otra para el equipaje y cinco jaulas para sus exhibiciones.

Las jaulas son los carromatos que más llaman la atención. Se trata de vehículos sólidos, compuestos por una pesada jaula de hierro dispuesta sobre un resistente chasis. Cuatro bueyes tiran de cada una, haciendo rodar sus inusualmente anchas ruedas.

Cuando está en marcha, las jaulas, y su contenido, quedan ocultas bajo delgados paneles de madera y cubiertas de lona. Cada cubierta puede retirarse por separado a fin de mostrar a sus ocupantes como sea preciso. Wolfgang posee el único juego de llaves y jamás de los jamases saca a las bestias fuera de las jaulas mientras les quede un hálito de vida en el cuerpo. Los trabajadores del carnaval están acostumbrados a manejar su carga sin necesidad de contacto físico y en ningún momento se requiere que entren en las jaulas. Los Hombres Bestia también han aprendido la importancia del buen comportamiento: los que no "se porten bien" no comen.

El carruaje de Wolfgang, tirado también por bueyes, encabeza la caravana y suele estar bien cerrado. Cuando el carnaval sienta el campamento, esta carreta hace las veces de taquilla. En su interior se encuentran su cama y equipo, incluidos los libros y otros objetos mencionados más abajo. Su pintura es la más reciente y resulta el más colorido de los carros, con letreros dibujados con chillones colores verdes y rojo cubriéndola por ambos lados (el anuncio que ya hemos mostrado). Bajo el suelo a la altura del eje trasero se encuentra una caja fuerte que contiene los fondos del Carnaval, una ecléctica colección de monedas de todos los rincones del Viejo Mundo. No suele haber más de 250 CO dentro de la caja; una pequeña fortuna para la mayoría de los que visitan el circo.

La caravana de los trabajadores es casi tan vistosa como la de Wolfgang. Posee dos paneles que se abren desde cada lado para ampliar el suelo sobre el que dormir, y un brasero de hierro que mantiene el habitáculo cálido y acogedor independientemente del tiempo. Cuando la caravana está cargada, no queda sitio para nadie más, puesto que todo lo que los empleados puedan necesitar durante su viaje se encuentra en su interior. Todo encaja perfectamente en su sitio, desde las mantas y cataplasmas a las cacerolas e hierbas, existiendo una posibilidad del 60% de encontrar cualquier objeto común en el interior de la caravana. Incluso disponen de un montón de leña seca para los días de lluvia. La Abuela suele hacer las veces de conductora de esta caravana.

La carreta del equipaje se destina a objetos que no necesiten desembalarse cada vez que la caravana se detenga para pasar la noche. Entre estos enseres encontramos la plataforma empleada por Wolfgang para su espectáculo de magia (escénica), y las banderas y guirnaldas que decoran la carpa del carnaval. Disponen incluso de un mástil de tres piezas plegable donde Wolfgang izará un cartel para anunciar su llegada a la gente del lugar. Un elemento del equipo que se desembala todas las noches es el juego de vallas con las que se delimita el área destinada a los animales. Ya que le cuesta caminar todo el día siguiendo el ritmo de las carretas, Magnus se ha convertido en el conductor habitual de ésta.

Sólo la primera de las jaulas dispone de un conductor en todo momento. Los ronzales de los bueyes de las demás se atan al carro de enfrente. Los empleados suelen caminar junto a las carretas y estar pendientes del camino.

Las cabras, ocas y los pollos caminan a su ritmo tras la caravana y proporcionan la comida extra de la compañía durante el viaje. Los animales procuran no despistarse porque saben que por la noche les darán bien de comer. Se trata, claro está, nada más que de provisiones ambulantes para el carnaval en sus trayectos de ciudad en ciu-

dad. El Pequeño Anders y Magda se ocupan de los animales domésticos.

• ORDEN DE LA CARAVANA •

El orden de la caravana cuando viaja es siempre la diligencia de Wolfgang, el carromato con el equipaje, las jaulas, la caravana dormitorio y por último el rebaño de cabras mezclado con las ocas y las gallinas.

Cuando la compañía se ha detenido para realizar una actuación, los carromatos suelen disponerse en forma de herradura, con la diligencia de Wolfgang atravesada en la boca de entrada haciendo las veces de taquilla.

Cuando acampan por la noche, los carromatos conforman un círculo irregular con la caravana dormitorio en el centro y los bueyes encerrados en las proximidades. Uno de los empleados (Magda cumple con su obligación, igual que los hombres) estará siempre despierto, aunque los mismos Hombres Bestia hacen las veces de sistema de alarma a las mil maravillas si detectan un intruso.

Los trabajadores nunca encienden ninguna hoguera al aire libre cuando acampan. Wolfgang les ha inculcado un miedo feral al fuego a sus Hombres Bestia con el fin de mantenerlos bajo control, y las llamas no harían sino alarmarlos de forma innecesaria, cuando no entrar en un frenesí enloquecido.

• LIBROS Y OTROS OBJETOS DE INTERÉS •

Entre las pertenencias de Wolfgang se cuentan tres interesantes libros con los que Magnus y él llevan trabajando algún tiempo. El primero es la copia de un texto antiguo, *Tratado acerca del Corrosivo Efecto del Caos sobre las Mentes y Cuerpos de sus Sirvientes, y las Marcas que Sirven para Identificar a tales Criaturas en los Primeros Estadios de su Corrupción*. Sirva su título para describir su contenido; por desgracia, aunque resulta muy detallado en muchos aspectos, también comete numerosos errores en algunas de sus observaciones. Sostiene, por ejemplo, que el Caos siempre marca a sus víctimas con una mutación visible antes de que su moral comience a corromperse, cuando suele ocurrir exactamente lo contrario.

Los apuntes y notas al margen que Magnus y Wolfgang le han añadido al libro resultarán sin duda mucho más interesantes para cualquier genuino estudioso del Caos que el libro en sí. Podría llegar a venderse por 250 CO si apareciera el cliente adecuado. Cualquier Cazador de Brujas estaría dispuesto a pagar una buena cantidad por este texto, aunque lo más probable es que terminaran acusando al propietario del mismo de demostrar un interés malsano por la "brujería del Caos" a fin de conseguir hacerse del libro gratis.

El segundo de estos textos es el amplio *Diario y Anotaciones sobre los Hombres Bestia, su Comportamiento y sus Costumbres Antinaturales* de Wolfgang, que es más un portafolio de notas garabateadas y bocetos que un libro propiamente dicho. Salta a la vista tras haberle echado un vistazo a sus páginas que Wolfgang ha elaborado un trabajo concienzudo. Aquí encontramos ilustraciones anatómicas, listas de hábitos alimenticios, y muchas otras cosas que podrían interesar a cualquier estudioso y erudito del Viejo Mundo que estudiara, no ya a los Hombres Bestia, sino al Caos en general. Este libro podría llegar a costar 300 CO si se diera con el comprador adecuado.

El último volumen es una copia impresa de un libro titulado *Tratado sobre la Piedra de Disformidad y sus Usos en*

las Artes Médicas y Alquímicas. Wolfgang aparece como el autor, y el libro se imprimió en la ciudad Bretona de Parravon. Una vez más, el gran número de anotaciones al margen indican que ha estado trabajando concienzudamente en una segunda edición. Este ejemplar anotado podría llegar a costar 250 CO.

No obstante, cualquier Cazador de Brujas del Imperio tendría buenos motivos para pensar que el propietario de este libro es un peligroso servidor del Caos, puesto que el libro requiere el empleo de la Piedra de Disformidad para todas sus prácticas. El libro incluye tratamientos para cualquier enfermedad común, con un porcentaje de éxito del 90%. Por desgracia, al utilizar la Piedra de Disformidad en estas curas, existe una probabilidad del 1% de que el paciente desarrolle algún tipo de mutación del Caos. Las propias notas de Wolfgang apuntan este hecho, aunque no se encuentra más cerca de solucionar estos efectos secundarios que cuando comenzó el trabajo. Un Alquimista que poseyera esta obra podría sustituir la Piedra de Disformidad por cualquier otro ingrediente, corriendo un riesgo del 2% de que tanto él como cualquiera que utilizara el preparado pudiera desarrollar una mutación del Caos. Wolfgang ha tenido mucha, mucha suerte hasta ahora en sus estudios.

Wolfgang posee numerosas licencias para su compañía otorgadas por varios nobles y autoridades eclesiásticas a lo largo y ancho del Viejo Mundo. Durante todos estos años, ha tenido mucho cuidado de mantenerse dentro de la ley y ha conservado todos los documentos que le autorizan a exponer a sus Hombres Bestia. Como resultado, no suele tener problemas para disuadir a las autoridades locales de que le dejen levantar su circo.

Por último (y éstos son objetos de condena a los ojos de cualquier oponente del Caos, en caso de que su existencia se hiciera de dominio público) Wolfgang dispone de cuatro viales de un líquido que no es sino la combinación de Piedra de Disformidad con aceite de vitriolo (ácido sulfúrico). Cualquiera lo bastante desafortunado como para que le salpique el contenido de uno de estos viales de Ácido de Deformación se considera igual que si hubiese recibido el impacto de aceite hirviendo. Si sobrevive, tira D3-1 y efectúa ese número de pruebas de R: el personaje desarrollará una mutación del Caos al azar por cada prueba que falle. Cualquiera lo bastante tonto como para beber el Ácido de Disformidad desarrollará D3-1 mutaciones del Caos y se considerará que ha ingerido tres dosis de la peor toxina para su raza. Wolfgang ha utilizado esta substancia en sus experimentos alquímicos para fabricar oro, sin éxito hasta la fecha.

• LA COLECCIÓN •

Los doce Hombres Bestia de la compañía de Wolfgang Hollseher son los siguientes:

• JAULA 1: URZO •

Urzo, el mayor Hombre Bestia de la colección, se cuenta también entre los más pasivos. Bastante viejo para un Hombre Bestia, de hecho parece algo achacoso y lleva algún tiempo enfermo. Wolfgang sospecha que Urzo necesita algún ingrediente extra en su dieta, pero lo que aún no sabe es que este ingrediente "extra" se trata de... ¡carne humana!

• JAULA 2: RASSARAK •

Aunque no sea un Hombre Bestia, Rassarak el Skaven sigue poniéndole los pelos de punta a los habitantes del



Viejo Mundo. A pesar de estar ciego, el oído de Rassarak es excepcional y, de manera asombrosa, puede “observar” a los espectadores con exactitud infalible, desmintiendo sus ojos invidentes.

• **JAULA 3: LOS HOMBRES BESTIA DE KHORNE** •

Estos tres Hombres Bestia, criaturas salvajes por lo general, han sido amansados por Wolfgang y sus ayudantes. El fuego los aterroriza y harán lo posible por mantenerse lejos de las llamas, aun cuando ésta sea tan inocua como la de una vela. Su hora de la comida (cuando les meten una cabra en la jaula) es siempre un éxito de público.

• **JAULA 4: LOS GEMELOS Y LA BESTIA IMPERIAL** •

Los Gemelos ocupan un tercio de esta jaula y la Bestia Imperial, el resto. Los Gemelos son unos diminutos Hombres Bestia peludos y con cuernos de cabra que no levantan treinta centímetros del suelo, mientras que la Bestia Imperial posee el tamaño aproximado de un Enano. No obstante, su rasgo más destacable es su pelaje, del color del oro más puro. Wolfgang a veces bromea con que el Hombre Bestia valdría más muerto que vivo, pero es consciente de que la criatura es un auténtico prodigio y una atracción demasiado valiosa como para sacrificarla sólo por su piel.

• **JAULA 5: LOS HOMBRES BESTIA DE CORRAL** •

La colección “de corral” de un Hombre Bestia con cabeza de cabra, otro con cabeza de vaca y otros dos con cabeza de gallina constituyen el “elenco humorístico” de la compañía. No obstante, los cuatro son mucho más peligrosos de lo que aparentan a causa de su saliva venenosa. Los empleados procuran en todo momento mantener a los espectadores a una distancia segura del carromato, y disponen de cubos llenos de agua limpia para enjuagar a cualquiera con tan mala suerte de recibir un escupitajo.



• **IDEAS PARA AVENTURAS** •

La Compañía puede servir como base para alguna aventura breve, como encuentro por el camino, como trama secundaria dentro de una aventura mayor, o como tema recurrente en una campaña. Las sugerencias propuestas más abajo te indican cómo presentar al Carnaval dentro de tu juego.

• **CARTAS A UN AMIGO** •

Gracias a sus muchos viajes, a veces Wolfgang hace las veces de correo para alguno de sus clientes secretos. No va a salirse de su camino para llevar ninguna carta a algún sitio en concreto, pero si éste le pillara de camino, entregará la carta en su destino con la mayor de las discreciones, sin dilación. Wolfgang es un correo excelente. O más bien, Urzo es un guardián excelente, puesto que las cartas se guardan dentro de un compartimento debajo de su jaula, encima del eje trasero.

Puede que los PJ hayan recibido el encargo de hacerse con el cargamento de cartas de Wolfgang. En tal caso, una de estas misivas en particular dará cuenta de los nombres de todos los oficiales de gremio de Nuln que han aceptado sobornos de manos de un comerciante de Tilea a cambio de hacer la vista gorda en casos de corrupción o incumplimiento de las leyes del comercio. Dicha lista resultaría una herramienta de valor incalculable para los maestros de los Gremios a la hora de acabar con la corrupción, lo mismo para la Guardia de la Ciudad, y para las autoridades imperiales que arden en deseos de expulsar a los tileanos del Imperio; los tres pagarían bien por esa carta, igual que los adversarios comerciales del mercader tileano, para quienes la carta sería la respuesta a sus plegarias, y para el tileano en cuestión, claro está.

El único problema al que se enfrentan es encontrar la carta sin que Wolfgang se entere de que andan tras ella.

• **¡QUÉ DIVERTIDA ES LA FERIA!** •

Mientras se encuentran en una pequeña feria, uno de los Hombres Bestia con cabeza de cabra consigue escapar y esconderse en el sótano de una mansión en las cercanías, llevándose con él a un niño pequeño. Los padres, lógicamente, se encuentran bastante disgustados, y a Wolfgang tampoco le hace gracia el que los vecinos decidan echarle la culpa de todo. Menos gracia le hará cuando la gente comience a hablar de linchar a aquellos que juegan con los Poderes de la Oscuridad.

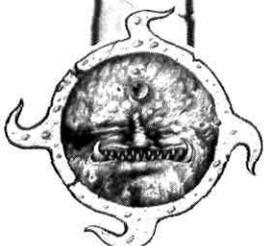
Wolfgang les ruega a los PJ que hagan algo muy sencillo: bajar al sótano en cuestión y rescatar al chiquillo. Les pagará 20 CO si devuelven a la criatura, siempre que al mismo tiempo consigan capturar a su valioso Hombre Bestia. Si rescatan al niño pero no les queda más remedio que destruir a su atracción, sólo les dará 10 CO, más 1 CO adicional cuando le traigan el cadáver del Hombre Bestia.

Las cosas se complican cuando resulte que el sótano de esa mansión comunica con una serie de bodegas y, por debajo de éstas, con unas antiguas cuevas.

• **¡AL LADRÓN!** •

Por supuesto que Wolfgang tampoco tiene por qué ser un santo.

El circo ha llegado a la ciudad, tras lo que sus habitantes han comenzado a sufrir numerosos robos. Como extraños en la ciudad, los PJ pasan a encabezar la lista de sospechosos. El Capitán de la Guardia local les propone algo muy sencillo: encontrar a los auténticos ladrones para



que no se vea obligado a arrestarlos. A la noche siguiente, el problema se vuelve aún más serio, puesto que el hombre más rico de la ciudad es encontrado muerto en su cama. La puerta de su dormitorio estaba cerrada desde el interior. En la opinión de las gentes del lugar, los PJ deben ser los responsables. ¡Los aventureros no le traen más que problemas a las personas decentes!

Los auténticos culpables son los Gemelos, los diminutos Hombres Bestia de Wolfgang. Los ha estado utilizando para cometer atropellos, tras haberlos entrenado para afanar objetos "brillantes" y hojas de papel a cambio de comida. El papel y las joyas son lo bastante ligeros para que puedan cargar con ello, y ambas pueden resultarle muy útiles a quien sepa cómo utilizarlos. Wolfgang se encuentra en más aprietos de los que estaría dispuesto a admitir, debido a los elevados gastos del carnaval. Ve ante sí un futuro muy negro y tiene ninguna intención de terminar sus días mendigando en cualquier esquina.

Rastrear a los Gemelos hasta Wolfgang supone todo un reto, aunque no tanto como convencer al capitán de la guardia de que los ladrones son un par de diminutos Hombres Bestia peludos. Después de todo, lo que el capitán busca es alguien a quien poder llevar ante los tribunales.

Wolfgang se defenderá diciendo que lleva años entrenando a los pequeños Hombres Bestia para convertirlos en dóciles mascotas del agrado de nobles adinerados. Por desgracia, el carácter intratable de las bestezuelas se encuentra demasiado arraigado.

Si los PJ se aproximan demasiado a la verdad, Wolfgang enviará a sus "mascotas" a una nueva misión: asesinar al capitán de la guardia. Todo el pueblo sabe que éste sospechaba de los aventureros, al ser forasteros en esas tierras, y entonces va y aparece muerto en un cuarto cerrado...

• EL SECTARIO CAMUFLADO •

Wolfgang también cuenta con enemigos a los que le interesa que caiga en desgracia. Su asociación con Hombres Bestia no es ningún secreto, y de ahí a creer que colmuga con los Poderes del Caos hay un paso.

Wolfgang es acusado de Brujería y encerrado en prisión por orden de un Cazador de Brujas convencido de que el carnaval difunde el mal a su paso. Los magistrados de la zona tienden a creerle, sobre todo cuando el Cazador de Brujas les enseñe todo tipo de "testimonios" de Bretonia relativos a asesinatos, animales de granja exterminados y niños nacidos con deformaciones físicas cada vez que el carnaval se encontraba cerca. Todos estos fenómenos no son nada del otro mundo en Bretonia, pero eso no tienen por qué saberlo los jueces.

Por tanto, Wolfgang contrata los servicios de los aventureros para demostrar su inocencia. Todo lo que tienen que hacer es ir hasta su carromato y recuperar sus cartas y libros. En ellos se da cuenta de toda la nobleza del Imperio y de otros lugares, y de cómo les impresionaron su cultura y honestidad, incluidas algunas cartas de clérigos reputados donde se afirma tajantemente que Wolfgang no es un siervo del Caos. El único problema es que el Cazador de Brujas mantiene todas las carretas bajo llave y no deja que nadie se acerque a "esas cosas contaminadas". Wolfgang les prometerá 100 CO a los aventureros si recuperan esas cartas, siempre y cuando lo hagan antes de que el tribunal anuncie su veredicto. Mientras tanto, el Cazador de Brujas divide su tiempo entre arengar a los magistrados y supervisar la construcción de una gran hoguera.

Además de la inmolación pública de Wolfgang, el Cazador de Brujas ansía hacerse con todas sus posesiones

y en particular con la piel de la "Bestia Imperial", que debe de valer una fortuna. Por supuesto, tratándose de un Cazador de Brujas, el enemigo de los aventureros no tiene por qué conformarse con Wolfgang. Cualquiera que se asocie con él resulta igual de sospechoso y susceptible de arresto, y tendrá suerte si consigue escapar a la particular forma de administrar justicia del Cazador de Brujas.

• OTRAS IDEAS •

Rassarak el Skaven no tiene por qué ser tan sólo la pobre criatura ciega que aparenta. Podría tratarse de un poderoso vidente y profeta Skaven. Sus seguidores llevan muchos meses tras su pista y por fin han dado con él. Cuando los aventureros reciben la oferta de acampar junto al carnaval, los Skaven se reúnen en el bosque cercano, listos para atacar a la compañía y liberar a Rassarak.

La Abuela Haller podría ser una auténtica bruja y practicante de la magia. Por desgracia, su magia no es que sea de las más blancas y acumula una desafortunada lista de filtros de amor que unieron a quienes los bebieron... en la tumba. A la Abuela no le preocupa lo más mínimo, siempre y cuando paguen antes de ingerir la poción. Puede que haya más de un Cazador de Recompensas tras su cabeza a causa de este rosario de muertes.

• PERFILES DE LOS PERSONAJES •

Wolfgang Hollseher, Hechicero 1, antiguo Alquimista 2, Aprendiz de Alquimista, Espía, Charlatán y Galeno

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	42	39	2	3	10	55	2	51	47	58	68	50	60

Aspecto

Wolfgang es un hombre de baja estatura. Sus anteojos le confieren el aspecto de un estudioso que contrasta con su siempre pronta sonrisa. También presenta el aspecto de alguien que ha conocido días mejores. Sus ropas, de buena calidad, siempre lucen impecables, aunque su corte mercantil resulta un poco anticuado y los remiendos en los codos y las rodillas saltan a la vista.



Personalidad y motivación

Wolfgang se comporta como un hombre tranquilo al que le gusta escuchar y observar más que hablar, es decir, menos cuando se está ganando el pan con su Compañía. En ese momento saca a relucir el animador que lleva dentro y no puede evitar anunciar todo tipo de maravillas, sin importarles su naturaleza espuria, con tal de atraer cuantos más clientes mejor.

A Wolfgang le mueve la necesidad de aprender. Quiere conocer las causas tanto como los efectos, incluso si esto le lleva a asuntos que no le incumben en absoluto. Esto le convierte en un metomentado en lo que a las personas se refiere, aunque siempre se las apaña para resultar discreto: saber y contar son dos cosas muy distintas para Wolfgang. Su claridad de ideas ha demostrado serle de gran utilidad durante su larga carrera de espía. A lo largo de los años, Wolfgang ha probado su valía ante familias nobiliarias y gremios de diversas ciudades. Está especia-



lizado en lo que podríamos dar en llamar "trabajo comercial", capaz de descubrir las riquezas y/o las deudas de una persona, familia, gremio, o toda una ciudad. Toda esta información a menudo se convierte en la mejor moneda de cambio.

A lo largo de su vida ha espiado por encargo de muchos hombres pudientes y su política consiste en mantener la boca completamente cerrada en lo que respecta a esta faceta. Ni siquiera Benbow, quien lleva años a su servicio, sabe gran cosa acerca de los entresijos de su jefe. Su sed de conocimientos es lo que le condujo a elegir tan curiosa ocupación; comenzar desde cero como aprendiz en busca de saber no fue fácil, pero lo consiguió.

Aunque pueda llegar a rayar lo ilegal en su búsqueda de información, Wolfgang no es malvado. Siempre cumple su palabra una vez dada, y la idea del sufrimiento innecesario le ofende en grado sumo. Dicho esto, su curiosidad no deja de tener un efecto secundario (desafortunado, posiblemente): a veces puede llegar a ser muy cruel cuando se trata de su trabajo. Wolfgang es más que capaz de viviseccionar lo que sea en aras del Conocimiento, sin dejar de recordarle a su víctima que debería suponerle un gran honor el ayudar a la Ciencia de este modo. Busca hechos, no la muerte del sujeto.

Citas

"Soy doctor de las Artes Alquímicas, Médicas, Espirituales y Prácticas. ¿Lo último? La Dama Experiencia fue mi maestra, las Lecciones mi propia obra".

"Viajo con quien quiero, donde quiero. El aprendizaje no conoce fronteras. En las Tierras del Conocimiento por donde yo transito no existen fronteras ducales, ni reinos, ni principados rodeados por altas murallas. Sólo Descubrimiento y Asombro, caballero".

"Todo se rige según unas reglas, caballero. Todo. Incluso la oscuridad del Caos obedece algún tipo de normas... normas que pueden utilizarse en su contra, estoy convencido... si pudiéramos descubrir cuáles son".

"¡Pero basta de hablar de mí! Hábleme de usted, caballero, de su familia, su trabajo, su tierra natal. ¡Nunca me canso de aprender de la gente con la que me encuentro!"

"Vaya, qué reacción al estímulo más fascinante. El dolor será transitorio, si corto este enlace con la médula. Me pregunto qué pasaría si ahora..."

Habilidades

Actuar, Criptografía, Curar Heridas, Charlatanería, Elaborar Bebidas, Elaborar Drogas, Encanto, Herbolaria, Identificar Planta, Idioma Arcano - Mágico, Ingenio, Juegos de Manos, Lanzar Hechizos - Magia Vulgar, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto - Clásico, Magia de Batalla 1, Oratoria, Preparar Venenos, Química, Saber Rúnico, Saber de Pergaminos, Seguir, Sentido Mágico, Sexto Sentido, Tasar.

Hechizos

21 Puntos de Magia
 Vulgar: Abrir, Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Producir Criatura Pequeña, Sueño.
 De Batalla 1: Curar Herida Leve, Resistencia al Veneno, Robar Mente

Equipo

Libros (todos los propios de Alquimista y Hechicero 1) y libro de códigos en la carreta; daga, instrumental médico, testimonios, bastón de brujo (no suele hacer gala de él).

Nótese que Wolfgang será un oponente digno de los aventureros en caso de que se tengan que enfrentar. Utilizará todas y cada una de sus habilidades al máximo para conseguir ventaja y será capaz de calcular las consecuencias de sus riesgos en todo momento.

Magnus Bugman, Sabio, antiguo Erudito, Estudiante, Artesano - Destilador y Aprendiz de Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	51	35	4	6	13	60	1	54	86	78	95	88	36

Apariencia

Magnus está delgado para ser enano, y aparenta una mediana edad. Tanto sus ropas como su pelo y barba grises tienen un aspecto demasiado atusado. De su cinto siempre se balancea una lupa, puesto que tanta lectura ha acabado por reducir su visión.



Personalidad y motivación

Nacido en el seno de una familia de célebres destileros, Magnus se vio obligado por presiones familiares a mantener la tradición, aunque siempre aspiró a algo más. En el poco tiempo libre que podía encontrar, frecuentaba las bibliotecas y archivos de su Fortaleza, leyendo crónicas de las Guerras Goblin y sobre las IncurSIONES del Caos. Para desconsuelo de su familia, acabó abandonando la destilería en pos de conocimiento, y se ha especializado en el Caos y sus criaturas.

Wolfgang es una de las pocas personas que haya conocido que aprecia su saber, y combinado con la oportunidad de estudiar a Hombres Bestia con vida y de cerca, hace que encuentre su actual ocupación muy de su agrado. La desaprobación de su familia le ha dejado cierta amargura y desconfianza acerca del verdadero valor del conocimiento en general y de sus propios estudios en particular, con lo que enseguida es capaz de ofenderse si le parece que alguien se burla de él o de su trabajo. Casi siempre anda sumido en sus pensamientos, lo que a veces hace que mantenga una conversación con él resulte tarea difícil; sobre todo si se le cruza la idea de que su interlocutor es un idiota y decide ignorarlo deliberadamente.

Citas

"Hmph. Tenéis derecho a opinar, supongo. Opinión equivocada, pero opinión al fin y al cabo".

"Éste parece algo debilitado. Probablemente necesite más sangre. Dadle algunos corazones, riñones e hígados de más mezclados con su ración habitual. La Abuela te los dará".

"No vengas aquí a quejarte. Nadie te dejó sin dinero y te obligó a acudir aquí. Si no puedes soportar su presencia ni su olor, cierra los ojos, tápate la nariz y largo".

Habilidades

Arte, Astronomía, Cartografía, Conciencia de la Magia, Conducir Carro, Consumir Alcohol, Criptografía, Cuidar Animales, Elaborar Bebidas, Erudición, Hablar Idioma Adicional - Viejomundano, Herbolaria, Historia, Identificar Planta, Idioma Arcano - Enano Arcano, Idioma Arcano - Mágico, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto - Clásico, Lingüística, Minería, Numismática, Química, Saber Demoníaco, Saber Rúnico, Saber de Pergaminos, Sentido Mágico, Señales Secretas - Artesano, Talento Matemático, Tasar.

Equipo

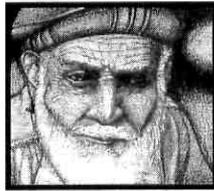
Túnicas, martillo de guerra, estuche de escritura y fajos de notas en Enano Arcano.

Benbow, Arriero, antiguo Marinero, Esclavista y Capitán Mercenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	55	64	4	4	13	70	3	53	64	39	54	53	53

Aspecto

Benbow se parece a lo que es: un viejo perro de mar. Aunque hace años que no ha vuelto a acercarse a un barco, nunca ha perdido el aspecto y las costumbres de su vida anterior. Sus manos son ásperas, curtidas; sus ojos siempre pendientes del cielo y el clima; su rostro ha adquirido la textura del cuero viejo tras cientos de tormentas y salitre mezclado con el sol. Siempre lleva en la oreja un pendiente de oro en forma de ancla.



Benbow mantiene el equilibrio a conciencia, incluso a kilómetros tierra adentro, sus piernas flexionadas esperando alguna ola traicionera.

Personalidad y motivación

Benbow procede del norte de Albion, y aún habla con un fuerte acento, incluso tras diez años recorriendo el Imperio y el Viejo Mundo en compañía de Wolfgang. Abandonó su hogar en busca de aventuras y tropezó con Wolfgang casi por accidente cuando se encontraba sin un chavo en Marienburg. El intento de Benbow por convertirse en Capitán de la Infantería de Marina había resultado un desastre, y la oportunidad de desaparecer del mapa prudentemente antes de que sus antiguas tropas dieran con él era demasiado buena como para dejarla pasar.

Citas

"Bueno, sí, en mis tiempos vi alguna cosa".

"Yo no le tengo miedo a nada, ni a hombres, mujeres ni animales. Eso sí, que no les tenga miedo no quiere decir que me acerque a esas bestias de ahí. Así tengo yo todos mis dedos todavía, y los ojos, los brazos, y todo".

"Ten cuidado. Los pequeñines son mucho peor que los grandes. A la bestia ya mayor le has podido meter a palos algo de conocimiento en la sesera, pero los pequeños son rebeldes porque nadie les ha enseñado aún".

"Las batallas de ahora no valen para nada comparadas con las de antes. Y las batallas en el mar, menos todavía".

Habilidades

Arma de Especialista – Látigo, Conducir Carro, Consumir Alcohol, Cuidar Animales, Equitación, Escalar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Golpear para Herir, Hablar Idioma Adicional – Árabe, Juego, Marinería, Nadar, Pelea Callejera.

Equipo

Ropas de viaje, justillo de cuero, látigo, espada, daga.

"Abuela" Haller, Charlatana, antigua Artista (Pitonisa), y Comerciante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
2	25	44	2	3	11	70	1	53	44	49	44	63	65

Aspecto

La Abuela es consciente de que, si se muestra tan vital, en parte es porque los crédulos la toman por una bruja auténtica con poderes mágicos de verdad, así que interpreta su papel hasta el final.



Sus ropas la componen una colección de trapos de distintos colores y texturas, y sus rizos grises forman una maraña engalanada con cuentas, huesos y otros objetos pequeños insertados por aquí y por allá. Los tres dientes que le quedan son de un color entre amarillo y gris, y un bri-

llante ojo azul espía detrás de un mechón de cabello que casi siempre se balancea frente a su apergaminado rostro tostado.

Personalidad y motivación

La larga vida de la Abuela ha sido muy dura, siempre de ciudad en ciudad y de pueblo en pueblo con comerciantes, y siempre al borde de la pobreza y el hambre. Si alguna vez tuvo una familia, jamás habla de ella.

Al hacerse mayor, se dio cuenta de que los jóvenes y crédulos se interesaban más en sus "preparados de hierbas" que en el resto de sus posesiones más comunes, y ya que los jóvenes y los crédulos son los dos tipos de personas que antes se desprenden de su dinero, recurrió a su edad y talentos naturales para la interpretación para vender encantamientos y pociones (todo falso) a los enfermos y enamorados de todo el Imperio. Wolfgang la trata bien, le paga una buena parte de la recaudación a cambio de que cocine y le deja vender sus encantos por su cuenta, lo que hace de éste uno de los trabajos más cómodos que haya tenido nunca. La presencia de sus Hombres Bestia le da aún más credibilidad a su imagen de mujer sabia, contribuyendo a que el negocio le vaya mejor que nunca. Ésta es una buena vida, según sus estándares, y le gustaría que durase... por lo menos mientras dure ella.

Citas

"No, no, no. Así no se prepara una hoguera".

"Cuando hayas vivido tanto tiempo como yo me podrás decir cómo se hacen las cosas".

"Cuando yo era pequeña, se hacía caso a los mayores. Vaya si se le hacía".

Habilidades

Actuar, Adivinación – Leer Hojas de Té (ver p. 93), Adivinación – Quiromancia (ver p. 94), Cocinar, Charlatanería, Disfraz, Encanto, Juegos de Manos, Numismática, Regatear, Tasar.

Equipo

Polvos, pociones y encantamientos varios, todos falsos (a discreción del DJ, aunque algunos podrían tener algún que otro efecto secundario interesante), collar de huesos de pollo, harapos, cacharros de cocina.

El Personal de la Compañía, Gran Anders, Pequeño Anders, Bertoldo, Ivan, Magda y Mijail, Arrieros, antiguamente Pastores

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	35	33	2	2	7	30	1	27	25	33	37	24	25

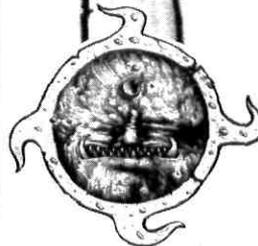
Apariencia

Gran Anders no es demasiado alto, pero es muy corpulento. Pequeño Anders es alto y delgado. Bertoldo presenta una altura y peso normales, va mejor vestido y es más sociable que el resto de sus compañeros. Ivan y Magda son una pareja de mediana edad, taciturnos pero trabajadores. Su hijo Mijail acaba de entrar en la pubertad y suele mostrarse muy reservado.



Personalidad y motivación

Si bien la compañía ha conocido días mejores, sigue resultando una forma de vida mucho más fácil y lucrativa que cuidar de rebaños y mantener una granja, que es lo que casi todos hacían antes



de unirse a Wolfgang. Casi todos acudieron a él como clientes, pero enseguida se dieron cuenta de la oportunidad que se les presentaba para escapar de sus vidas en el campo, ver algo de mundo y vivir una o dos aventuras. Por no mencionar la paga en metálico en lugar de en corderos y tulipanes. Les gusta sentirse superiores a aquellos que pagan por ver el espectáculo, y les gusta alardear de sus conocimientos sobre los Hombres Bestia y su experiencia como trotamundos.

Citas

"No meta ahí los dedos, si no quiere que se los arranquen de un bocado".

Habilidades

Conducir Carro, Cuidar Animales.

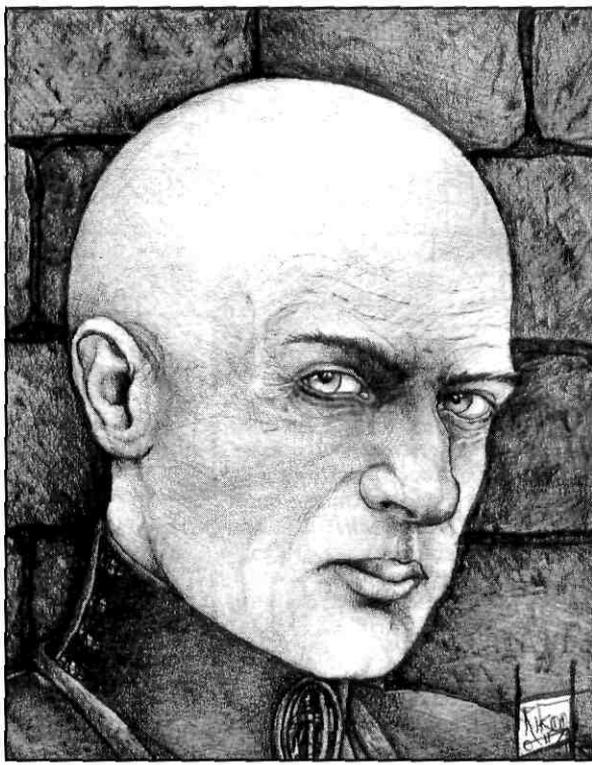
Equipo

Ropa, dagas.

• **LOS HOMBRES BESTIA** •

Urzo

Urzo es una criatura enorme del tamaño aproximado de un ogro. Su cabeza de cabra presenta un par de cuernos impresionantes, lo cual, unido a sus patas con pezuñas le otorgan un aspecto demoníaco que lo convierte en una máquina de hacer dinero para Wolfgang. Su piel está cubierta por escamas puntiagudas como las de un armadillo y sus manos podrían romper fácilmente el cráneo de un hombre como si se tratara de una cáscara de huevo. Pese a todo esto es bastante dócil, acostumbrado a encontrarse dentro de una jaula y a que lo alimenten con regularidad. Cuando la multitud lo examina, sacudirá los barrotes de su jaula, gruñirá, rugirá y extenderá los brazos como si quisiera descuartizar a alguien en cuanto se despiste, pero se trata de puro teatro. Aunque podría resultar verdaderamente peligroso si se le provocara, Urzo lleva con Wolfgang el tiem-



po suficiente para saber qué es lo que se espera de él, y qué tipo de comportamiento significa mayor cantidad de comida.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	41	25	5	5	16	30	1	28	29	24	29	24	10

Reglas Especiales

La dura piel de Urzo le otorga 2 puntos de armadura a todo el cuerpo. Puede atacar con *garra*, *mordisco* o *cuerno*, según las circunstancias. Ha terminado por considerar al personal de la compañía su fuente de alimento, así que existe una probabilidad del 25% de que entre en *frenesí* si ve cómo alguien ataca a cualquiera de ellos.

Los Hombres Bestia de Khorne

Los tres Hombres Bestia de Khorne llevan sobre sus cuerpos la marca del Dios de la Sangre. Uno presenta una gigantesca cicatriz en el pecho en forma de runa-calavera, el rostro de otro de ellos ha sido deformado hasta parecerse a ese símbolo, que puede verse en forma de pelaje amarillo sobre el lomo rojo oscuro del tercero. Todos tienen cuernos afilados, largos colmillos y manos y pies con garras. Al contrario que Urzo, estos tres conservan toda su sed de sangre y su ferocidad no es fingida. Destruirán a cualquiera o cualquier cosa que se ponga a su alcance que, afortunadamente, no supera más de medio metro de distancia de los barrotes de su jaula.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	41	25	3	4	11	30	1	34	25	22	24	23	5

Reglas Especiales

Wolfgang ha inculcado el miedo al fuego en estas criaturas; es la única manera de controlarlas. Todos tienen cuernos, garras y dientes, y atacarán con lo que les parezca más conveniente en ese momento. Cualquier situación de estrés puede lanzarlos al *frenesí*.

Rassarak

Rassarak es un skaven completamente blanco, ciego de nacimiento. Como mencionamos antes, no obstante, su oído y olfato se han desarrollado de forma increíble para compensar esta falta de visión, con lo que su desventaja no lo es tanto. Le irrita su confinamiento, pero aguarda pacientemente la oportunidad apropiada para escapar.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
5	33	13	3	3	7	40	1	24	28	32	27	32	15

Reglas Especiales

El *mordisco* de Rassarak tiene un 35% de probabilidad de causar *heridas infectadas*.

Los Gemelos

La ferocidad de estos dos Hombres Bestia no concuerda para nada con su tamaño, y se arrojarán contra los barrotes de su jaula gruñendo e intentando coger todo lo que se mueva.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	41	25	1	3	4	40	1	24	22	18	14	21	3

La Bestia Imperial

Esta es la criatura de piel dorada, ¡de auténtico oro! La piel en sí confiere inmunidad contra amenazas como el ácido, la electricidad y el fuego. Si la Bestia Imperial muriese, su piel podría alcanzar un valor de 1.000 CO, puesto que su pelambre podría tejerse hasta formar un fino hilo con el que crear una fabulosa tela de oro. No obstante, tal vestido tendría una probabilidad del 15% para infectar a quien la vista con una Mutación del Caos, sin importar lo puro que hubiese sido antes.

Alternativamente, podría fundirse la piel para acuñar monedas, aunque sólo proporcionaría oro para 75 CO. Cualquiera implicado en este proceso de fundición tiene un 50% de desarrollar una mutación del Caos. Cualquiera que maneje lingotes o monedas derivadas de la piel con las manos desnudas tiene un 10% de probabilidad de mutar. Los guantes pueden servir como protección. No existe ninguna manera de eliminar la huella del Caos de este oro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FvEmp
4	41	25	3	4	11	30	1	12	18	18	14	15

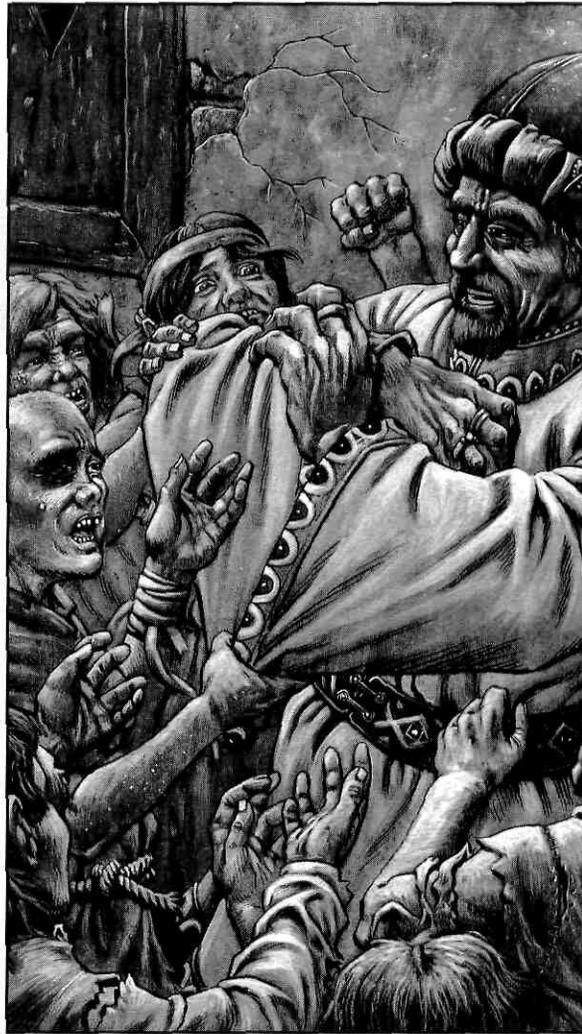
Las "Bestias de Corral"

Su saliva venenosa les confiere a estas criaturas más peligro del que su cómica apariencia hace sospechar.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FvEmp
4	41	45	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24

Reglas Especiales

Cada uno de estos Hombres Bestia puede escupir veneno a una distancia de tres metros, utilizando su valor de HP. Cada impacto obliga a la víctima a superar una prueba de *veneno* (con -10 si el salivazo entró en contacto con la piel, -20 si le alcanzó en los ojos) o sufrirá los efectos de una dosis de la toxina adecuada según su raza.



GOTREK Y FÉLIX

El exterminador y el erudito

El enano permaneció recortado en la puerta, su achaparrada forma tan ancha como para tocar las dos jambas al mismo tiempo. La luz de una antorcha iluminaba los extraños tatuajes que cubrían su cuerpo medio desnudo y convertía las cuencas de sus ojos en sombrías bocas de cueva al fondo de las cuales resplandecieran sus ojos.

Aquí incluimos algunos detalles acerca de cómo incluir a los legendarios héroes Gotrek y Félix en tu campaña. Los valores de los personajes son posteriores al comienzo de sus aventuras, pero anteriores a las historias recogidas en las novelas *Mataskaven*, *Matatrolls* y *Matademonios*. Por supuesto, puedes alterar los detalles para que encajen mejor dentro de tu campaña, con toda libertad. No obstante, te sugerimos que leas las historias antes de utilizar a los personajes, puesto que allí encon-

trarás una descripción más detallada de sus motivaciones y personalidades que la que podemos incluir en este reducido espacio.

Félix y Gotrek son los “refuerzos” ideales para cualquier grupo de aventureros no demasiado fuerte, sobre todo cuando las cosas se ponen feas. Deberías tener cuidado de que los personajes jugadores no se limiten a confiar en Gotrek cada vez que haya que pelear, y asegúrate de que le tratan con todo respeto, si no quieren saber lo que es bueno. Además, Gotrek no podría apartarse de su camino para unirse a la cruzada de cualquier otro: sus propios viajes y hazañas son lo primero.

Si quieres que toda una aventura o trama secundaria gire en torno a Félix y Gotrek, sugerimos que les ofrezcas a los aventureros un objetivo que enlace con lo que sea que estén haciendo Félix y Gotrek en esos momentos, donde los PJ deban ser más rápidos, física o mentalmente, que el dúo si quieren tener éxito. Por ejemplo, las abandonadas y perdidas fortalezas enanas de la serie *Las Piedras del Destino* serían un escenario típico donde encontrarse a este par, y Gotrek se mostraría sin duda interesado en el tesoro enano perdido de las Piedras del Destino, aunque podría decidir devolvérselas a quien él considere sus legítimos propietarios (eruditos enanos en las montañas del Fin del Mundo) y su reacción cuando descubra su verdadera naturaleza y destino podrían dar lugar a una aventura muy interesante.

• GOTREK GURNISSON •

—¿Miedo, humano? Un Exterminador de Trolls no sabe lo que es el miedo.

Gotrek Gurnisson es un enano que tiene un problema: es un Matatrolls, un enano con una misión de muerte que él mismo eligió. Busca saldar las cuentas de un antiguo crimen, por cuya naturaleza será mejor no preguntar. El caso es que es demasiado duro, tiene demasiada suerte y, en definitiva, tiene demasiada mala leche como para morir; se enfrenta a los enemigos y situaciones más peligrosas e, invariablemente, sale invicto de todas ellas.

El aspecto de Gotrek es el del típico Matatrolls: rudo, tosco y bajo. Sobre su cráneo, tatuado al igual que el resto



del cuerpo, se erige una cresta de cabello. Su rostro muestra en todo momento una expresión beligerante.

Puede que Gotrek sea uno de los adversarios más mortales en combate cuerpo a cuerpo de todo el Viejo Mundo. Una y otra vez su hacha ha llevado la ruina a sus enemigos. Su habilidad para el combate, unida a su insensata despreocupación por su propia seguridad, hace de él un terrible oponente.

Es un enano que ha visto mucho mundo. Conoce de sobra las cadenas montañosas del Viejo Mundo y ha pasado algún tiempo en las principales ciudades del Imperio. Como enano imperial mantiene una fachada de desdén hacia las nuevas tecnologías de la humanidad, aunque en secreto se siente impresionado por muchas de las cosas que ha visto.

Gotrek finge del mismo modo su salvajismo propio de un bruto ignorante. La verdad es bien distinta. En su juventud recibió formación como ingeniero y ha demostrado conocer algunos de los misterios del Culto de los Arquitectos. Sabe leer y escribir y sus conocimientos abarcan un buen número de materias.

Como todos los enanos, Gotrek es orgulloso, leal para con sus camaradas e implacable con sus enemigos. Cuando no se encuentra ocupado buscando la muerte, se muestra como un personaje melancólico, propenso a ataques de depresión intercalados con explosiones de rabia. Ha perdido a toda su familia, lo cual para un enano supone una pena mayor de lo que ningún humano puede llegar a comprender. Solitario y ceñudo, su único amigo de verdad es el poeta y renegado humano llamado Félix Jaegar.

Los personajes jugadores pueden encontrarse con Gotrek en cualquier taberna en mitad de una aventura. Si son amables, él también, aunque de forma amedrentadora. Si son superados en número en cualquier refriega, saltará en su ayuda. Si consiguen ofrecerle una aventura lo suficientemente cargada de condenación, los acompañará tirando de Félix y haciendo oídos sordos a las quejas de éste. Como alternativa, los personajes podrían encontrarse con él en mitad de un bosque tenebroso en plena misión suicida. Si tienen la suficiente mala suerte, acabarán implicados.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	89	09	8	8	16	49	4	59	89	59	89	89	19

Habilidades

Arma de Especialista – Armas a Dos Manos, Puños; Arte; Astronomía; Cantería; Carpintería; Cartografía; Caza; Conducir Carro; Consumir Alcohol; Desarmar; Detectar Trampa; Escalar; Escondarse (urbano y rural); Esquivar Golpe; Furia Asesina; Golpe Poderoso; Golpear para Herir; Golpear para Aturdir; Hablar Lengua Adicional; Herrería; Historia; Identificar Artefacto Mágico; Idioma Arcano; Ingeniería; Leer/Escribir – Khazalid, Nuevo Mundo; Lenguaje Secreto – Batalla, Clásico; Lucha Callejera; Metalurgia; Minería; Movimiento Silencioso Urbano, Rural; Muy Fuerte (incluida en el perfil); Muy Resistente* (incluida en el perfil); Numismática; Oído Aguzado; Orientación; Reflejos Rápidos; Regatear; Seguir Rastro; Señales Secretas; Sexto Sentido; Suerte; Tallar Gemas; Tasar.*

Equipo

Hacha a dos manos (I -10, D +2); cota de malla (1 PA, sólo el cuerpo); ropa sucia de viaje que incluye equipo para el invierno/mal tiempo; 20 CO, 12 chelines, 3 peniques; jarra de cerveza; petaca de piedra (sólo entre comidas).



• FELIX JAEGAR •

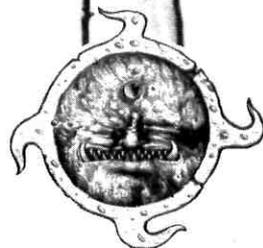
–Sinceramente, caballeros, no busco problemas.

Félix Jaegar es un hombre que tiene un problema: Gotrek Gurnisson. Ha jurado acompañar al Matatrolls y recoger su muerte en un épico poema. Para ser sinceros, preferiría encontrarse en su Altdorf natal estudiando Literatura Clásica, pero una promesa es una promesa...

¿Cómo es que un joven estudiante culto, educado, agraciado y de buena familia terminó siguiendo a un enano enloquecido en su periplo por las tierras más recónditas del Viejo Mundo? Félix se hace esta misma pregunta a menudo.

El destino le juega extrañas pasadas a los hombres, cambiando el rumbo de sus vidas para tomar direcciones insospechadas. Esto es lo que le ocurrió a Félix. A pesar de sus aspiraciones a poeta, parecía destinado a seguir los pasos de su padre como comerciante de lana. Esto era así hasta aquel día en que el fanfarrón Wolfgang Krassner lo retara a un duelo. Desde ese momento las cosas comenzaron a ir de mal en peor.

Félix acabó accidentalmente con la vida de Krassner y fue expulsado de la Universidad tras el escándalo que sobrevino. Su estricto y respetable padre le desheredó. Amargado, Félix se metió en la política, convirtiéndose en un agitador de esquina bramando contra una sociedad que cada vez le parecía más corrupta. Fue uno de los líde-



res e instigadores de la ahora infame marcha contra el Impuesto de Escaparates, que primero degeneró en incidentes violentos y terminó convirtiéndose en un baño de sangre cuando intervino la Caballería Imperial.

Félix fue rescatado de entre las pezuñas de la caballería por el Matatrolls borracho, que después se abrió paso entre la multitud a hachazos. Consiguieron llegar hasta el Laberinto: la zona más conflictiva de Altdorf. Cuando Félix despertó tras una épica ronda de tabernas, descubrió horrorizado que había jurado acompañar a Gotrek y dejar constancia escrita de su muerte. Con las autoridades siguiendo su pista, no le quedaba otra opción más que abandonar la ciudad en compañía del enano. Desde aquel día se ha arrepentido en numerosas ocasiones de haber tomado aquella decisión.

Félix Jaegar es un joven agradable, de 1,80 metros de altura, aproximadamente, cabello rubio y una cicatriz sobre una mejilla recuerdo de algún duelo. Su atractivo rostro presenta en todo momento una expresión de angustia y preocupación, la que cabría esperar en un fuera de la ley perseguido y asociado con Gotrek Gurnisson. Habla con el marcado acento de un intelectual de Altdorf, y sus ademanes dubitativos suelen propiciar que la gente le subestime. La vida de fugitivo le ha curtido. Aunque no sea la clase de persona a la que le gusta ir en busca de aventuras, ha aprendido a afrontar las que le salen al paso.

Es probable que los personajes jugadores se encuentren a Félix siempre en compañía de Gotrek. Se mostrará cortés y educado, y responderá con amabilidad incluso a las personas más groseras. Se interesará por hablar con cualquier estudioso, o con cualquiera que traiga noticias de Altdorf.

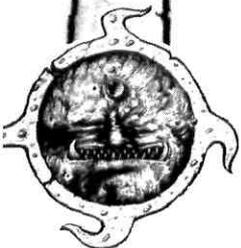
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	49	39	4	4	8	49	2	39	35	39	39	39	39

Habilidades

Arma de Especialista – Espada de Esgrima, Puño; Cartografía; Cazar; Conducir Carro; Desarmar; Detectar Trampa; Equitación; Esconderse Urbano, Rural; Esquivar Golpe; Etiqueta; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Golpear para Herir; Heráldica; Historia; Ingenio; Leer/Escribir – Viejomundano; Idioma Arcano – Mágico; Lenguaje Secreto – Clásico; Movimiento Silencioso – Rural, Urbano; Nadar; Numismática; Oratoria; Pelea Callejera; Reflejos Rápidos (*incluido en el perfil); Rastrear; Visión Excelente*

Equipo

Espada; daga para zurdos (D -2, P -10); cota de malla (1 PA, sólo el cuerpo); ropas sucias de viaje; material para escribir; libros (uno o dos) menores de cualquier biblioteca; bolsa monedero con 47 CO, 23 chelines y 7 peniques.



SECCIÓN IV:

ASUNTOS DIVERSOS

COLECCIÓN DE TRABAJOS cuya DIVERSA NATURALEZA impide su recomendable CLASIFICACIÓN APROPIADA, pese a lo que su EVIDENTE INTERÉS y UTILIDAD GENERAL prohíbe su omisión bajo PRECEPTOS TAN PEDANTES como pudiera ser su NATURALEZA ECLÉCTICA.

IN PRIMIS:

UNA CLASE MAGISTRAL de MAESE PAULUS COCHBRUNN de ALBION, acerca del TRASFONDO de los MIEMBROS de la CLASE AVENTURERA, rica en DETALLES PERSONALES y MINUCIOSOS PARTICULARES, ya publicados con anterioridad y AMPLIAMENTE ELOGIADOS, presentados aquí en una VERSIÓN NUEVA y MEJORADA con VARIAS e INEVITABLES CORRECCIONES.

SECUNDUS:

UN REPRESENTATIVO extracto de la CÉLEBRE y DIGNA DE CONFIANZA obra de la DAMA HORTENSIA PIENCHARCADO, miembro reciente de la Asamblea y DE SOBRA CONOCIDA en todo el Viejo Mundo por su CONOCIMIENTO SIN PAR DE LAS HIERBAS y sus SALUDABLES APLICACIONES.

TERTIUS:

Un estudio acerca del ARCANO y MISTERIOSO asunto de la ADIVINACIÓN, que incluye una DESCRIPCIÓN DETALLADA Y EXHAUSTIVA de las MUCHAS ARTES DE PREDICCIÓN, con ÚTILES E INTERESANTES notas acerca de los PROCESOS y RESULTADOS de cada una. Se describen LOS VARIOS TIPOS de adivino, y las consecuencias tanto BENEFICIOSAS COMO PERNICIOSAS que podrían derivar del ejercicio de sus DIVERSOS MÉTODOS.

QUARTUS ULTIMUSQUE:

Un examen de los PARTICULARES MÁS DETALLADOS de los encantamientos que se aplican al ANTIGUO Y NOBLE ARTE DE LA TOXICOLOGÍA, que demostrarán resultar de LO MÁS INTERESANTE y FASCINANTE.



MENUDO PERSONAJE

Trasfondos detallados para PJ y PNJ

La información que proporciona este capítulo puede utilizarse como una forma rápida y cómoda de darle algo más de profundidad a un personaje. Además de listas de nombres para ciudadanos humanos del Imperio, enanos, elfos y halflings, aparecen tablas para determinar el peso y la altura de un personaje, el color de sus ojos y su cabello, rasgos característicos, lugar de nacimiento y trasfondo familiar.

Los jugadores pueden utilizar este capítulo para insuflarle vida a un personaje recién creado de una manera muy sencilla. Con el permiso del DJ, los jugadores pueden atenerse al resultado de las tablas, o ignorar los resultados que no encajen con el desarrollo que tenían en mente para su personaje y volver a tirar. Además, el DJ tiene siempre la última palabra en cuanto a sí, y hasta qué punto, las características particulares de un personaje afectan a su perfil en el juego.

El DJ puede utilizar este capítulo para desarrollar PNJ interesantes igual de rápido. Cualquier conversación que se escuche de refilón en una taberna resultará mucho más sugerente si uno de los contertulios es un enorme hombre de pelo rojo, una marca de nacimiento en forma de fresa y un solo ojo, mientras que el otro se trata de un enano escuálido con el cuerpo surcado de cicatrices y tartamudo, en lugar de dos figuras anónimas genéricas sin ningún rasgo especial que los identifique.

• NOMBRES DE PERSONAJES •

• NOMBRES HUMANOS •

• NOMBRE •

Las listas siguientes dan cuenta de los nombres más comunes dentro del Imperio. Puedes seleccionar los que necesites cuando te hagan falta, o tirar D1000 si lo prefieres (p.ej. tira 3D10, cuenta el primero como "centenas", el segundo como "decenas" y el tercero como "unidades"). La lista no es exhaustiva, pero incluye la mayoría de los nombres más utilizados en el Imperio.

Pueden encontrarse sugerencias para nombres de los habitantes de Marienburgo y las Tierras Yermas en *Marienburgo: Traicionados*, p.149.

En las tablas, algunos nombres pueden que posean más de una forma (incluidos diminutivos cariñosos), la cual aparece en la misma lista. Algunos nombres van seguidos de un número; éste es su significado:

1. Estos nombres pueden combinarse para crear un nombre compuesto, p.ej. Karl-Franz, Hans-Peter, Anna-Lise, Marie-Astrid. Esta práctica está muy extendida entre los miembros de la nobleza.

2. Nombres arcaicos, aunque aún se utilizan, sobre todo entre miembros de la nobleza y las generaciones más antiguas.

3. Nombres de influencia kislevita. Resultan más comunes al norte y al este del Imperio, aunque pueden aparecer en otros lugares.

4. Nombres procedentes de las Tierras Yermas; más frecuentes al noroeste del Imperio, aunque se los utiliza también en otros lugares.

5. Nombres de influencia nórdica; más comunes en el extremo norte del Imperio, aunque pueden aparecer en otros lugares.

6. Nombres comunes del sur del Imperio.

7. Nombres de influencia bretona; más frecuentes al oeste del Imperio, aunque se los puede encontrar en otras zonas.

• APELLIDOS •

Al igual que en la Europa medieval, el nombre es el referente más utilizado a la hora de identificar a una persona, y el apellido se emplea cuando se quiere especificar, cuando el uso del nombre a secas no es suficiente. Los apellidos familiares no pasan siempre del padre al hijo, como ocurre hoy en día. La gente solía adoptar un apellido al abandonar el hogar familiar, o al alcanzar la mayoría de edad, para diferenciarse. Por lo general, esto significaba utilizar un nombre "de familia", aunque se daban muchos casos de niños que se bautizaban a sí mismos con un apellido completamente distinto.

Los apellidos pueden proceder de varios lugares:

1. **Nombres de lugar:** por ejemplo, Johann Dunkelberg, "Johann de Dunkelberg". Cualquiera de los múltiples lugares que aparecen en el libro de básico de *WFJR* o en cualquier parte de la campaña *El Enemigo Interior* puede utilizarse como apellido. La nobleza suele añadir

Nombres Masculinos		Nombres Femeninos	
001-002 Adam	501-516 Heinrich	831-832 Tobias ^{2/6}	426-435 Gretchen
003-006 Adelbert ²	517-524 Heinz ¹	833-840 Udo	436-450 Hanna
007-022 Adolf/Adolphus ²	525-526 Heironymus ²	841-844 Uhler	451-460 Hedwig
023-026 Albert	527-534 Helmut	845-852 Ulrich	461-470 Heidi
027-034 Albrecht/Alberich/Albrecht	535-536 Hergard	853-856 Viktor ³	471-475 Helena ⁶
035-036 Aldhelm	537-544 Herman(n)	857-860 Vorster	476-495 Hilda
037-044 Alex/Alexei ³ /Alexis ³	545-546 Herpin	861-868 Waldemar	496-505 Hildegard
045-048 Alfred/Alfried	547-548 Hildebrand(t)	869-876 Walter	506-515 Hunni
049-050 Alfricht	549-550 Holger ⁵	877-909 Werner	516-530 Ilsa/Ilse
051-066 Anders ^{4/5}	551-554 Hugo ^{6/17}	910-942 Wilhelm	531-550 Inga
067-074 Andreas	555-556 Hultz	943-959 Wolf	551-570 Ingrid ^{4/5}
075-082 Anton ^{6/7}	557-558 Humfried	960-983 Wolfgang	571-575 Irene/Irina ⁶
083-084 Arthur	559-562 Jakob	984-000 Wolmar	576-590 Isolde
085-088 Axel	563-566 Joachim ⁴		591-615 Johanna/Janna
089-092 Barthelm	567-598 Johann ¹ /Johannes		616-620 Juliane ⁶
093-100 Bengt ⁵	599-606 Josef ¹	001-005 Agnes ²	621-625 Karelia ⁵
101-116 Bernhard(t)	607-608 Kaspar	006-015 Agnetha ^{2/5}	626-635 Karin ⁵
117-132 Berthold(t)	609-610 Kastor	016-020 Alexa ³	636-645 Karoline ^{6/7}
133-140 Boris	611-614 Knud ⁵ /Knut ⁵	021-030 Alfrida ⁵	646-660 Katharine/Katrina ^{6/7}
141-164 Bruno	615-638 Kurt	031-035 Alice/Alicia	661-680 Kirsten ⁵
165-196 Carolus ² /Carl ¹ /Karl ¹	639-640 Lorenz ⁶	036-040 Amalie	681-690 Klara ^{2/6}
197-220 Claus/Klaus	641-642 Leonhard	041-060 Andrea	691-700 Leonore/Leni
221-228 Conrad/Konrad	643-646 Leopold	061-065 Anika	701-710 Ludmilla
229-232 Diehl	647-648 Luitpold	066-090 Anna ¹	711-715 Luise/Lise ¹
223-240 Dieter	649-656 Ludovicus ² /Ludwig	091-095 Astrid ^{1/4/5}	716-720 Magdalene/Magda
241-244 Dietrich	657-660 Lukas	096-100 Barbara ^{2/6}	721-725 Margaritha ^{6/7}
245-248 Eberhard(t)	661-664 Magnus ²	101-105 Beatrix ^{2/6}	726-735 Marianne
249-250 Eckhard(t)	665-672 Martin	106-115 Berta/Bertha	736-750 Marlene
251-254 Edgar	673-676 Matthias	116-125 Bianka ⁶	751-760 Martha/Marte
255-262 Ehrhard(t)	677-684 Max ¹ /Maximilian	126-130 Birgit ⁵	761-765 Martina
263-266 Ehrmann	685-686 Moritz ⁶	131-145 Brigitte/Gitta ^{4/5}	766-775 Marie ^{1/6/7} /Maria ^{1/6/7}
267-268 Emmerich	687-694 Niklaus/Nikolas/Nikolaus	146-155 Britt/Brita ⁵	776-780 Mathilde/Tilda ^{6/7}
269-292 Erich	695-698 Olaf ⁵	156-170 Brunhild(e)	781-785 Nastassia ³
293-324 Ernst	699-700 Oskar ⁷	171-180 Charlotte/Carlott;	786-790 Natasha ³
325-332 Erwin	701-708 Otto	181-190 Carina ⁶	791-795 Ottilia
333-334 Faustmann	709-716 Paul ¹ /Paulus	191-200 Carmilla ^{2/3}	796-800 Petra ⁶
335-336 Felix ^{2/6}	717-724 Peter ¹ /Pieter	201-205 Claudia ^{2/6/7}	801-815 Regina/Regine/Gina
337-340 Ferdinand	725-726 Quintus ²	206-215 Dagmar	816-830 Renata/Renate
341-372 Franz ¹	727-728 Ralf ⁵	216-220 Elena ⁶	831-835 Selena ⁶
373-404 Friedrich/Fritz ¹ /Frederik	729-736 Rolf ^{1/5}	221-230 Elfrida ⁵	836-850 Sigrid ⁵
405-408 Gebhard(t)	737-738 Reinald	231-250 Elisa/Elise	851-855 Sigrun ⁵
409-412 Georg ^{1/3}	739-746 Reiner	251-260 Elisabeth	856-860 Silma
413-420 Gerhard(t)	747-754 Reinhard(t)	261-275 Elsa	861-870 Solveig ⁵
421-424 Gottfried	755-762 Reinhold	276-285 Emmanuelle ^{6/7}	871-880 Sophia ⁶
425-428 Gotthard(t)	763-766 Reinwald	286-295 Emilie	881-890 Susanne ^{2/6} /Susanna ^{2/6} /Susi
429-432 Gottlieb	767-770 Rudiger/Rutger	296-300 Erika ⁵	891-895 Theodora/Dora ⁶
433-434 Gregor ³	771-778 Rudolf/Rudi	301-305 Esther ⁶	896-900 Theodosia/Theda ⁶
435-438 Gunnar	779-780 Ruprecht	306-315 Etelka	901-910 Therese ⁶
439-446 Gunthar/Gunther	781-788 Siegfried	316-340 Eva	911-920 Thylda
447-462 Gustaf/Gustav	789-792 Sigismund/Siggi	341-350 Franziska ⁷	921-935 Ulrike/Ulla
463-466 Hals	793-800 Sigmund/Siggi	351-360 Frida ⁵	936-960 Ursula/Uschi
467-498 Hannes ¹ /Hans	801-802 Stehmar	361-370 Gabrielle/Gabi ⁷	961-965 Veronica ^{6/7}
499-500 Hartwig	803-818 Stephan/Stefan	371-385 Gerda	966-975 Wanda
	819-820 Theodosius ^{2/6} /Theo	386-390 Gertrud(e) ²	976-985 Wertha
	821-822 Theophilus ^{2/6} /Theo	391-400 Gilda	986-000 Wilhemina/Mina
	823-830 Thomas	401-415 Greta ⁵	
		416-425 Gretel	

“von” o “von der” antes del lugar, sobre todo en aquellos casos en los que el apellido forma parte de un título.

2. Ocupación: por ejemplo, Johann Schmidt, “Johann el Herrero”. Este uso puede que resulte algo arcaico, y no es infrecuente que se conozca a un personaje por la profesión de sus padres o sus abuelos, cuando en realidad la suya es bien distinta; con lo que “Johann el Herrero” podría ser en realidad carpintero o barquero. Claro está que si Johann desea que se le llame Johann Zimmerman (Johann el Carpintero) o Johann Bootmann (Johann el Bar-

quero), nadie le impide cambiar su apellido, sencillamente coge y lo hace.

Un diccionario español/alemán puede ser una fuente muy útil para nombres de este tipo. Aquí presentamos una lista con algunos de los apellidos más comunes asociados con profesiones:

Albañil	Maurer
Alfarero	Töpfer
Barquero	Bootmann
Buhonero	Hausierer



Capataz	Baumeister o Bauer
Carnicero	Fleischer
Carpintero	Zimmermann
Cazador	Jäger
Comerciante	Handler
Contramaestre	Schiffbauer
Curtidor	Gerber
Destilero	Brauer
Enterrador	Graveur
Escribano	Schreiber
Granjero	Bauer
Herrero	Schmidt
Impresor	Drucker
Joyerero	Juwelier
Panadero	Bäcker
Sastre	Schneider
Tonelero	Küfer
Vidriero	Glaser
Zapatero	Schuster

3. Mote: por ejemplo, Johahn Grosz, "Johahn el Gordo". Si un personaje posee algún rasgo físico destacable que la gente utilice para referirse a él, podría convertirse en su apellido. Utilizando la lista de rasgos físicos de este artículo conjuntamente con un diccionario español/alemán puedes obtener una amplia gama de apellidos descriptivos. Aquí tienes algunos:

Bajito	Kurz
Barbudo	Bart o Grossbart
Barrigudo	Grosz
Calvo	Kahl
Delgaducho	Dunn
Larguirucho	Lang
Cicatriz en el rostro	Narbe
Encorvado	Bücker
Gritón	Laut
Guapo	Schön
Manco	Einarm o Armlös
Narigudo	Nase
Paliducho	Blass o Bleich
Peludo	Haarig
Robusto	Grosz o Stark
Tartamudo	Stotter
Tuerto	Einauge o Augnelos

4. Padre o antepasado: Por ejemplo, Johahn Hanson, "Johahn, hijo de Hans". Llamarse según un padre o antepasado célebre (real o ficticio) es algo muy común. Sigmarsson debe de ser uno de los apellidos más comunes del Imperio. Este tipo de apellidos prevalece sobre todo al norte del Imperio, posiblemente como resultado de la influencia nórdica. La forma "von" suele emplearse para señalar la conexión con alguna persona famosa; von der Magnus, por ejemplo.

Con un diccionario español/alemán y algo de imaginación, pueden ocurrirse un montón de apellidos para tus PJ y PNJ, como verás en las aventuras publicadas dentro de la campaña *El Enemigo Interior*. La nobleza utilizará "von" más a menudo que los miembros de la clase baja, y las clases trabajadoras (donde una familia suele mantener su negocio durante generaciones) a menudo adoptarán el nombre de su profesión como apellido. Por lo general, los apellidos derivados de lugares y mote se encontrarán con mayor frecuencia entre la plebe y las clases bajas de la ciudad. "Hans Brandstadt", por ejemplo, no va a cumplir su función demasiado bien si Brandstadt tiene miles de habitantes y uno de cada cinco personas se llaman Hans, mientras que "Ludwig Johahnsson von Altdorf" suena demasiado grandilocuente para hacer referencia a un ladrón o a un mendigo; un mote como "Flink" ("el listo") sonaría mejor.

• NOMBRES ENANOS •

• NOMBRES •

Los nombres de los enanos suelen ser cortos (no más de dos sílabas) y ariscos al oído. Los enanos pueden llegar a tomar prestado nombres de sus vecinos humanos si les gusta cómo suenan; de ahí el número de nombres con cierto deje nórdico que utilizan los enanos del Imperio (y aún más nórdicos), y el empleo ocasional de nombres de humanos imperiales como Joseph y Tom, como ocurre con Joseph Bugman y su lugarteniente Tom Thyksson. Exponemos algunos ejemplos de nombres de varón para los enanos:

Bel(e)gol	Dwinbar	Grond	Kettri
Bardin	Fimbur	Grum	Mordin
Brokk	Caril	Grund	Mundri
Brond(i)	Gomrund	Grunni	Ragni
Dimrond	Gorim	Haakon	Rungni
Dimzad	Gorm	Hargin	Sindri
Drumin	Gottri	Hergare	Storri
Durak	Grom	Ketil	Thingrim

Las enanas rara vez tienen contacto alguno con miembros de otras razas, así que poco se sabe acerca de sus nombres. Al igual que sus contrapartidas masculinas, a veces utilizan nombres humanos, como los nórdicos Sigrun, Astrid, Asta y Sigrid, y los imperiales Gerda, Berta y Ulla. Muchos nombres de enanas se forman eliminando la terminación *-i* de los de los varones y poniendo *-a* en su lugar, lo que ha dado lugar a Grunna, Ketra, Sindra y demás.

• APELLIDOS •

Los apellidos enanos siguen dos patrones básicos. Al- gunos se adhieren a la costumbre nórdica de mantener el nombre del padre (p.ej. Gottri Gurnisson, Grunna Ragnisdottir), mientras que otros (por lo general masculinos) son mote, por lo general relacionados con alguna característica física, la fuerza o su habilidad con las armas. Gran Martillo, Barba de Hierro, Nariz Ganchuda y Aplastagoblins serían ejemplos típicos. Además del nombre y el apellido, también puede utilizarse el nombre de un clan o una fortaleza en acontecimientos sociales o cuando se hable con un miembro perteneciente a otra raza o fortaleza, de ahí nombres como el de Gomrund Barbahendida de Karak-Kadrin.

• NOMBRES ELFOS •

Los elfos (siempre tan complicados) utilizan un sistema de nombres casi incomprensible para quien no esté familiarizado. La premisa fundamental es poseer un nombre que suene bien (al parecer, las consonantes "l" y "r" suenan especialmente bien), y posea un bonito significado. No obstante, el significado que implica el nombre suele ser el que quien lo ostente quiera que sea. Los enanos se regocijan contando la historia del príncipe elfo que insistía en que su nombre significaba "Sabiduría Lejana", aunque también podía traducirse como "Ojos de eructo".

Los nombres de los elfos desafían cualquier hipótesis. El empleo de uno, dos o tres nombres suele ser algo común, y cada nombre además consta de dos partes, cada una aportando parte del significado general. De vez en cuando, un elfo acostumbrado a vivir entre humanos adoptará uno o más nombres de la antigua lengua del Viejo Mundo. Tales nombres suelen tener un motivo silvestre, y continúan la tradición élfica de sonar bien y expresar algo "noble". Hojadorada, Recogerrocío, Vientocálido y Verdelluz serían algunos de esos nombres.

La tabla de inferior te permite crear más nombres típicos elfos; tira una vez para obtener el prefijo y luego otra para el sufijo, y junta las dos partes, quitando o añadiendo alguna letra para facilitar la pronunciación. Los dos nombres provienen de la misma rama de elementos puesto que, aparentemente, los elfos no distinguen entre "nombres" y "apellidos". Algunos nombres elfos, sobre todos aquellos pertenecientes a la tan desconocida nobleza élfica, pueden componerse de tres elementos (de hecho poseen dos sufijos); se rumorea que ésta es una tradición de los altos elfos, pero ni siquiera los propios elfos parecen poder afirmarlo con certeza.

Existen pocas diferencias, al menos para los elfos, entre los nombres masculinos y los femeninos. Los enanos y algunos humanos comentan con sorna que esto se debe a que existen pocas diferencias en cualquier otro aspecto entre los elfos y las elfas. Los nombres generados mediante la tabla adjunta sirven para denominar a elfos de ambos sexos, aunque la mayoría pueden adquirir una connotación claramente femenina si se elimina la última consonante y/o se añade una vocal al final, así Sarellian se convierte en Sarellia o Sarelliane.

Tirada 1: Prefijo	Tirada 2: Sufijo		
01-03	Aes	01-03	alion
04-05	Air	04-05	andar(a)
06-08	Al(d)	06-08	andil(e)
09-10	Am	09-10	andilas
11-12	Ang	11-12	andiril
12-13	Ca(l)	12-13	ane
14-15	Car	14-15	anel
16-17	Dol	16-17	arel
18-19	Edri	18-19	err
20-21	Eldi(r)	20-21	avandrel
22-24	Ell	22-24	core(l)
25-26	Epon	25-26	coran(na)
27-29	Err	27-29	dil
30-31	Fan	30-31	drigar
32-33	Far	32-33	ellion
34-36	Fil	34-36	endil
37-38	Gal	37-38	fan(a)
39-40	Gil	39-40	far
41-43	Hal	41-43	galiel
44-45	Har	44-45	gran(a)
46-47	Has	46-47	hal(i)
48-49	Ilu	48-49	hil(e)
50-51	Im(ra)	50-51	holen
52-53	Io	52-53	huir
54-55	Lar	54-55	ia(n)
56-57	Laure(l)	56-57	ina(l)
58-60	Lin	58-60	inde(l)
61-63	Lor	61-63	irllan
64-66	Lora(l)	64-66	lad
67-68	Mal	67-68	llana(n)
69-70	Mar	69-70	lor
71-72	Mor	71-72	mal
73-74	Orr	73-74	maris
75-77	Pel	75-77	mir
78-79	Ral	78-79	mor
80-81	Shas	80-81	nor
82-84	Sir	82-84	oth
85-86	Tall(a)	85-86	ras
87-88	Ter	87-88	riel
89-90	Tor	89-90	rond
91-92	Ullia(l)	91-92	thin
93-94	Urdi(th)	93-94	thol
95-96	Val	95-96	uviel
97-98	Vir	97-98	wen
99-00	Yav(a)	99-00	wine

• NOMBRES HALFLING •

• NOMBRES •

Tratándose de la raza no humana más humanizada, los halflings suelen utilizar nombres muy fácilmente reconocibles en la lengua del Viejo Mundo. Los halflings de la Asamblea utilizan aquellos nombres imperiales que les suenan mejor. Aunque les encantan los nombres largos y grandilocuentes para figurar en sus árboles genealógicos, también les gustan los que se puedan acortar fácilmente para su uso diario. Nombres como Maximillian, abreviado en Max, Ludwig, abreviado como Ludo, Thomas, Hugo, Adam, Albert, Agnes, Eva y Frida, todos ellos son comunes entre los halflings. Básicamente, si un nombre humano suena "familiar" (o mejor todavía, suena ligeramente pomposo, pero su abreviatura queda más familiar), les gustará a los halflings.

El uso de motes y remoquetes también es algo frecuente; un halfling siempre tendrá un nombre "adecuado" para figurar en el árbol genealógico, pero Heironymus Colinaverde quizás sea conocido como Hiro o incluso Mediopelo entre su círculo de amistades, y los no halflings puede que sólo le conozcan por estos sobrenombres durante toda su vida, sin llegar a escuchar nunca su auténtico nombre completo.

• APELLIDOS •

Los halflings prefieren los nombres fáciles de reconocer y cariñosos, y si dos de ellos comparten el mismo apellido, no cabe duda que los une algún tipo de parentesco. Pueden pasar docenas de generaciones (y el mismo número de pasteles de fruta y cervezas con especias) hasta rastrear la conexión, pero no cabe duda de que existirá una y de que acabarán dando con ella. Nombres como Bayasana, Colinaverde, Piepeludo, Piedeheno, Valleverde, Piecaliente y Brandibrío son bastante comunes y evidencian el "amor por la comida y la bebida" de los halflings y lo orgullosos que se sienten de sus pies peludos.

• PESO •

Las siguientes tablas pueden utilizarse para generar el peso de un personaje. Tira en la Tabla de Peso 1 para determinar la constitución del personaje y aplica los modificadores a la tirada en la Tabla de Peso 2. Consulta la Tabla de Peso 3 para determinar si existen modificadores que se vayan a aplicar con posterioridad a la altura del personaje. La Tabla de Peso 4 es opcional; puedes utilizarla si deseas crear personajes femeninos menos pesados que los masculinos. Por último, la Tabla de Peso 5 también es opcional, y refleja cómo afecta el peso de un personaje extremadamente gordo o delgado a sus características.

TABLA DE PESO 1: CONSTITUCIÓN

D6	Humano	Enano	Elfo	Halfling
1	mosca	pluma	mosca	pluma
2	pluma	normal	pluma	normal
3	normal	normal	pluma	normal
4	normal	pesado	normal	pesado
5	pesado	pesado	normal	enorme
6	enorme	enorme	normal	enorme

Los personajes peso **Mosca** deben restar 20 a su tirada en la Tabla de Peso 2, y restar 2D10 kg. de su peso final.

Los personajes peso **Pluma** deben restar 10 a su tirada en la Tabla de Peso 2.



Los personajes cuyo peso sea **Normal** no aplican ningún modificador.

Los pesos **Pesados** añaden 10 a su tirada en la Tabla de Peso 2.

Los personajes **Enormes** suman 20 a su tirada en la Tabla de Peso 2, y añaden 2D10 kg. a su peso final.

TABLA DE PESO 2: PESO BASE

D100	Humano	Enano	Elfo	Halfling
01	50 kg.	45 kg.	40 kg.	35 kg.
02-03	52 kg.	48 kg.	45 kg.	35 kg.
04-05	55 kg.	50 kg.	45 kg.	40 kg.
06-08	58 kg.	53 kg.	45 kg.	40 kg.
09-12	61 kg.	56 kg.	47 kg.	43 kg.
13-17	64 kg.	56 kg.	47 kg.	43 kg.
18-22	67 kg.	58 kg.	47 kg.	46 kg.
23-29	70 kg.	58 kg.	50 kg.	46 kg.
30-37	73 kg.	60 kg.	50 kg.	49 kg.
38-49	76 kg.	65 kg.	53 kg.	52 kg.
50-64	79 kg.	68 kg.	53 kg.	52 kg.
65-71	82 kg.	71 kg.	56 kg.	55 kg.
72-78	85 kg.	74 kg.	59 kg.	58 kg.
79-83	88 kg.	77 kg.	62 kg.	61 kg.
84-88	91 kg.	80 kg.	65 kg.	64 kg.
89-92	94 kg.	83 kg.	68 kg.	67 kg.
93-95	97 kg.	86 kg.	71 kg.	70 kg.
96-97	100 kg.	89 kg.	74 kg.	73 kg.
98-99	105 kg.	92 kg.	77 kg.	73 kg.
00	110 kg.	95 kg.	80 kg.	75 kg.

TABLA DE PESO 3: MODIFICADOR POR ALTURA

Altura	Humano	Enano	Elfo	Halfling
1 metro o menos	-	-	-	-D10 kg/2
1 -1,09 m	-	-	-	-D6 kg/2
1,10 - 1,19 m	-	-	-	-
1,20 - 1,29 m	-	-	-	+D6 kg/2
1,30 - 1,33 m	-	-2D10 kg/2	-	+D10 kg/2
1,34 - 1,39 m	-	-	-	-
1,40 - 1,45	-2D10 kg/2	+2D10 kg/2	-	-
1,46 - 1,49	-D20 kg/2	-	-D20 kg/2	-
1,50 - 1,59	-D10 kg/2	-	-D10 kg/2	-
1,60 - 1,69	-	-	-	-
1,70 - 1,79	+D10 kg/2	-	+D10 kg/2	-
1,80 - 1,89	+D20 kg/2	-	+D20 kg/2	-
2 metros o más	+2D10 kg/2	-	-	-

• **TABLA DE PESO 4: MODIFICADOR POR GÉNERO (OPCIONAL)** •

La Tabla de Peso 1 asume que el personaje pertenece al género masculino; para los femeninos, se aplican los siguientes modificadores:

D6	Humano	Enano	Elfo	Halfling
1	-2D10 kg/2	0	0	-2D20 kg/2
2	-D20 kg/2	-2D10 kg/2	0	-D10 kg/2
3-4	-1D10 kg/2	-D20 kg/2	0	-D6 kg/2
5	-D6 kg/2	-D10 kg/2	0	0
6	0	-D6 kg/2	0	+D6 kg/2

• **TABLA DE PESO 5: MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS (OPCIONAL)** •

Si el peso de un personaje se encuentra muy por encima o por debajo de la media, el DJ puede decidir im-

ponerle algunos modificadores a las características. Para averiguar si un personaje padece sobrepeso o todo lo contrario, comprueba el peso final en la columna apropiada de la Tabla de Peso 2 y fíjate en la columna de la tirada de dados. Un personaje pesa más de lo normal si su tirada de dados se corresponde con un 96 o más, y estará demasiado escuálido si su peso final se corresponde con una tirada de 05 o menos. Por tanto, un personaje humano que pese 100 kilos o más estará obeso, y si pesa 50 kilos o menos, estará exageradamente delgado.

Las características pueden ajustarse según la tabla siguiente:

D6	Sobrepeso	Peso Insuficiente
1-2	R +1	R -1
3-4	R +1, I -10	R -1, I +10
5-6	R +1, I -10, M -1	R -1, I +10, M +1

• **COLOR DEL PELO** •

Utiliza la tabla siguiente para generar el color del cabello del personaje.

Notas:

Los enanos y los elfos suelen teñirse el pelo; esta tabla sólo presenta colores naturales.

Puede no ser el color original. Para los personajes maduros (humanos de 35+, enanos de 90+, elfos de 100+, halflings de 70+), los jugadores pueden tirar dos veces. La primera revela el color "natural" de su cabello. La segunda, si el resultado es blanco, descubre que el cabello se ha vuelto gris o blanco con la edad.

Esta tabla se basa en los colores de pelo normales para personajes del Imperio, las Tierras Desoladas, Bretonia, Albion y Kislev. Si el personaje nació en cualquier otro lugar, podrían permitirse algunos modificadores. Los enanos y humanos nórdicos, por ejemplo, podrían tirar 3D20, mientras que los tileanos o estalianos podrían tirar 3D10+70 y los personajes árabes, D6+94.

D100	Humano	Enano	Elfo	Halfling
01-05	Blanco	Blanco	Blanco	Blanco
06-10	Blanco	Blanco	Plateado	Ceniza
11-15	Plateado	Ceniza	Plateado	Ceniza
16-20	Plateado	Ceniza	Ceniza	Anaranjado
21-25	Ceniza	Anaranjado	Ceniza	Anaranjado
26-30	Anaranjado	Rubio	Anaranjado	Anaranjado
31-35	Anaranjado	Rubio	Anaranjado	Rubio
36-40	Anaranjado	Pelirrojo	Rubio	Rubio
41-45	Rubio	Pelirrojo	Rubio	Cobrizo
46-50	Cobrizo	Cobrizo	Cobrizo	Pelirrojo
51-55	Cobrizo	Cobrizo	Castaño claro	Castaño claro
56-60	Pelirrojo	Castaño claro	Castaño claro	Castaño claro
61-65	Castaño claro	Castaño claro	Castaño	Castaño claro
66-70	Castaño claro	Castaño	Castaño	Castaño
71-75	Castaño	Castaño	Castaño oscuro	Castaño
76-80	Castaño	Castaño	Castaño oscuro	Castaño
81-85	Castaño oscuro	Castaño oscuro	Siena	Castaño oscuro
86-90	Castaño oscuro	Castaño oscuro	Negro azulado	Castaño oscuro
91-95	Siena	Negro azulado	Negro	Siena
96-100	Negro	Negro azabache	Negro	Negro azabache

• **COLOR DE LOS OJOS** •

Utiliza la tabla siguiente para generar el color de ojos de los personajes.



Esta tabla se basa en los colores normales para los personajes del Imperio, aplicable también a los de las Tierras Desoladas, Bretonia, Albion y Kislev. Si el personaje nació en cualquier otro lugar, deberían permitirse algunos modificadores. Los enanos y humanos nórdicos, por ejemplo, podrían tirar 2D20 o 3D20 para obtener el resultado, mientras que los tileanos, estalianos y árabes podrían tirar 3D10+70 o incluso D10+90.

Puede que los jugadores le tengan manía a alguna combinación cabello/ojos, con lo que podría tirarse antes por el color del cabello y después por el de ojos, volviendo a tirar por éstos si su color no resulta demasiado adecuado. Opcionalmente, puedes permitirle al personaje un 1% de probabilidad de tener los ojos de distinto color; si bien esto puede darle un aire interesante y hacerlo fácilmente reconocible, en algunos lugares podría tomarse como la marca del Caos...

D100	Humano	Enano	Elfo	Halfling
01-05	Gris	Gris pálido	Gris pálido	Gris pálido
06-10	Gris pálido	Gris pálido	Gris azulado	Azul
11-15	Gris azulado	Azul	Gris azulado	Azul
16-20	Gris azulado	Azul	Azul	Avellana
21-25	Azul	Avellana	Azul	Avellana
26-30	Azul	Castaño claro	Verde	Avellana
31-35	Azul	Castaño claro	Verde	Castaño claro
36-40	Verde	Castaño claro	Castaño claro	Castaño claro
41-45	Avellana	Castaño claro	Castaño claro	Cobrizo
46-50	Avellana	Cobrizo	Cobrizo	Castaño
51-55	Castaño claro	Cobrizo	Cobrizo	Castaño
56-60	Castaño claro	Castaño	Castaño	Castaño
61-65	Castaño claro	Castaño	Castaño	Castaño
66-70	Castaño claro	Castaño	Castaño	Castaño
71-75	Castaño	Castaño	Castaño oscuro	Castaño
76-80	Castaño	Castaño	Castaño oscuro	Castaño
81-85	Castaño	Castaño oscuro	Plateado	Castaño oscuro
86-90	Castaño oscuro	Castaño oscuro	Púrpura azulado	Castaño oscuro
91-95	Castaño oscuro	Púrpura azulado	Plata esmeralda	Castaño oscuro
96-100	Púrpura	Púrpura	Negro	Castaño oscuro

33-35	Pelo rizado	ninguno
36-37	Muy peludo	ninguno
38-40	Barba larga	ninguno
41-42	Pelo muy corto	ninguno
43-45	Encorvado	ninguno
46-47	Tórax amplio	+1 F
48-50	Muy alto	+10 Ld
51-52	Muy bajo	-1 M (min. 2); -10% Peso
53-55	Muy delgado	-10% Peso
56-57	Pálido	ninguno
58-60	Cicatr. por el cuerpo	-10 Emp
61-62	Visaje burlón	-5 Emp
63-65	Arrogante	-5 Emp; +5 Ld
66-67	Dientes rotos	-10 Emp
68-70	Dientes muy blancos	+5 Emp
71-72	Ceceo	-10 Emp
73-75	Tartamudeo	-10 a las pruebas de habilidades de comunicación
76-77	Voz muy clara	+5 a las pruebas de habilidades de comunicación
78-80	Acento fuerte	-5 a las pruebas de habilidades de comunicación
81-82	Vozarrón	+5 Ld; -5 Emp
83-85	Cejas pobladas	ninguno
86-87	Orejas grandes	ninguno
89-90	Bigote	ninguno
91-92	Marca de nacimiento	ninguno
93-95	Patricorto	-1 M (min. 2)
96-97	Manos rugosas	-10 Des
98-00	Uñas largas	ninguno

• LUGAR DE NACIMIENTO •

La siguiente lista de localizaciones proporciona una idea de los posibles lugares de nacimiento para los personajes que comiencen sus carreras en el Imperio; sobre todo en Altdorf, el punto de partida de la campaña *El Enemigo Interior*, aunque puede ajustarse la tabla según lo requieran los aventureros que comiencen en cualquier otra parte del Imperio. Ten en cuenta que puedes inventarte los nombres que necesites o necesiten tus jugadores (los personajes nacidos en pueblos casi desconocidos se convierten en héroes para su gente).

Asumimos que muy pocos personajes habrán viajado tanto como para llegar aquí, por lo que los forasteros serán bastante infrecuentes. Los Personajes Jugadores deberían proceder del Imperio, a menos que el DJ decida lo contrario. Si algún PNJ proviene de alguna parte del Viejo Mundo que no haya sido lo suficientemente detallada, el DJ puede escatimar detalles sobre sus orígenes; de todos modos, no va a ser ningún lugar que los PJ ya conozcan de antemano. Los mapas del libro básico de *WFJR* y de los suplementos de la campaña *El Enemigo Interior* muestran el emplazamiento de todos los lugares mencionados en las tablas.

Puede encontrarse una tabla de lugares de nacimiento para Marienburgo y las Tierras Desoladas en *Marienburgo: Traicionados*, p. 149. En próximos suplementos de *WFJR* aparecerán listas más completas de lugares de nacimiento para no humanos y para personajes de otras partes del mundo de Warhammer.

• HUMANOS •

Utiliza la Tabla de Orígenes 1 y, si es necesario, la Tabla de Orígenes 2 para determinar de dónde proceden los personajes humanos.

• RASGOS DISTINTIVOS •

La siguiente tabla da cuenta de ciertas peculiaridades y rasgos físicos que pueden conformar la descripción física de un personaje. Algunos pueden quedar sujetos de modificadores. Los DJ pueden utilizar estos modificadores si lo desean para sus PNJ, y podrían utilizarlos también para los personajes jugadores si sus jugadores están dispuestos a aceptar las malas tiradas tanto como las buenas. La mayoría de los personajes tendrán D6-2 Rasgos Distintivos (0 o menos se considera 0).

D100	Rasgo	Efecto
01-02	Nariz grande	ninguno
03-05	Nariz chata	ninguno
06-07	Nariz ganchuda	ninguno
08-10	Cicatriz en el rostro	-10 Emp
11-12	Tuerto	HP x ½
13-15	Manco	-10 Des
16-17	Mirada carismática	+10 Emp
18-20	Rostro atractivo	+10 Emp
21-22	Corpulento	+10% Peso
23-25	Tripudo	+10% Peso
26-27	Cojo	-1 M (min. 2)
28-30	Calvo	ninguno
31-32	Pelo muy largo	ninguno



TABLA DE ORÍGENES 1: EL IMPERIO

D100	ORIGEN	72-74	Schoppendorf
01-25	Altdorf (urbano)	01-50	Schoppendorf
26-50	Altdorf (rural)	51-60	Brasthof
01-06	Teufelfeuer	61-70	Esselfurt
07-11	Rechtlich	71-80	Priestlicheim
12-17	Heiligen	81-90	Ripdorf
18-23	Gluckshalt	91-00	Zeder
24-29	Hartsklein		
30-35	Schlafebild	75-77	Stimmigen
36-41	Hochloff	01-60	Stimmigen
42-47	Rottefach	61-70	Merretheim
48-53	Walfen	71-80	Misthausen
54-59	Furtild	81-90	Naffdorf
60-65	Grossbad	91-00	Pfeiffer
66-71	Bundesmarkt		
72-77	Brauenwurt	78	Blutroch
78-83	Dorchen	79	Weissbruck
84-89	Geldrecht	80	Bogenhafen
90-95	Kaldach	01-50	Bogenhafen
96-00	Autler	51-62	Finsterbad
		63-75	Ardlich
51-54	Grunburgo	76-88	Herzhald
01-50	Grunburgo	89-00	Grubevon
51-62	Aussen		
63-70	Silberwurt	81-83	Kemperbad
71-85	Kleindorf	01-50	Kemperbad
86-00	Hornlach	51-60	Berghof
		61-70	Brandenburg
55-59	Auerswald	71-80	Jungbach
01-50	Auerswald	81-90	Ostwald
51-60	Dresschler	91-00	Stockhausen
61-70	Gladisch		
71-80	Koch	84-86	Übersreik
81-90	Sprinthof	01-51	Übersreik
91-00	Steche	51-57	Buchedorf
		58-64	Flussberg
60-63	Delberz	65-71	Geissbach
01-55	Delberz	72-88	Halheim
56-70	Mittelmund	89-95	Messingen
71-85	Schwarzmarkt	96-00	Wurfel
86-00	Turnngever		
		87-88	Marienburg
64-67	Dunkelburgo	89-90	Nuln
01-58	Dunkelburgo	01-60	Nuln
59-65	Barfsheim	61-80	Wissenburgo
66-72	Gemusenbad	81-00	Pfeildorf
73-78	Harke		
79-85	Ruhfurt	91	Averheim
86-92	Schattental	92	Streissen
93-00	Steindorf	93	Wurtbad
		94	Talabheim
68-71	Carroburgo	95	Middenheim
01-50	Carroburgo	01-60	Middenheim
51-60	Anseidorf	61-80	Bergsburgo
61-70	Dunkelbild	81-00	Salzenmund
71-80	Punzen	96-00	Extranjero:
81-90	Schattenlas		Tira en la Tabla de
91-00	Weidemarkt		Origenes 2

• ENANOS •

Más que probablemente, los enanos vendrán del mismo tipo de lugares que los humanos; la clase de enano que se convierte en aventurero es la que ya se ha "humanizado" en parte. Para determinar la procedencia de los personajes enanos, tira en la tabla siguiente:

D100	Tirada de Origen
01-75	Tirada en la Tabla de Orígenes 1
76-00	Tirada en la Tabla de Orígenes 2

TABLA DE ORÍGENES ENANO

D100	Origen
01-20	Norsca
21-30	Montañas Negras
31-40	Montañas Grises
41-50	Las Cuevas
51-00	Montañas del Fin del Mundo
01-10	Karak-Kadrin
11-15	Karaz-a-Karak
16-20	Zhufbar
21-60	Otros asentamientos de los enanos del Norte
61-65	Karak-Azul
66-70	Karak-Ocho-Picos
71-00	Otros asentamientos de los enanos del Sur

TABLA DE ORÍGENES 2:

FUERA DEL IMPERIO

01-25	Bretonia	51-00	Magritta
01-12	L'Anguille	71-90	Tilea
13-24	Bordeleaux	01-20	Luccini
25-36	Brionne	21-40	Miragliano
37-48	Couronne	41-60	Remas
49-62	Gisoreux	61-80	Sartosa
63-74	Moussillon	81-00	Tobaro
75-88	Parravon	91-98	Principados fronterizos
89-00	Quenelles	99-00	De fuera del continente
26-45	Kislev	01-20	Norsca
01-25	Erengard	21-45	Arabia
26-75	Kislev	46-70	Albion
76-00	Praag	71-85	Tierras del Sur
46-70	Estalia	86-00	Estepas
01-50	Bilbali		

• ELFOS •

Los elfos no suelen proceder de los mismos lugares que el resto de las razas. Puesto que los Personajes Jugadores deberían ser sólo elfos silvanos, las localizaciones en potencia son algo limitadas. Además, a los elfos no les gusta hablar de su tierra natal, por miedo a que la información fuese a parar a malas manos. Por tanto, casi todos los elfos se refieren a su hogar como "El Bosque"; si se les insiste (y confían en su interlocutor) podrían nombrar el bosque en cuestión, pero no divulgarán su emplazamiento.

Si te resulta importante el nombre de un sitio elfo, utiliza la tabla que aparece en la página 83 para generar nombres elfos, siguiendo el patrón de Prefijo-Prefijo-Sufijo. El nombre que resulte puede llevar guiones, a tu elección (como Terr-Edrirel, Far-Farcoral o Ullialor-Galiel).

Para generar el Bosque que vaya a hacer las veces de tierra natal, utiliza la siguiente tabla:

D100	Tierra Natal
01-10	Bosque de Drakwald
11-25	El Gran Bosque
26-35	Reikwald
31-75	Laurelorn
76-80	El Páramo del Espejo
81-95	Athel-Loren
96-00	Bois Delouere (Bretonia)

• HALFLINGS •

Los halflings están muy bien integrados en la sociedad humana y pueden encontrarse en casi cualquier asentamiento humano. No obstante, la importancia de la Asamblea como tierra natal de los halflings no puede pasarse por alto. Tira en la tabla siguiente para determinar el origen de un personaje halfling:

D100	Origen
01-59	La Asamblea
60-00	Tira en Tabla de Orígenes 1

• IDIOMAS •

Obviamente, los idiomas que hable un personaje estarán determinados en gran medida por su lugar de procedencia. El Sumario de Idiomas que aparece en la página 290 del libro básico de *WFR* muestra los diversos idiomas y dialectos del Viejo Mundo.

Para evitar complicaciones, el DJ debería permitirle a los personajes nuevos que hablen Reikspiel con fluidez, aun cuando provengan de alguna tierra lejana. Por supuesto que el hecho de que el PJ tuviera que superar la barrera de una lengua "extranjera" puede dar lugar a varias situaciones entretenidas, pero no dejes que esta situación ensombrezca el juego a menos que haya una buena razón dentro de la trama.

El 95% de los personajes humanos creados a partir de la Tabla de Orígenes 1 tendrán Reikspiel (Viejomundano) como primera lengua, y un 4,98% vendrán de lugares donde se hable cualquier otro dialecto de la lengua del Viejo Mundo. No obstante, para esos personajes particulares que procedan de zonas remotas del mundo, su primera lengua será completamente distinta de la que hablan las personas que le rodean, y los DJ tendrán que ser flexibles y permitirles que sean bilingües, o acostumbrarse a jugar con un personaje que necesita subtítulos.

• TRASFONDO FAMILIAR •

Puede ser importante conocer el trasfondo familiar de un personaje; al menos, ayuda a darle personalidad al PJ. La información y métodos de esta sección son completamente opcionales, sobre todo en lo que respecta a los PJ. Como DJ, deberías sentirte completamente libre para ignorar o modificar cualquier resultado con el que no te sientas cómodo.

• HERMANOS Y HERMANAS •

Raza del personaje	Número de Hermanos	Diferencia de Edad
Humano	D6-1(1)	3D4-3
Elfo	D6-1	3D10
Enano	D4-1	2D10
Halfling	2D4-2(2)	2D6-2

Notas

- Si el resultado del dado es 6, tira otra vez y suma 4.
- Si cualquiera de los dados saca 4, tira otra vez y suma 3. Si ambos dados obtienen un 4, tira los dos de nuevo y suma 6.

Cada hijo posee la misma posibilidad de ser chico o chica, y la misma oportunidad de ser menor o mayor que

el personaje. Cuando la diferencia de edad sea 0, existe una oportunidad del 20% de que el personaje sea un gemelo (o trillizo, u otros). Los gemelos, trillizos y demás nacimientos múltiples tienen una probabilidad del 10% de ser exactamente idénticos.

• PADRES •

Tira un D100 y consulta la tabla siguiente para ver si los padres siguen con vida:

D100	Estado de los padres
01-25	ambos viven
26-45	padre fallecido
46-60	madre fallecida
61-00	ambos fallecidos

Cuanto mayor sea un personaje, más probabilidades habrá de que los padres hayan muerto. Modifica la tirada como sigue:

Humano:	Añade 10% por cada 10 años por encima de 20
Elfo:	Añade 20% por cada 20 años por encima de 160
Enano:	Añade 10% por cada 20 años por encima de 120
Halfling:	Añade 10% por cada 10 años por encima de 50

Comprueba la lista siguiente y tira el dado oportuno para determinar la edad de los padres supervivientes:

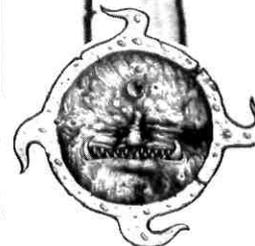
Humano:	15 + D6 años más viejos que el mayor de los hijos
Elfo:	60 + D20 años más viejos que el mayor de los hijos
Enano:	40 + 2D10 años más viejos que el mayor de los hijos
Halfling:	30 + D10 años más viejos que el mayor de los hijos

• CÓNYUGES E HIJOS •

Consulta la tabla siguiente para ver si el personaje posee familia propia:

Edad	Humano	Elfo	Enano	Halfling
16-20	30%/25%	-	-	-
21-30	60%/55%	-	-	-
31-40	80%/75%	-	-	0%/15%
41-50	65%/80%	-	-	20%/15%
51-60	40%/75%	10%/5%	-	50%/45%
61-70	20%/60%	25%/15%	10%/5%	65%/60%
71-80	10%/40%	40%/25%	25%/15%	80%/75%
81-90	5%/20%	60%/35%	40%/25%	80%/75%
91-100	-	70%/40%	60%/35%	80%/80%
101-110	-	80%/45%	70%/40%	80%/80%
111-120	-	85%/50%	80%/45%	75%/80%
121-130	-	90%/55%	85%/50%	65%/75%
131-140	-	90%/60%	80%/55%	55%/70%
141-150	-	95%/65%	75%/60%	30%/50%
151-160	-	95%/70%	70%/65%	5%/25%
161-170	-	95%/75%	65%/70%	-
171-180	-	95%/80%	60%/70%	-
181-190	-	95%/85%	30%/65%	-
191-200	-	85%/90%	5%/35%	-
201-210	-	55%/95%	-	-
211+	-	30%/95%	-	-

El número a la izquierda de la barra indica el porcentaje de probabilidad de que el personaje posea un cónyuge con vida; el número de la derecha indica el



porcentaje de probabilidad de que el personaje posea hijos con vida.

Genera el número de hijos utilizando la tabla de Hermanos y Hermanas presentada más arriba. La edad del mayor de los hijos puede averiguarse siguiendo las instrucciones para generar la edad de los padres presentada más arriba, tomando la edad del personaje como si fuera la de los padres y calculando a la inversa.

Si te apetece, puedes generar cuñados, suegros, tías, tíos, primos y todos los parientes que quieras para llenar docenas de generaciones con esta técnica; los halflings en particular son muy aficionados a la genealogía, aunque un buen surtido de parientes puede resultar muy útil como fuente de trasfondos (y quién sabe, quizás también de ayudas inesperadas) para cualquier personaje.

Las opciones que hemos presentado sólo se van a utilizar cuando quieras proporcionarle algo de sustancia al trasfondo de un PJ o desarrollar nuevas ideas acerca de un PNJ. Obviamente, tendrás que limar algunas asperezas. Pero incluso éstas pueden darte nuevas ideas: imagínate a un muchacho de 22 años, humano, huérfano de madre, sin hermanos ni hermanas, ni esposa... y con cuatro hijos, el mayor de los cuales solo tiene un año. Ninguno de los críos es gemelo, así que puede que sean todos ilegítimos, o que el hombre mantenga a un harén. A lo

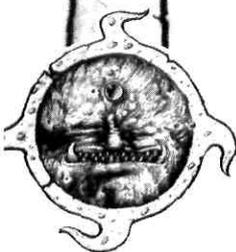
mejor todo esto te da a entender que el hombre no está demasiado interesado en las mujeres, sólo las utiliza para su propio placer, pero no mantiene ningún tipo de contacto con ellas. ¿Qué piensa de sus dos hijas pequeñas? Y, ¿cómo reaccionará ese personaje ante un PJ femenino?

• OCUPACIÓN FAMILIAR •

También puedes crear carreras para la familia del personaje (una para cada miembro, si lo deseas) siguiendo las instrucciones para crear PNJ de la p.111 del libro básico de WFJR. Esto te dirá la Clase de Carrera, carrera final y el esquema de avance para los padres y hermanos del personaje.

Utiliza esta información para darle más color a tus personajes; quizás la madre era una Hechicera, aun cuando el padre no fuese más que un simple Artista. O podría dar como resultado un Guardabosques que sea hermano de un Furtivo. Inventarse historias para explicar todas esas historias puede dar pie no sólo a otros personajes interesantes, sino también darte ideas para aventuras.

Quizás incluso desees determinar la ocupación de todos los hermanos y demás parientes; si un padre fue Artesano, al menos uno de los hijos debería mantener el negocio familiar, aunque sigues disponiendo de libertad para elegir, como se apunta en el libro básico de WFJR.



HERBARIO COMUN DE PIENCHARCADO

Hierbas del Viejo Mundo

Las hierbas descritas en la campaña *El Enemigo Interior Vol. 1: Sombras sobre Bögenhafen* (p. 40) suponen sólo un pequeño ejemplo de las que pueden encontrarse por todo el Viejo Mundo. Los libros de texto sobre hierbas y sus usos nunca han sido muy comunes, y los herbolarios siempre han confiado en la sabiduría popular y la herbolaria transmitida de maestro a aprendiz, quizás a causa del tradicional lazo de los herbolarios con la Antigua Fe, que desconfía del lenguaje escrito, o puede que se deba al analfabetismo que impera en las áreas rurales donde la medicina natural está más extendida.

A todo esto se debe el que la publicación de la *Concordancia Herbaria y General de Nombres de Hierbas Autóctonas* de Hortensia Piencharcado haya generado tanta expectación (y no poca controversia) entre médicos, herbolarios y académicos. Esta renombrada herbolaria de la Asamblea ha empleado gran parte del último siglo recogiendo información sobre útiles plantas de todo tipo, los nombres por los que se las conoce en todo el Viejo Mundo, y sus distintas preparaciones y usos.

El siguiente extracto comprende una selección de hierbas que pueden utilizar los aventureros, siguiendo con el formato establecido en *El Enemigo Interior*.

• AGURK •

En la Asamblea se conoce a esta planta como Temblorosa. En el Imperio se la llama Zitterwort, Trema en Tilea y Gysenblat en Norsca. Los elfos la llaman *Echryddeillen*. Crece en campo abierto, donde el suelo esté más bien seco, sin llegar a arenoso. Para su preparación se cogen las hojas, se les quita el tallo y se cuelgan frente a la chimenea durante al menos una semana. Esta hierba beneficia la circulación, y también ayuda al enfermo a sudar por completo cualquier resfriado. En ningún caso debe utilizarse para combatir la fiebre, ya que la temperatura del paciente podría subir aún más. Para utilizar la hierba, se añaden las hojas a un recipiente con agua hirviendo, se dejan sumergidas durante uno o dos minutos hasta que el agua se tiña levemente, tras lo que se procura que el paciente inhale los vapores durante unos tres o cuatro minutos. Pasado este tiempo, el paciente debería comenzar a tiritar; se le debe acomodar y permitir que permanezca en ese estado

durante tres o cuatro horas, sin dejar de vigilarlo en todo momento. Si, transcurrido ese tiempo, el temblor no ha disminuido su intensidad, se le debe administrar un sedante suave. Se debe administrar esta infusión con mucho cuidado, y en ningún caso debe permitirse que el paciente la beba; puede acarrear convulsiones de muy serias consecuencias si se ingiere de forma directa.

Disponibilidad

Rara. Otoño. Prados.

Precio

1 CO y 5 CO

Aplicación

inhalar

Dosis

1 semana

Habilidades

Ninguna

Prueba

Int

Efectos

Inhalar los vapores de una infusión de Agurk causa un temblor moderado a menos que se efectúe con éxito una prueba de R (Inmunidad a Veneno +10). Si la prueba fracasa, los vapores provocan unas leves sacudidas (Des-20) durante D4 horas.

• HIERBA HECHICERA •

Hierba Hechicera es el nombre por el que se conoce esta planta en la Asamblea. Otros nombres que recibe son Unzauber, Exterminadora de Brujos, Feuille Contraire y Amiga del Cazador de Brujas. Su aspecto es parecido al de la Hoja de Mago, y quien no esté familiarizado con este tipo de hierbas bien podría llegar a confundirlas. La infusión de sus hojas secas puede ayudar al paciente a resistir cualquier tipo de mal infligido por causas mágicas. Conviene guardar las hojas secas de Hierba Hechicera lejos de ingredientes tales como la Raíz de Tumba y la Hoja de Mago, puesto que he descubierto que éstas pierden sus propiedades tras llevar mucho tiempo almacenadas junto a la primera.

Disponibilidad

Muy rara. Verano. Bosque.



Precio
10 CO y 20 CO

Aplicación
Infusión

Preparación
4 semanas

Dosis
3 veces al día

Habilidades
Ninguna

Pruebas
Int

Efectos

La Hierba Hechicera está emparentada con la Hoja de Mago, si bien su efecto es algo diferente. En lugar de incrementar la potencia de la magia, la anula. Un lanzador de hechizos que ingiera una infusión de Hierba Hechicera pierde D4 Puntos de Magia (que pueden recuperarse del modo habitual), y cualquiera que beba la infusión se beneficiará de una bonificación de +10 en todas las pruebas de Fv contra hechizos y efectos mágicos durante las siguientes D4 horas.

• HOJA DE MAGO •

Al principio no estaba segura sobre si debía incluir esta hierba o no, puesto que no se le conoce ninguna propiedad medicinal. No obstante, sus propiedades mágicas son de sobra conocidas, con lo que consideré oportuno mencionar al menos los distintos nombres que recibe esta planta, para evitar la posible confusión derivada de tantas plantas distintas con las mismas propiedades. El nombre elfo para la Hoja de Mago es *Daionillyseiwyn*, lo que me han dicho que significa "la buena planta". En Norsca se la conoce como Trolldblat, en Bretonia como Feuille Sorceiere, en Tilea como Folimaggi (libre adaptación del Clásico *Folia Magii*) y en Albión como Draodill, que significa "la hoja de los Druidas".

Disponibilidad

Muy Rara. Primavera. Colinas. No puede cultivarse.

Precio
10 CO y 60 CO

Aplicación
Ingestión

Preparación
Ninguna (ver más adelante)

Dosis
véase más adelante

Habilidades
Ninguna

Pruebas
Int

Efectos

La Hoja del Mago se come cruda y mantiene sus propiedades hasta tres días después de ser arrancada. Como su mismo nombre sugiere, sus usuarios son principalmente lanzadores de hechizos. Cada dosis recupera un Punto de Magia, hasta alcanzar el nivel de poder del personaje. Tira un D6 cada vez que se consuma una dosis; si el resultado es menor que el número de dosis ya consumidas ese mismo día, no surtirá efecto.

• JUCK •

También conocida como Ortiga de la Vitalidad, Klosaft, Picantosa y muchos otros nombres relacionados con lo mismo, esta planta es muy famosa entre la chavalería

de las zonas rurales, que la utilizan para gastar bromas varias. Crece en zonas boscosas y medra antes de que los árboles se pueblen de hojas y puedan bloquear los rayos de sol. La savia de esta planta puede emplearse para recuperar la sensibilidad en aquellas zonas del cuerpo afectadas por el frío o cualquier tipo de herida. En cierta ocasión, yo misma la utilicé, concentrada (hervida hasta alcanzar la consistencia de la gelatina), para tratar un caso de congelación derivada en gangrena; conseguí devolverle la sensibilidad a un pie que, de otro modo, hubiera tenido que amputar. Debido al picor que produce, a veces se deberá aplicar un sedante suave al paciente, sobre todo si se utiliza el *Juck de forma continuada o sobre una gran superficie*, como toda una pierna.

Disponibilidad

Escasa. Primavera. Bosque.

Precio
1 CO y 13 CO

Aplicación
Vía tópica

Preparación
2 semanas

Dosis
1 vez al día

Habilidades
Química

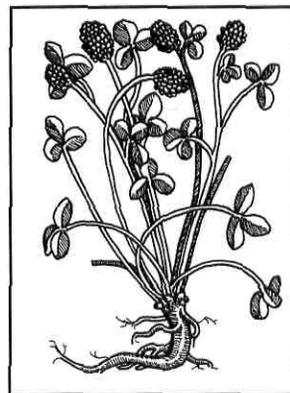
Pruebas
Int

Efectos

D6+4 minutos después de la aplicación, la zona trata de comenzar a picar de forma insostenible. El efecto dura D20+40 minutos, tiempo durante el cual el personaje tiene un -20 a todas las pruebas (la mitad si pasa con éxito una prueba de Fv) debido a la distracción que supone.

• MENTE LENTA •

Sé que hay quien considera a esta planta nada más que veneno, pero he podido encontrarle utilidad a la hora de tratar casos de histeria aguda en los que el paciente puede llegar a necesitar ayuda para evitar que se hiera a sí mismo, y también en casos en los que el dolor de una herida o infección evita que el paciente pueda conciliar el reparador sueño. Siempre que se controle estrictamente la dosis y se vigile la respiración y temperatura del paciente, creo que su uso no entraña mayor riesgo.



La raíz de esta planta, que crece en zonas pantanosas y puede encontrarse junto a los nenúfares, debe dejarse en remojo en agua salada durante tres días con sus tres noches para eliminar cualquier tipo de impureza; después se la dejará secar frente al hogar durante dos días más, o hasta que suene a madera cuando se la golpee con un tenedor. Luego habrá que rayarla muy fina (y mezclarla con un poco de nuez moscada, a poder ser), envolverla en un trapo y ahumarla sobre la chimenea durante dos semanas. Pasado este tiempo, debe dejarse hervir el polvo durante dos días en una cazuela de agua a la que habremos añadido un chorro de vinagre. Tras pasarlo por el colador, el preparado ya está listo para añadir al té o al vino templado.

Disponibilidad:

Rara. Otoño. Pantano.

Precio

10 CO y 15 CO

Aplicación

Infusión

Preparación

4 semanas

Dosis

2 semanas

Habilidades*Química o Preparar Venenos***Pruebas**

Int

Efectos

La Mente Lenta es una toxina nerviosa de mediana potencia. El sabor de la infusión es característicamente amargo, y si se la añade a otra bebida cabe la probabilidad de que se la detecte (+10 si el personaje ya la ha probado antes). Cualquier personaje que beba una infusión de Mente Lenta deberá superar una prueba de R (Inmunidad a Veneno +10) o sufrirá -10 a Int y Fv durante 2D10+4 horas. Sólo puede administrarse una dosis cada vez.

● RAÍZ DE TUMBA ●

Conocida también como Grabwort, Dedo de Muerto, Perdición de Fantasmas y Raíz de Morr, esta planta suele encontrarse en lugares sombríos y resguardados, en suelo húmedo. Crece sobre todo en cementerios, lo que unido a sus reconocidas propiedades mágicas, ha llevado a más de uno a elaborar la teoría que sostiene que extrae su energía de los cuerpos enterrados.



La raíz, una vez seca y rayada, puede emplearse en diversos preparados y hechizos mágicos relacionados con los No Muertos, y parece afectarlos del mismo modo que el veneno afecta a los seres vivos. Una infusión de esta raíz parece no surtir ningún efecto en pacientes vivos, aunque provoca vómitos si se ingiere una cantidad lo suficientemente grande. No es de dominio público el hecho de que la cataplasma creada a partir de las hojas y raíz de esta planta acelera el proceso curativo de las *heridas infectadas* provocadas por criaturas No Muertas, y que también resulta efectiva para combatir la enfermedad conocida como *Podredumbre de la Tumba*.

Disponibilidad

Muy rara. Otoño / Invierno. Claros de bosque, cementerios.

Precio

5 CO y 20 CO

Aplicación

Infusión, veneno de hoja, cataplasma

Dosis

NA contra No Muertos; 1 semana para tratar enfermedades.

Habilidades*Herbolaria o Preparar Venenos*, dependiendo de las circunstancias.**Pruebas**

Int

Efectos

Contra No Muertos: como se describe en el libro básico de WFJR (p. 80). Tratar heridas infectadas: reduce los tiempos de curación a la mitad y añade una bonificación de +20 a las pruebas de R del paciente contra pérdida permanente de H. Tratar Podredumbre de Tumba: añade una bonificación de +20 a todas las pruebas que realice el paciente.

● SCHLAFENKRAUT ●

Conocida en la Asamblea como Hoja del Sueño, en Tilea como Dormifolio, y entre los elfos como *Paraudiel*, esta planta suele crecer en campo abierto, y se la encuentra en abundancia sobre todo en la época en que se funden las últimas nieves del invierno. Crece también sin problemas en zonas pantanosas descubiertas y al lado de corrientes de agua cuyas orillas no sean demasiado elevadas. Se trata de un sedante y tranquilizador muy efectivo que puede combinarse con otros preparados, sin ningún efecto secundario. Las hojas secas se empapan en agua hervida y dejada a reposar durante un minuto, aproximadamente; si el agua sigue hirviendo cuando entre en contacto con las hojas, éstas se escaldarán y la infusión resultante sabrá muy amarga y perderá algo de su efectividad. Las hojas también pueden añadirse al té o al vino templado; su fuerte sabor puede suavizarse endulzando la bebida con algo de miel.

Disponibilidad

Rara. Primavera. Prados.

Precio

10/- y 10 CO

Aplicación

Infusión

Dosis

3 días

Habilidades

Ninguna

Pruebas

Int

Efectos

La infusión tiene efecto tras 10+2D10 minutos de su ingestión, induciendo al descanso; durante las primeras cuatro horas de este sueño, la probabilidad de que el paciente se despierte a causa del ruido se reduce a la mitad. Si el paciente se despierta en esos momentos se sentirá muy somnoliento (como si estuviera envenenado) durante 3D10 turnos a menos que supere una prueba de R (Inmunidad a Veneno +10). Cuatro horas después el efecto de la hoja desaparece y el sueño del paciente recupera la normalidad. El personaje que desee resistirse a los efectos de la Schlafenkraut debe realizar una prueba de Fv (Inmunidad a Veneno +10); si tiene éxito aún deberá superar una prueba de R (Inmunidad a Veneno +10) para desperezarse por completo. Estas pruebas son obligatorias cada 30 minutos durante las cuatro horas que surte efecto la hierba.

● TRINKWORT ●

Según reza la tradición halfling, esta planta nos fue presentada por Esmeralda en persona, poco después de que su primer esposo, Bibogenitus, introdujera el conocimiento de la infusión y la destilación en la Asamblea. Sabemos que se trata de una raíz sobria, aunque los elfos la llaman *Corrylliamid*. Se encuentra en lo más profundo de los bosques, donde a menudo crece entre las raíces de laurela, o cerca de los robles más viejos. El bulbo se pela y hornea a fuego lento como si fuera una manzana, tras lo cual queda lista para comer.



Disponibilidad

Muy rara. Otoño.

Bosque.

Precio

1 CO y 3 CO

Aplicación

Ingestión

Preparación

1 semana

Dosis

3 días

Habilidades

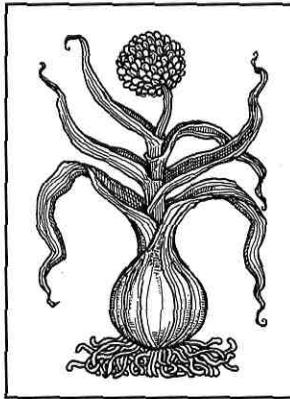
Ninguna

Pruebas

Ninguna

Efectos

La Trinkwort es una planta de aspecto parecido a la cebolla y sabor amargo, que posee la extraña cualidad de anular los efectos del alcohol. El personaje que se coma un bulbo sufrirá la mitad de las reducciones normales derivadas de la ingestión de bebidas alcohólicas; este efecto puede combinarse con la habilidad Consumir Alcohol.



• **VANERA** •

Algunos herbolarios del Imperio y Tilea creen que el nombre de esta planta viene del de la diosa humana Verena. No comparto esta opinión, puesto que en Norsca y Kislev se la llama del mismo modo, pese a que en esos lugares adoran a Ulric y no a Verena.

Crece en la cara sur de las colinas cretáceas, donde recibe mucho sol y queda resguardada de los vientos. Deben limpiarse bien las hojas antes de poner a remojo en agua salada durante dos semanas, tras lo que se hierven y sirven como si fueran espinacas. Su sabor mejora considerablemente con un poco de mantequilla y pimienta negra. A mí, personalmente, no me gusta administrársela a mis pacientes porque el dolor de cabeza que subviene una vez el efecto de la planta desaparece a menudo deshace cualquier posible virtud que su acción estimulante le hubiera producido al paciente. No obstante, se la recetaría a quienes quieran permanecer en vela, bien por tener turno de guardia o por querer aprovechar las horas de la noche para buscar viajeros desaparecidos, o para cualquiera que desea permanecer despierto cuando el cuerpo le pida dormir y no le importen las consecuencias.

Disponibilidad

Escasa. Primavera. Colinas.

Precio

2 CO y 4 CO

Aplicación

Ingestión

Preparación

2 semanas

Dosis

3 semanas

Habilidades

Curar Heridas

Pruebas

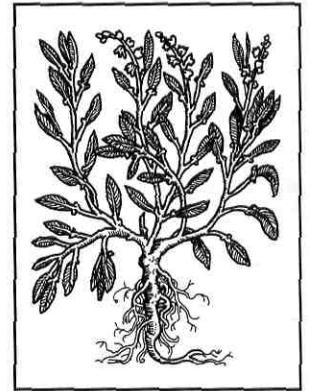
Int

Efectos

La Vanera es un estimulante que elimina la fatiga. Suele utilizarse sobre todo durante convalecencias, si es que el paciente no consigue descansar por algún motivo. Durante D8 horas posteriores a su ingestión, el personaje se considera que está descansando, aunque podrá llevar a cabo cualquier actividad. Si el personaje descansa de verdad, los beneficios de este descanso se doblan. Una vez la dosis deja de surtir efecto, el usuario sufre un tremendo dolor de cabeza durante D4 horas, con -10 a Int y Emp.

• **VIGWORT** •

También conocida como Azogada, Saltarina y *Folia Vitae*, esta planta crece en campo abierto, donde pueda recibir mucho sol, lugares de barbecho cuya cosecha ya haya sido recogida el año anterior. La raíz se seca, raya y deja a remojo en vinagre diluido durante diez días. La mezcla resultante se hierva, cuela y deja reposar en un lugar oscuro y fresco durante cuatro días más. Tras endulzarlo con miel y añadirlo al té o al vino templado, el preparado proporciona alivio a personas que padezcan jaqueca, somnolencia o letargo. Debería utilizarse sólo con efectos a corto plazo; una vez desaparece su efecto, el paciente siempre va a sentirse peor que antes.



Disponibilidad

Escasa. Verano. Prados.

Precio

1 CO y 5 CO

Aplicación

Infusión

Preparación

2 semanas

Dosis

1 día

Habilidades

Ninguna

Pruebas

Int

Efectos

Esta hierba es un estimulante moderado, e incrementa en 10 la I del personaje durante D6+4 turnos (minutos). Transcurrido este tiempo, el personaje deberá efectuar una prueba de R (Inmunidad a Veneno +10) o se sentirá somnoliento (igual que el efecto del veneno) durante 2D6-R horas.

SE ALZA EL VUELO

La adivinación en el Mundo de Warhammer

No se dan demasiados detalles sobre cómo utilizar la habilidad de *Adivinación* (llamada *Adivinación* y *Artes Adivinatorias* indistintamente en el libro básico de *WFJR*). Los juegos de rol suelen evitar la adivinación, puesto que le plantea varios problemas al DJ. No obstante, la adivinación desempeña un papel muy importante dentro de la ficción popular y fantástica, y si se utiliza con cuidado puede añadirle una atmósfera muy interesante a las campañas de *WFJR*, sin que se le exija al DJ que sea capaz de prever el futuro.

Utilizar cualquier tipo de arte adivinatoria en un juego de rol supone dos problemas fundamentales: uno, nadie (ni siquiera el DJ) sabe exactamente qué es lo que va a ocurrir. El argumento de un libro o el de una película se conocen de antemano (al menos el autor sabe cómo acaban) por lo que pueden profetizarse acontecimientos sin correr ningún riesgo, dando por seguro que se van a cumplir. Dos, si el PJ recoge demasiada información demasiado fácilmente, la aventura perderá buena parte de su emoción.

Así y todo, no tiene por qué resultar tan difícil conseguir que las profecías y las predicciones encajen dentro de tu campaña de *WFJR*. Si se las utiliza adecuadamente, le añadirán ambiente al juego y conseguirán que los PJ traten a los dioses y a sus siervos con algo más de respeto. Este artículo expande la habilidad de *Adivinación*, presenta algunas carreras para personajes y también sugerencias para que el DJ mantenga bajo control cualquier tipo de pronóstico que surja durante el juego.

• HABILIDADES DE ADIVINACIÓN •

De hecho, la habilidad de *Adivinación* descrita en el libro básico de *WFJR* no es sino un compendio de habilidades que cubren diversos métodos para predecir el futuro. Al igual que los idiomas y los instrumentos musicales, cada habilidad adivinatoria debe aprenderse por separado. La *Astrología* y la *Quiromancia* son tipos de artes adivinatorias, y como tal se tratan como habilidades diferenciadas.

Astrología

Los personajes con esta habilidad pueden interpretar los patrones y movimientos de las estrellas, lunas y otros cuerpos celestes, y realizar horóscopos para particulares, ciudades o incluso naciones enteras.

Augurio (Lectura de Presagios)

Gracias a esta habilidad se podrá interpretar acontecimientos en apariencia incongruentes, como pueda ser la trayectoria del vuelo de una bandada de pájaros, la forma en que se levanta el humo de una fogata, o el modo en que las gallinas picotean el suelo. Para el agorero, estos pequeños detalles forman parte de un todo mayor, el universo, y pueden hablarle acerca del pasado, el futuro, o de otros lugares.

Escapulomancia (Lectura de Huesos)

Esta habilidad se parece mucho a la lectura de dados, salvo que son huesos (en particular los omóplatos de cordero) los instrumentos. El adivino puede interpretar el modo en que caen y la posición de personajes místicos inscritos a su alrededor.

Escrutinio

Los personajes con esta habilidad utilizan una bola de cristal o algún artilugio parecido (como un espejo o un cuenco lleno de agua) para ver acontecimientos futuros, pasados o que ocurren en algún otro lugar.

Interpretación de los Sueños

Los personajes con esta habilidad pueden desvelar el significado secreto de los sueños, que pueden comunicar tanto predicciones como mensajes divinos.

Lectura de Cartas

Los personajes con esta habilidad pueden echar las cartas, bien para ellos o para los demás, bien sea para hacerse una idea general del porvenir o para responder a una pregunta en concreto. Los personajes necesitan un mazo de cartas para utilizar esta habilidad.

Lectura de Dados

Los personajes que tengan esta habilidad pueden interpretar el resultado de las tiradas de dados, bien sea para hacerse una idea general del porvenir o para responder a una pregunta en concreto.

Lectura de Hojas de Té

Los personajes con esta habilidad pueden interpretar el diseño de las hojas de té en una copa vacía, y pronosticar qué es lo que le aguarda a quien la haya bebido.





Oráculo

Se recomienda esta habilidad para PNJ más que para PJ, aunque con algo de esfuerzo por su parte, el DJ puede conseguir que un PJ oráculo encaje en la campaña. Los personajes pueden disfrutar de poderes de oráculo temporalmente a modo de bendición, o como parte de un plan divino a gran escala.

Una deidad posee por un tiempo al personaje y habla por su boca mientras éste se encuentra en trance. El oráculo suele recordar muy poco, o nada, de dicha profecía una vez recobra la consciencia, y los mensajes transmitidos de este modo suelen ser siempre oscuros y difíciles de interpretar.

Quiromancia

Los personajes con esta habilidad pueden interpretar las líneas de la mano de un personaje y formular predicciones acerca de su salud, vida amorosa, destino y esperanza de vida.

Visionario

El personaje que tenga esta habilidad puede ver (ocasional e inesperadamente) destellos del futuro, o recibir mensajes divinos en forma de visiones. Éstas serán siempre confusas, tanto para quienes las experimenten como para los inopinados testigos; a veces se tacha a los visionarios de locos, por lo general con motivo.

• CARRERAS PARA ADIVINOS •

De acuerdo con el libro básico de WFJR, sólo los Videntes, Artistas – Adivinos, e Iniciados del Culto de Mórr pueden recibir la habilidad de *Adivinación*. Aquí presentamos algunas carreras avanzadas basadas en la adivinación, además de algunas reglas extendidas para las ya existentes:

Astrólogo

Mucha gente acude a los Astrólogos en el Viejo Mundo, y se los considera profesionales respetables. Existe cierta rivalidad profesional entre los Astrólogos y los

Adivinos, aunque no suele trascender más allá de algún que otro cruce de palabras peyorativas.

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
										+30		+10+20	

Habilidades

Adivinación – Astrología
Astronomía
Etiqueta
Idioma Arcano – Mágico
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto – Clásico
Señales Secretas
 50% de posibilidades de Encanto
 50% de posibilidades de Talento Matemático
 10% de posibilidades de Cartografía (sólo mapas de estrellas)

Equipo

Libros de tablas y mapas de estrellas; material de dibujo; 10D6 Coronas de Oro

Se accede desde

Aprendiz de Alquimista; Adivino; Aprendiz de Hechicero; Artista – Adivino; Charlatán; Escribano; Estudiante; Hipnotizador; Iniciado (cualquier religión); Vidente

Salidas Profesionales

Charlatán; Adivino; Vidente; Erudito

Agorero

Los Agoreros son sacerdotes que se especializan en leer augurios e interpretar la voluntad de los dioses. Aunque los clérigos de Mórr son más conocidos por su habilidad para predecir el futuro, todo culto importante del Viejo Mundo dispone de sus agoreros, quienes aconsejan a los justos y actúan de portavoces de su deidad particular.

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
										+10+20+10+30			

Habilidades

Adivinación – Augurio
Adivinación – Interpretación de los Sueños
Etiqueta
Idioma Arcano – Mágico
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto – Clásico
Meditación
Teología
 10% de posibilidades de Adivinación – Lectura de Cartas (100% de posibilidades para los seguidores de Ranald)
 10% de posibilidades de Adivinación – Lectura de Dados (100% de posibilidades para los seguidores de Ranald)
 10% de posibilidades de Adivinación – Escapulomancia
 5% de posibilidades de Oráculo
 5% de posibilidades de Visionario

Equipo

Túnicas clericales; equipo de accesorios para adivinaciones

Se accede desde

Iniciado; Clérigo

Salidas Profesionales

Vidente; Clérigo

Adivino

Los Adivinos son lectores de presagios profesionales y videntes del futuro. Suelen ser muy cultos y consideran que su disciplina es una ciencia, equiparable a la alquimia y la medicina. Su clientela, invariablemente, será urbana y de clase tan alta como sus honorarios.

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
										+20+20		+10+20	

Habilidades

Adivinación – Augurio
Adivinación – Interpretación de los Sueños
 Encanto
 Etiqueta
 Idioma Arcano – Mágico
 Leer/Escribir
 Lenguaje Secreto – Clásico
 Lenguaje Secreto – Gremial
 10% de posibilidades de *Adivinación – Lectura de Cartas*
 10% de posibilidades de *Adivinación – Escapulomancia*

Equipo

Libros de presagios e interpretaciones; equipo para habilidades adivinatorias; 10D6 Coronas de Oro

Se accede desde

Aprendiz de Alquimista; Aprendiz de Hechicero; Artista – Adivino; Artista – Trilero; Astrólogo; Charlatán; Escribano; Estudiante; Hipnotizador; Iniciado (cualquier religión); Vidente

Salidas profesionales

Astrólogo; Charlatán; Erudito; Vidente

Mujer Sabia

Muchos pueblos del Viejo Mundo tienen su Mujer Sabia. Además de predecir el futuro y preparar pócimas de amor para los adolescentes más fácilmente impresionables, hace las veces de médico herbolario, matrona, consejera matrimonial y dispensadora de consejos para cualquiera dispuesto a escuchar. Los hombres sabios no son algo nuevo, pero por algún motivo su número es cada vez menor. Los Cazadores de Brujas les consideran un problema y los enviarán a la hoguera a la mínima. Sólo los humanos y los halflings pueden coger esta carrera.

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
										+10+10		+20+10	

Habilidades

Adivinación – Lectura de Hojas de Té
 Curar Enfermedades
 Elaborar Drogas
 Herbolaria
 Historia
 Identificar Planta
 Regatear
 10% de posibilidades de *Oído Agudo*
 10% de posibilidades de *Encanto con los Animales*
 10% de posibilidades de *Adivinación – Lectura de Cartas*
 10% de posibilidades de *Adivinación – Quiromancia*
 5% de posibilidades de *Adivinación – Escrutinio*
 10% de posibilidades de *Conciencia de la Magia*

10% de posibilidades de *Sentido Mágico*
 10% de posibilidades de *Elaborar Pociones*
 10% de posibilidades de *Movimiento Silencioso Rural*
 10% de posibilidades de *Sexto Sentido*
 10% de posibilidades de *Narración*

Equipo

Cabaña ruinosa en pueblo rural
 Hierbas varias y medicinas tradicionales

Equipo para habilidades adivinatorias

2D6 gatos callejeros
 50% de posibilidades de verrugas

Se accede desde

Cazador; Druida; Herbolario; Leñador; Pastor; Trampero; Vidente

Salidas profesionales

Druida; Vidente

Artista – Vaticinador

(Nota del Traductor: Se corresponde con el Quiromante del básico de WFJR (y lo incluye)). Para poder acceder a esta carrera, el personaje deberá poseer al menos una de las siguientes habilidades de adivinación, o adquirir una de inmediato al coste de 100 puntos de experiencia, además del precio en puntos por cambiar de carrera:

Lectura de Cartas
Lectura de Dados
Lectura de Hojas de Té
Quiromancia

Vidente

Para poder acceder a esta carrera, el personaje deberá gastar 100 puntos de experiencia para poder tirar en la siguiente tabla de habilidades, además de pagar el precio en puntos por cambiar de carrera:

Tirada	Habilidad Adquirida
01-30	Augurio
31-35	Oráculo
36-60	Escrutinio
61-90	Escapulomancia
91-98	Visionario
99-00	Tira dos veces



Iniciados y Clérigos

Las habilidades adivinatorias para Iniciados y Clérigos varían según el culto al que pertenezcan.

Manann: sus Iniciados adquieren una forma limitada de *Augurio*, lo que les permite predecir cambios climáticos. *Augurio* (plena potencia), *Astrología*, *Escrutinio* y *Escapulomancia* se añaden a la lista de la que los personajes pueden elegir cuando suban de nivel. Los Clérigos de Manann tienen una posibilidad del 1% de adquirir *Oráculo* y una del 3% para *Visionario* cada vez que avancen un nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una y no podrán utilizarse hasta que se haya pagado su coste.

Mórr

Los Iniciados de Mórr consiguen la habilidad *Interpretación de los Sueños*. Las siguientes habilidades se añaden a la lista de la que los personajes pueden elegir cuando suban de nivel: *Augurio*, *Astrología*, *Escrutinio* y *Escapulomancia*. Los Clérigos de Mórr tienen una posibilidad del 5% de adquirir *Oráculo* y una del 10% para *Visionario* cada vez que suban de nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una.

Myrmidia

La habilidad *Augurio* se añade a la lista de la cual los Iniciados y Clérigos de Myrmidia pueden elegir cuando avanzan de nivel. Los Clérigos de Myrmidia disponen de una posibilidad del 1% de obtener *Oráculo* y una del 2% para *Visionario* cada vez que suban de nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una.

Ranald: *Augurio*, *Lectura de Cartas* y *Lectura de Dados* se añaden a la lista de habilidades que los Iniciados y Clérigos de Ranald pueden elegir cuando suban de nivel. Los Clérigos de Ranald disponen de una posibilidad del 1% de adquirir *Oráculo* y una del 3% para *Visionario* cada vez que aumenten de nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una.

Shallya

Los Iniciados de Shallya adquieren una forma limitada de *Augurio*, que les otorga una perspectiva divina de la naturaleza de cualquier enfermedad u otro tipo de aflicción; tras superar con éxito una prueba de *Augurio*, consiguen una bonificación de +10 a todas las pruebas relacionadas con el tratamiento de un paciente. *Augurio* (máximo poder), *Astrología* y *Escrutinio* se añaden a la lista de habilidades de la que los Iniciados y Clérigos de Shallya pueden escoger cada vez que suban de nivel; el personaje capacitado adquiere una bonificación de +10 por nivel a todas las pruebas que utilicen estas habilidades para diagnosticar o tratar enfermedades y azogues similares. Los Clérigos de Shallya poseen una posibilidad del 1% de adquirir *Oráculo* y una del 2% para *Visionario* cada vez que suban de nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una.

Taal

Sus Iniciados adquieren una forma limitada de *Augurio*, lo que les permite predecir cambios climáticos. Las siguientes habilidades se añaden a la lista de la que los Iniciados y Clérigos de Taal pueden escoger cuando suban de nivel: *Augurio* (pleno poder), *Astrología*, *Escrutinio* y *Escapulomancia*. Los Clérigos de Taal disponen de una posibilidad del 1% de adquirir la habilidad *Oráculo* y un 3% para la de *Visionario* cada vez que suban de nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una.

Ulric

Las siguientes habilidades se añaden a la lista de la que los Iniciados y Clérigos de Ulric pueden elegir cada

vez que suban de nivel: *Augurio*, *Escrutinio* y *Escapulomancia*. Los Clérigos de Ulric disponen de una posibilidad del 1% de adquirir la habilidad *Oráculo* y un 2% para *Visionario* cada vez que suban de nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una.

Verena

Las siguientes habilidades se añaden a la lista de la que los Iniciados y Clérigos de Verena pueden escoger cada vez que suban de nivel: *Augurio*, *Astrología*, *Escrutinio* y *Escapulomancia*.

La Vieja Fe

Los Druidas adquieren una forma limitada de *Augurio*, lo que les permite predecir cambios climáticos. Además de las habilidades que obtienen de sus familiares, los Sacerdotes Druidicos pueden elegir una habilidad de la siguiente lista cada vez que suban de nivel: *Augurio* (pleno poder), *Astrología*, *Interpretación de los Sueños*, *Escrutinio*, *Escapulomancia* y *Lectura de Hojas de Té*. Los Sacerdotes Druidicos disponen de una posibilidad del 1% de adquirir *Oráculo* y una del 2% para *Visionario* cada vez que asciendan un nivel; estas habilidades cuestan 100 puntos de experiencia cada una.

Dioses del Caos y dioses de la Ley:

Ni los seguidores del Caos ni los de la Ley creen demasiado en la adivinación. Para los seguidores de la Ley, el futuro por definición ya está determinado aunque no se conozca, con lo que cualquier intento de adivinar acontecimientos por venir constituye un ataque contra las leyes del universo. Para los seguidores del Caos, por el contrario, la ínfima garantía de obtener cualquier información exacta o acertada hace que todo el proceso carezca de sentido.

• LA ADIVINACIÓN ENTRE LAS DEMÁS RAZAS •

Elfos

Predecir el futuro es un pasatiempo corriente entre los elfos, tanto por diversión como con propósitos más serios. Los elfos sobresalen en el arte del *Augurio*, en parte debido a su filosofía que entiende que todo lo que existe sobre la tierra está relacionado de algún modo entre sí, y creen que el estado de las cosas en el pasado o en otros lugares puede verse en forma de pequeños acontecimientos parecidos y variaciones sutiles. Por esa misma razón, la *Astrología* es una habilidad muy popular entre los elfos, aunque sus cálculos e interpretaciones difieren en parte de la tradición humana.

Enanos

Los enanos no suelen disponer de demasiado tiempo para adivinaciones; a más de un enano se le ha oído decir que "el mejor modo de predecir el futuro es moldearlo con tus propias manos". No obstante, los clérigos de la mayoría de las deidades enanas consultan a veces a sus dioses mediante la invocación de runas, un proceso similar a la lectura de cartas que utiliza pequeñas piedras con diversas runas inscritas. Las deidades enanas no suelen comunicarse con sus seguidores por medio de Oráculos ni Visionarios, puesto que la naturaleza práctica de los enanos no comulga del todo con tales prácticas.

Halflings

La *Lectura de Hojas de Té* está ampliamente extendida entre los adivinos halfling, que tampoco olvidan las cartas y los dados. Algunos Clérigos de Esmeralda destacan en la *Interpretación de los Sueños*, aunque se cuidan muy

mucho de preguntar qué es lo que su cliente había comido antes de echarse a dormir; el queso fundido, en particular, se cree que socava en gran medida la fiabilidad profética de los sueños.

• LECTURAS Y PRESAGIOS •

Las habilidades adivinatorias pueden funcionar de dos maneras; pueden tratarse de lecturas, empleadas por personajes capaces que intentan adquirir algún tipo de conocimiento sobrenatural, o pueden ser presagios, empleados por las deidades para comunicarse con su grey.

Los presagios serán mucho más fáciles de controlar para el DJ, puesto que él ejerce un control absoluto sobre ellos. Si una deidad tiene algo que comunicarle a uno o más PJ, el DJ sabrá exactamente de qué se trata, y no es probable que desequilibre la aventura diciendo lo que tenga que decir.

Las lecturas ya son harina de otro costal. El PJ ducho en las artes adivinatorias puede que escoja ejercitar su talento en cualquier momento, con lo que el DJ cogido por sorpresa puede hablar más de la cuenta, destrozando el suspense y convirtiendo la aventura en un paseo para los PJ.

• PROCEDIMIENTOS •

La habilidad de *Adivinación* en el libro básico de *WFJR* depende de las pruebas de *Int*, pero las siguientes reglas opcionales añaden algo más de detalle al proceso.

Primero, el DJ debe asegurarse de que la habilidad empleada resulta apropiada a la situación. Como hemos dicho más arriba, algunas habilidades adivinatorias pueden plantear preguntas muy concretas, mientras que otras tan sólo proporcionan una idea general del porvenir. Además, algunas habilidades pueden utilizarse a voluntad, mientras que otras tan sólo facilitan la recepción del personaje a mensajes sobrenaturales, sin otorgarle ningún control sobre cuándo ni de qué modo recibe dichos mensajes. En tales casos, dependerá del DJ decidir cuándo recibe la información el PJ, y cómo de claro u oscuro resulta el comunicado. Se da cuenta de todo esto en una sección posterior.

El personaje que indague de forma activa haciendo uso de su habilidad adivinatoria (*Astrología* o *Lectura de Cartas*, por ejemplo) antes tendrá que superar una prueba de *Int*. Esto determina si el personaje es capaz de recabar algún tipo de información. Si ha tenido éxito, procede una segunda prueba contra la media de *Int* y *FP*, con el fin de interpretar los resultados de la adivinación. Esta tirada afecta directamente a la calidad de la información: lo clara que resulta, lo completa que pueda llegar a ser, etc.

Estas tiradas dejan el campo libre para la interpretación; por ejemplo, si un personaje consigue dos tiradas asombrosamente espectaculares, pero el DJ no tiene nada que decirle o no quiere desvelar la trama de la aventura, ¡todavía puede acertar cuál es el número de lotería que va a resultar premiado en alguna ciudad lejana!

• MODIFICADORES •

Ambas tiradas pueden quedar sujetas a varios modificadores. Las circunstancias juegan un papel fundamental. Obviamente, un personaje que intente dibujar o interpretar una carta astral en mitad de una batalla va a disponer de unos cuantos modificadores negativos debido al ruido y al peligro (aparte de contar como blanco inmóvil), pero otras circunstancias no tan extremas también tendrán su efecto. Aquí relatamos algunos ejemplos; animamos al DJ para que imponga modificadores parecidos en caso de que existan otras condiciones poco menos que ideales.

Trabajar sin equipo: -10 o más

La mayoría de las habilidades adivinatorias precisan algún tipo de instrumental. No se pueden leer las cartas si no se tiene una baraja, por ejemplo, y algunos métodos, como la astrología, precisan libros, cartas y otras herramientas. Utiliza el sentido común en estos casos para decidir cuándo una adivinación va a ser posible aun sin equipo, y para decidir la bonificación negativa.

Trabajar con equipo improvisado: -10 a -30

En un momento, el personaje puede pintarle unos puntos a un cubo de madera o a un hueso y hacerse de un dado, utilizar un charco como superficie escudriñadora, o incluso dibujar su propia baraja. Pero estos elementos nunca van a funcionar igual de bien que los de verdad. La penalización varía según la cantidad y complejidad del equipo necesario para el método en cuestión.

Distracciones: -10 o más

Una adivinación en condiciones precisa concentración, y cualquier distracción puede afectar al resultado. Cuando se decida la penalización, será importante tener en cuenta tanto la calidad de la distracción como la complejidad del método empleado. Leer la palma de la mano o los posos del té en una taberna ruidosa y mal iluminada sólo recibirá una bonificación negativa de -10, pero intentar calcular todo un horóscopo en las mismas circunstancias resultará mucho más complicado: -30 o más. Si el personaje supera una prueba de *Fv* se divide entre dos el modificador.

Complejidad de la pregunta: a discreción del DJ

Una pregunta muy concreta siempre es más difícil de responder que otra más sencilla, así que las oportunidades de éxito quedan sujetas a modificadores. Cuanto más detalle o complejidad exija la pregunta, mayor será la bonificación negativa; por ejemplo, "¿Dónde está la hija del Graf y quién la ha llevado allí?" es una pregunta mucho más inquisitiva que "¿Está en peligro?" o "¿Se marchó por voluntad propia?" Cuanta más información quiera conocer el adivino, más difícil.

Habilidades de apoyo: +5 o más

Algunas habilidades no adivinatorias pueden ayudar a un personaje a llevar a cabo su pronóstico. Por ejemplo, *Astrología* implica un montón de cálculos y la constatación de tablas y cartas astrales, con lo que un personaje con *Talento Matemático* lo va a tener más fácil que otro que no lo posea. Aquí presentamos una lista de habilidades adivinatorias modificadas por habilidades de apoyo; el DJ tiene vía libre para añadir, quitar y ajustar estos modificadores como exija la campaña:

<i>Astrología:</i>	Talento Matemático +10, Astronomía +10
<i>Augurio:</i>	Teología +10, Oído Agudo +5, Visión Excelente +5
<i>Escapulomancia:</i>	Saber Rúnico +10
<i>Escrutinio:</i>	Conciencia de la Magia +10, Meditación* +10
<i>Interpretación de los Sueños:</i>	Teología +10, Meditación* +10
<i>Lectura de Cartas:</i>	Juego +5
<i>Lectura de Dados:</i>	Juego +10
<i>Lectura de Hojas de Té:</i>	ninguna
<i>Oráculo:</i>	Teología +10
<i>Quiromancia:</i>	Visión Excelente +10
<i>Visionario:</i>	Teología +10
<i>Habilidad Sacerdotal:</i>	+2 a +20. Los Clérigos, Sacerdotes y Druidas obtienen un +5 por nivel a todas las tiradas de adivinación. Los iniciados, un +2.



* Este modificador se aplica sólo en caso de que el personaje medite durante 1D6 turnos antes de escudriñar o interpretar un sueño. Este proceso no otorga Puntos de Magia adicionales.

Resultados

Prueba superada por 30+

El adivino recibe un mensaje muy claro. Nótese que esto no significa que sea fácil de comprender; aunque no quepa duda acerca del contenido del mensaje, su significado puede permanecer confuso.

Prueba superada por 20-29

El mensaje está bien claro, pero no del todo completo. Por ejemplo, puede mencionar el peligro de una empresa pero no el tesoro que aguarda al final (o viceversa, si te sientes cruel); o puede que indique más de una posible respuesta.

Prueba superada por 10-19

El mensaje resulta muy incompleto y sólo menciona uno o dos puntos relacionados con la pregunta. Por ejemplo, puede que mencione el color verde y el número cinco, pero nada de orcos ni de cuevas.

Prueba superada por 0-9

El mensaje sólo menciona un aspecto de la respuesta a la pregunta, y/o será muy indirecto y críptico.

Prueba fallada

No se proporciona ningún tipo de información, aunque no significa necesariamente que no exista respuesta (ver Efectos Críticos más abajo).

• EFECTOS CRÍTICOS •

Cada vez que aparezca una pareja en la tirada (11, 22, 33, etc.), tiene lugar un efecto crítico en lugar del resultado que aparece en la lista anterior. Un éxito crítico no tiene por qué ser bueno, pero un fallo crítico siempre va a ser algo malo. El personaje adivino puede gastar un Punto de Destino para evitar el efecto crítico, en cuyo caso se trata como un efecto normal.

Éxitos Críticos

Un éxito crítico significa que el adivino ha contactado con el Más Allá de un modo que ningún humano podría sospechar jamás. El efecto preciso deberá ajustarse a la situación y al método de adivinación empleado, aunque aquí ofrecemos algunas sugerencias:

Astrología: El Astrólogo descubre sin darse cuenta una nueva constelación emplazada en un lugar de relevancia, y gana un Punto de Locura al ser incapaz de interpretarla.

Augurio: Las entrañas del animal sacrificado muestran una deformación (o mutación) relevante para la pregunta: un rostro, un emblema heráldico, incluso un mapa. El Agorero adquiere un Punto de Locura y cualquier testigo del augurio deberá superar una prueba de Fr o sufrirá también la adquisición de un Punto de Locura.

Escapulomancia: Los huesos caen dibujando un patrón claro, reconocible para cualquiera sin necesidad de poseer talentos adivinatorios. Puede tratarse de un mapa, un emblema heráldico o cualquier otro símbolo, incluso letras que deletreen una palabra. El lector de los huesos deberá superar una prueba de Fr o adquirir un Punto de Locura.

Escrutinio: Una luz cegadora brota del instrumento del escrutinio, y cuando los ojos de los asistentes se hayan acostumbrado a ella podrá verse una imagen, flotando en el haz como si se tratara de un holograma. Cualquier tes-

tigo del acontecimiento deberá superar una prueba de Fr o adquirir un Punto de Locura; los personajes con *Visión Nocturna*, *Visión Excelente* y otras habilidades basadas en el sentido de la vista deben realizar una prueba de R o perderán dichas habilidades durante D6 días, debido a daños en la retina.

Interpretación de los Sueños: El intérprete comienza a tener un sueño recurrente sin proponérselo, cuya claridad e intensidad aumentan noche a noche. El sueño está claramente relacionado con el caso (el DJ tendrá que trabajar en los detalles), y no cesará hasta que se resuelva éste. Todas las noches que el intérprete sueñe lo mismo, deberá superar una prueba de Fr o adquirir un Punto de Locura; la primera noche, la prueba tiene una bonificación de +70, la segunda de +60, y así sucesivamente.

Lectura de Cartas: Las cartas entran en combustión espontánea, convirtiéndose en cenizas al instante e imprimiendo sus ilustraciones sobre la superficie donde estuvieran apoyadas. Todos los testigos del acontecimiento (incluido el lector de cartas) deben superar una prueba de Fr o adquirir un Punto de Locura; los Trileros, Ilusionistas y Charlatanes poseen un +20 a la prueba, debido a su naturaleza cínica.

Lectura de Dados: Los dados ruedan sobre sí mismos durante un tiempo extraordinario antes de detenerse, luego levitan y caen sobre la mesa (o el suelo, donde proceda) con gran estrépito, con la fuerza suficiente como para causar daños: romper la mesa, enterrarse unos centímetros en la arena, y cosas por el estilo. Los asistentes al prodigio (incluido el lector de dados) deberán superar una tirada de Fr o adquirir un Punto de Locura; los Trileros, Ilusionistas y Charlatanes disfrutan de un +20 a la prueba, debido a su naturaleza cínica.

Lectura de Hojas de Té: Las hojas se unen hasta formar una imagen o un conjunto de letras, con absoluta claridad. No habrá fragmentos incompletos ni hojas que no encajen en el patrón; el resto de la copa luce tan limpio como si se acabara de fregar. Quien esté efectuando la lectura deberá superar una prueba de Fr o adquirirá un Punto de Locura.

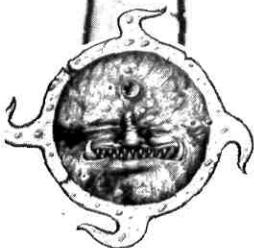
Quiromancia: El quiromante se da cuenta de la existencia de que varias líneas significativas en la palma del sujeto forman un patrón de gran relevancia para la pregunta en cuestión. El DJ tendrá que utilizar la imaginación, aunque algunos ejemplos serían runas (incluido el símbolo triangular de los skaven), el símbolo de una deidad o dios del Caos, o incluso un mapa. El quiromante deberá superar una prueba de Fr o adquirirá un Punto de Locura.

Visionario: El visionario se desploma (cuenta como indefenso) mientras ante sus ojos desfila una nítida visión que le obliga a superar una prueba de Fr o adquirirá un Punto de Locura, y a superar una prueba de Int o no será capaz de recordar los detalles una vez la visión se desvanezca; la cantidad de información que recuerde será proporcional al resultado de la tirada de la prueba de Int.

• FALLOS CRÍTICOS •

Astrología: El astrólogo comete un error de bulto en algún cálculo, obteniendo una lectura tan rica en detalles como carente de significado. Puede que se confundiera al apuntar la fecha de nacimiento, o que haya realizado un horóscopo para cualquier otra persona salvo su cliente; los DJ sobrados de imaginación sabrán convertir esto en una fuente de acontecimientos donde implicar a los PJ.

Augurio: El agorero realiza un mal corte y el animal sacrificado derrama todas sus vísceras, salpicándolo todo de entrañas y demás órganos de forma ciertamente des-





agradable. Los testigos deberán superar una prueba de R para evitar las náuseas que les provoca el espectáculo (-10 a todas las pruebas durante 30-R minutos; un fallo crítico indica que el personaje se pasa ese tiempo vomitando, contando como *boca abajo* e incapaz de llevar a cabo ningún tipo de acción), y se pierde cualquier posibilidad de obtener información de la lectura. El agorero deberá enfrentarse a la misma prueba, con -25.

Escapulomancia: Los huesos se astillan al ser arrojados. El lanzador y cualquiera que esté observando a

una distancia de hasta un metro deberán superar una prueba de *riesgo* o sufrir un golpe de 1 R en el rostro a causa de las astillas. Un fallo crítico en la prueba de *riesgo* significa que la víctima deberá superar una prueba de R o perderá un ojo.

Lectura de Cartas: El lector despliega la baraja en el orden inverso, con lo que cualquier carta que hiciera referencia al futuro se entenderá que habla del pasado, y las que se refieran a enemigos y peligros pueden quedar en una posición que las relacione con amistades y ventajas, y así.

Lectura de Dados: Los dados quedan en perfecto equilibrio sobre uno de sus vértices, como si se negaran a comunicar mensaje alguno. También puede que rueden fuera de la mesa, se escapen rebotados por la ventana, o que se rompan cuando los arrojen.

Lectura de Hojas de Té: La copa se resquebraja en la mano del lector. Recibe un golpe de 3 R en la palma, dejando una cicatriz que evitará la correcta lectura quiromántica de esa mano en el futuro.

Oráculo: El oráculo cae poseído por un Demonio, dando como resultado desde la locura temporal a que el oráculo adopte la auténtica forma del Demonio y siembre el pánico en las calles. El DJ decidirá si la posesión es permanente o no.

Quiromancia: El lector se encuentra con una cicatriz, un pelo suelto o una sombra en la palma de la mano del sujeto y lo interpreta como si se tratara de una línea. Se añade un elemento de relevancia (pero falso) a la lectura, lo que puede conducir a los PJ a una cacería de gamusinos o a una interpretación completamente errónea.

Visionario: El poder de la visión fríe la mente del visionario, provocándole 1D6 Puntos de Locura instantáneamente. Aun cuando recupere la cordura, el visionario habrá perdido su habilidad para siempre, y no podrá volver a adquirirla en carreras futuras.



TIRO CON ARCO Y ENCANTAMIENTOS

Arcos y proyectiles mágicos

Los arqueros están en clara desventaja con los guerreros especialistas en cuerpo a cuerpo en lo que a armas mágicas se refiere, lo cual no deja de sorprendernos si nos detenemos a considerar que el arco es el arma favorita de los elfos, una de las razas más expertas en el arte de la magia del Viejo Mundo.

• NUEVAS FLECHAS MÁGICAS •

Flecha del Hueso Maldito

Utilizada casi exclusivamente por No Muertos, esta flecha está encantada con la poderosa influencia de la muerte. Cualquier criatura viva herida (que no muerta) con una Flecha del Hueso Maldito deberá efectuar una prueba de **Resistencia**. Si la falla, la criatura muere para convertirse en un Zombi al servicio del líder del bando de No Muertos.

Las Flechas del Hueso Maldito no surten ningún efecto sobre No Muertos o No Muertos Etereos. Sí que provocan daño a Elementales y Demonios como si se trataran de flechas mágicas sin habilidades especiales. Las Flechas del Hueso Maldito se destruyen al golpear a su objetivo.

Flecha de Convocación Horrenda

Las flechas de este tipo son tanto componentes de hechizos como armas de proyectiles. Sus cabezas suelen estar talladas en cristal, y funcionan de modo muy similar a las Joyas de Hechizo.

Cuando la flecha sale disparada y hace impacto, se lanza un hechizo al azar. Las Flechas de Convocación Horrenda varían dependiendo de qué es lo que convocan, pero la criatura o criaturas convocadas siempre aparecerán a un metro del punto de impacto. Las flechas de este tipo suelen encontrarse de una en una cada vez.

Para determinar el tipo de convocación, tira en la tabla siguiente:

D100	Número	Criatura(s) Convocada(s)
01-05	D3	Bebedores de sangre
06-10	D3	Demonios Menores
11-15	D3	Portadores de Plaga
16-20	D3	Horrores Rosa

21	1	Sediento de Sangre
22	1	Guardián de los Secretos
23	1	Gran Inmundicia
24	1	Señor del Cambio
25-34	1	Elemental del Aire (tamaño D6+4)
35-44	1	Elemental de la Tierra (tamaño D6+4)
45-54	1	Elemental del Fuego (tamaño D6+4)
55-64	1	Elemental del Agua (tamaño D6+4)
65-74	D6	Esqueletos
75-84	D6	Zombis
85-89	D3	Momias
90-94	D3	Necrófagos
95-97	D3	Espíritus
98-99	D3	Espectros
00	1	Aparecido

La persona que disparó la flecha no tiene ninguna autoridad sobre la criatura convocada. La flecha se destruye en el momento de la convocación.

Flecha de Vuelo Lejano

La flecha posee una autonomía de vuelo que dobla la de una flecha normal disparada con el mismo arco. La tabla de alcances estándares aparece en la página 129 del libro básico de *WFJR*.

Flecha de Miedo

Además de causar daño normal, esta flecha obliga a su blanco a someterse a una prueba de *miedo* o *terror*, a menos que sea inmune a tales reacciones psicológicas. Tira en la tabla siguiente:

D100	Efecto
01-75	Miedo
76-90	Terror
91-97	Miedo
98-00	Terror

Todas las criaturas aliadas del blanco y que lo tengan en su campo de visión deberán realizar la misma prueba de *miedo* o *terror* si aquel falla la suya. La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha de Fuego

La flecha entra en llamas en pleno vuelo, causando D4 daño adicional a menos que el blanco sea inmune al



fuego (en cuyo caso no recibe daño alguno), o que sea inflamable (2D4 daño adicional). Una Flecha de Fuego causa el triple del daño normal a los Elementales del Agua. La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha de Hielo

La flecha se transforma mágicamente durante el vuelo, convirtiéndose en una arista mortal de hielo encantado. Causa D3 daño adicional si golpea con éxito a menos que el blanco sea resistente al frío. La víctima siempre podrá superar una prueba de **Resistencia** para evitar este daño adicional.

Las Flechas de Hielo causan el triple del daño normal a los Elementales del Fuego, pero ninguno en absoluto a los Elementales del Agua. No poseen ningún efecto especial sobre No Muertos, criaturas Etéreas, Elementales o Demonios, aunque dañarán a estas criaturas como si se tratara de flechas mágicas sin habilidades especiales. La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha de la Locura

Esta flecha está encantada para provocar locura a cualquier criatura que golpee. Las criaturas vivas cuya **Int** sea de 10 o más y resulten heridas (que no muertas) por la flecha, adquieren inmediatamente 2D6 Puntos de Locura. El resto de criaturas resultan heridas como si se tratara de una flecha mágica sin habilidades especiales. La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha de Poder

La flecha está encantada para golpear con **Fuerza 10**, en lugar de con la fuerza normal del arco que la dispara. La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha Ladrona de Mentes

Este nombre cubre una amplia variedad de flechas con efectos similares, que no idénticos. Tira en la tabla siguiente para determinar el efecto. La flecha inflige daño normal si golpea con éxito, y se aplica su efecto mágico si hiere (sin matar) a su blanco. El efecto dura D6 horas.

D100	Característica	Efecto
01-20	Inteligencia	-10
21-40	Frialdad	-10
41-60	Fuerza de Voluntad	-10
61-70	Inteligencia	-20
71-80	Frialdad	-20
81-90	Fuerza de Voluntad	-20
91-93	Inteligencia	-20 *
94-96	Frialdad	-20 *
97-00	Fuerza de Voluntad	-20 *

* La víctima debe realizar una prueba de *estupidez* de inmediato

Las Flechas Ladronas de Mentes no afectan de un modo especial a los No Muertos, criaturas Etéreas, Elementales ni Demonios; causan daño a estas criaturas como si se trataran de flechas mágicas sin habilidades especiales. La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha de Pestilencia

La flecha es portadora de una terrible enfermedad y causa automáticamente *heridas infectadas* a cualquier criatura que golpee (excepto No Muertos, criaturas Etéreas, Elementales y Demonios). Las Flechas de Pestilencia son muy utilizadas por los skaven y los seguidores de Nurgle. La flecha se destruye tras el impacto.





Flecha de Perforación

Esta flecha está afilada por medios mágicos, de modo que ninguna armadura no mágica ni ningún escudo proporcionan protección contra ella. Dichas armaduras no se tienen en cuenta a la hora de calcular el daño, pero las armaduras mágicas funcionan con normalidad.

Flecha de Justo Destierro

Esta flecha está encantada para provocar *inestabilidad* en las criaturas que no pertenezcan al mundo material de todos los días, además de causar daño normal. Tira en la tabla siguiente para determinar el alcance exacto de sus efectos.

Si la flecha hiere pero no destruye a su objetivo, deberá tirar inmediatamente por *inestabilidad*, sustrayendo 3 a la tirada. Si la tirada de dados modificada es cero o menos, el blanco resulta destruido al instante.

D100	Funciona Contra
01-20	No Muertos
21-40	No Muertos y criaturas Etéreas
41-60	Elementales
61-80	Demonios
81-85	No Muertos, criaturas Etéreas y Elementales
86-90	No Muertos, criaturas Etéreas y Demonios
91-95	Elementales y Demonios
96-00	Todas las criaturas quedan sujetas a inestabilidad

La flecha se destruye al golpear a su objetivo.

Flecha de Sueño

La flecha no causa daño alguno. No obstante, si el disparo tiene éxito el blanco deberá superar una prueba de **Fv** o caerá dormido, como si se hubiera lanzado sobre ellos un hechizo de *Sueño*. La prueba dispone de una bonificación de +5 por cada pieza de armadura mágica y de +10 por escudo mágico. Las armaduras y los escudos no mágicos no proporcionan protección alguna contra la Flecha de Sueño.

Las Flechas de Sueño no poseen ningún efecto especial contra No Muertos, criaturas Etéreas, Elementales ni Demonios. Causan daño a esas criaturas como si se tratara de flechas mágicas sin habilidades especiales.

Flecha de Lenta Condena

Este nombre cubre una selección de flechas con efectos similares, que no idénticos. Tira en la tabla siguiente para determinar el efecto. La Flecha de Lenta Condena causa daño normal si golpea con éxito, y el efecto mágico surte efecto si la flecha hiere, sin matar, al blanco.

D100	Característica	Efecto
01-10	Movimiento	-1
11-40	Iniciativa	-10
41-60	Iniciativa	-20
61-90	Destreza	-10
91-98	Destreza	-20
99-00	Iniciativa y Movimiento	-20 -1

Las Flechas de Lenta Condena no poseen ningún efecto reductor de características cuando se utilizan contra No Muertos, criaturas Etéreas, Elementales o Demonios. No obstante, causarán daño a estos tipos de criaturas como si se tratara de flechas mágicas sin habilidades especiales. El efecto dura D6 horas.

La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha de Veneno

La flecha causa *heridas envenenadas*. Calcula el daño con normalidad; si el blanco sobrevive a este daño normal, deberá superar una prueba de *veneno* o morirá inmediatamente.

Las Flechas de Veneno no poseen ningún efecto especial sobre No Muertos, criaturas Etéreas, Elementales o Demonios. Causan daño a estas criaturas como si se tratara de flechas normales sin habilidades especiales.

Flecha Inestable

La Flecha Inestable presenta un perfil nebuloso e indefinido, con lo que nunca se la puede ver bien del todo, aunque sí que es lo suficientemente sólida como para que se la pueda palpar. Esto es así porque su estado fluctúa constantemente entre el estado etéreo y el material.

Este cambio de fase constante significa que cuando golpee a su objetivo ignora cualquier tipo de armadura: la flecha la atraviesa etérea, ¡para materializarse después dentro de su blanco impotente! Las armaduras mágicas proporcionan protección normal contra este tipo de flecha.

La flecha se destruye tras el impacto.

Flecha Debilitadora

La flecha está encantada para debilitar a su objetivo. Tira para impactar y calcula el daño de modo normal. Si la flecha hiere, sin matar, tira en la tabla siguiente:

D100	Característica	Efecto
01-25	Habilidad con Armas	-10
26-50	Fuerza	-1
51-75	Resistencia	-1
76-83	Habilidad con Armas	-20
84-92	Fuerza	-2
93-00	Resistencia	-2

El efecto dura D6 horas. Estas flechas no poseen ningún efecto especial sobre No Muertos, seres Etéreos, Elementales o Demonios, aunque daña a estas criaturas como si se trataran de flechas mágicas sin habilidades especiales. La flecha se destruye tras el impacto.



Flecha de Herida

La flecha está encantada para provocar heridas agravadas. Tira en la tabla siguiente:

D100	Heridas
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-0	x2

Nótese que estos modificadores se aplican a las heridas provocadas (tras los efectos de armadura y resistencia), y no al daño que provoca la flecha.

Flechas Mágicas Aleatorias

La tabla siguiente te permite seleccionar flechas mágicas aleatorias entre la lista de las incluidas aquí, en el libro básico de *WFJR* y en el volumen de próxima aparición *El Reino de la Hechicería*:

D100	Tipo de Flecha	Número
01-04	Flecha de Perdición	1
05-06	Flecha de Desangramiento	1
07	Flecha de Hueso Maldito	D3
08	Flecha Convocación Horrenda	1
09-12	Flecha de división	D3
13	Flecha de Condena	1
14-23	Flecha de Vuelo Lejano	D6
24-27	Flecha de Miedo	D3
28-31	Flecha de Fuego	D3
32-35	Flecha de Agarre	1
36-39	Flecha de Hielo	D3
40-41	Flecha de Hielo	D3
42-51	Flecha de Poder	D6
52-53	Flecha Ladrón de Mentes	D3
54-55	Flecha de Pestilencia	1
56-60	Flecha de Perforación	D6
61-65	Flecha de Potencia	D6
66	Flecha del Justo Desvanecimiento	1
67-68	Flecha de Sueño	D6
69-70	Flecha de Lenta Condena	D3
71-80	Flecha de Impacto Seguro	D6
81-90	Flecha de Vuelo Verdadero	D6
91-93	Flecha de Veneno	D3
94-95	Flecha Inestable	1
96-00	Flecha Debilitadora	D3

Recuperar Flechas Mágicas

Muchos tipos de flechas mágicas resultan destruidos cada vez que golpean su objetivo; su sustancia se consume al producir el efecto mágico, tanto si éste tiene lugar como si no. Las flechas de este tipo que yerran la diana también se destruyen en cuanto entran en contacto con algo sólido (el suelo, una pared, etc.).

Si una flecha no es destruida al impactar, tira un D6 al final del combate durante el que se disparó. El resultado de 1 indica que la flecha está intacta y que puede recuperarse y utilizarse de nuevo.

Disparar Flechas Mágicas con Arcos Mágicos

A menos que se especifique lo contrario en la descripción del objeto, los efectos son acumulables. Así, por ejemplo, cuando una Flecha de Herida +4 se dispara desde un arco con Daño Adicional +4, ¡el daño aumenta hasta alcanzar un devastador 8!

• HABILIDADES MÁGICAS PARA ARCOS •

Al igual que con las armas cuerpo a cuerpo, primero será necesario determinar el número de habilidades mágicas (en caso de que haya alguna) de las que dispone el arco.

Una vez hecho esto, tira en la siguiente tabla de habilidades para determinar la naturaleza de cada habilidad:

Número de Habilidades

D100	Número de Habilidades
01-50	0
51-75	1
76-90	2
91-99	3
00	4

Los arcos con habilidades mágicas aún pueden herir a criaturas inmunes a armas mágicas, aun cuando disparen proyectiles que no posean propiedades mágicas.

Habilidades

D100	Habilidad
01-25	Puntería: el arco le da a su propietario una bonificación a su HP. Tira en la tabla siguiente:
	D10 Bonificación HP
	1-4 +5
	5-7 +10
	8-9 +15
	10 +20



26-50 Daño Adicional: el arco dispara sus misiles a velocidad mágica, provocando más daño del normal si golpea con éxito. Tira en la tabla siguiente:

D100	Daño
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-98	x2
99-00	x2, +4 puntos

51-55 Ataque Flamígero: cuando se utiliza el arco para disparar una flecha no mágica, consigue que la flecha comience a arder en pleno vuelo, provocando D4 daño adicional a menos que el blanco sea inmune al fuego. Si el blanco es inflamable, la flecha provoca 2D4 daño adicional. Si el blanco es un Elemental del Agua, la flecha causa el triple del daño normal. Si se dispara una flecha mágica desde este arco, no surte efecto.

56-80 Mayor Alcance: el arco resulta efectivo a alcances superiores del normal para los de su clase. Tira en la tabla siguiente:

D10	Incremento del Alcance
1-5	x1,5
6-8	x2
9-10	x3

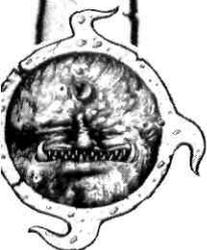
81-85 Golpe Poderoso: una vez al día, el arco puede otorgarle a la flecha que dispare con una F

de 10. Esto se añade a cualquier otra propiedad que ya poseyera la flecha.

86-90 Tino: una vez al día, el arco disparará una flecha de cualquier tipo con tanta puntería que acertará en su blanco indefectiblemente siempre que se encuentre dentro de su alcance y no haya obstáculos de por medio. El arquero debe especificar un punto de impacto mayor de 10 cm de diámetro y la flecha no podrá errar.

91-95 Protección: el personaje que sostenga el arco (cuenta también si lo lleva al hombro o en bandolera) no podrá resultar herido por proyectiles disparados desde armas no mágicas de tipo similar. Por ejemplo, un arco largo mágico con esta propiedad protegerá a su propietario contra todas las flechas que le disparan con arcos largos.

96-00 Fuego Automático: el arco puede recibir la orden de disparar a un blanco en concreto y flotará en el aire disparando una flecha no mágica por turno a dicho blanco hasta que éste muera o se salga de su alcance máximo o línea de visión, o reciba la orden de detenerse. El arco crea flechas mágicas por su cuenta cuando dispara de modo automático, siempre y cuando su propietario disponga de al menos una flecha en el momento de darle la orden de disparar. El arco disparará como si tuviera la HP de su último usuario.



SECCIÓN V:

AVENTURAS

Tratándose, como su propio título evidencia, de una colección de las AVENTURAS MÁS ENTRETENIDAS Y EMOCIONANTES que se puedan encontrar, PROCEDENTES DE FUENTES TANTO NUEVAS COMO ANTIGUAS, donde se comprende:

EL RITUAL: donde NUESTROS INTRÉPIDOS HÉROES frustran un COMLOT MAQUIAVÉLICO en la BELLA CIUDAD de DELBERZ, comenzando con un BRUTAL ASESINATO hasta convertirse en ALGO MUCHO MÁS SINIESTRO;

EL ASUNTO DE LA JOYA ESCONDIDA: donde la CÉLEBRE y MISERABLE BANDOLERA conocida como LA FLECHA NEGRA cruza su espada con SU EXCELENCIA EL CONDE AMADEUS VON DRAKENSBERG;

EL PASO DE HIERRO: donde se INVESTIGA y REVELA el PELIGRO MORTAL que se cierne sobre NUMEROSOS COMERCIANTES en las montañas

Y por último:

SERIOS PROBLEMAS EN KARAK-ZULVOR: donde una FORTALEZA LARGO TIEMPO PERDIDA se descubre y explora, habiendo sufrido VARIOS ACONTECIMIENTOS CALAMITOSOS a lo largo de su historia para haberse convertido ahora en el hogar de una BANDA DE INTRUSOS ORCOS y de OTROS MUCHOS PELIGROS.

Las últimas dos historias han sido ASTUTAMENTE PROPORCIONADAS con DIVERSAS CONEXIONES con la CAMPAÑA de AVENTURAS DE LAS PIEDRAS DEL DESTINO, que el BIEN ESTIMADO DIRECTOR DE JUEGO podrá utilizar, o no, según lo REQUIERA LA OCASIÓN.





EL RITUAL

Un maquiavélico complot donde el asesino
es sólo el principio

E

sta aventura resulta adecuada para personajes sin experiencia o principiantes. Está localizada en Delberz, aunque podría jugarse en cualquier otro escenario urbano. Enfrenta a los PJ contra los skaven y sus aliados humanos.

En esta aventura, los PJ son testigos de cómo un sectario, Peter Tavelli, persigue y parece que intenta asesinar a un joven, quien solicita su ayuda. Perseguir a Tavelli conduce a los PJ a un complejo subterráneo donde una banda de skaven comandada por Skretth (un espécimen de lo más peligroso) ha unido sus fuerzas con una banda de sectarios humanos. ¿Pueden evitar los PJ el terrible ritual que planean estos grupos y sobrevivir al proceso?

El DJ debería ser consciente de que uno o más PJ podrían terminar la aventura con *heridas infectadas* y precisar los cuidados de un curandero experimentado. Ésta es una aventura donde los PJ se enfrentan a una significativa oposición armada, por lo que, como mínimo, los PJ deberían incluir al menos dos (tres, a ser posible) tipos de Guerrero/Montaraces competentes.

• LA CAMPAÑA DEL ENEMIGO INTERIOR •

Desarrollar esta aventura en Delberz, como aquí aparece, permite que se pueda jugar fácilmente como parte de *Muerte en el Reik* mientras los PJ buscan a Heironymous Blitzen, el tutor de Wanda Weltschmerz. Puede que esté fuera de la ciudad durante un par de días, dándoles tiempo a los PJ para que se impliquen en esta aventura.

En *El Poder Tras el Trono* Delberz puede volver a utilizarse como escenario si los PJ disponen de alguna razón concreta para encontrarse allí. Puesto que van camino de Middenheim debe darse la conjunción de una buena razón para el retraso y que no les corra prisa llegar a Middenheim. La razón para que se detengan podría ser algo tan sencillo como el rumor de que el viejo Blitzen está muerto, lo que provocará que Wanda quiera averiguar qué verdad se oculta tras dicha afirmación (ninguna, sufrió un brote de Varicela Púrpura y ya se encuentra completamente recuperado).

En el libro *Sombras sobre Bögenhafen*, la aventura tendría lugar en Weissbruck, mientras los PJ se dirigen a la ciudad de Bögenhafen.

• TRASFONDO PARA EL DJ •

Skretth está loco: se trata de un skaven renegado que persigue un objetivo imposible. Controla un pequeño grupo de leales pero equivocados guerreros del Clan Skyre. Hace poco que su patrulla y él han abandonado la red de túneles que recorre el Imperio por la de alcantarillas excavada bajo Delberz. El mapa decía que aquella salida no existía. Skretth lo achaca al destino.

Su última misión tuvo que ver muy de cerca con un nigromante. Skretth se implicó demasiado. Alucinando a todas horas debido a los efectos del Loto Negro (*WFJR*, p.81), el joven skaven quedó fascinado por experimentos que él ni siquiera podía soñar con comprender. Con el fin de que se reanimara algún cuerpo, era necesaria la presencia de una Piedra de Disformidad. Ésa era la chispa que encendía la vida de todas las cosas. Si estaba allí, siempre podría recuperarse algo. Y si encontraba el modo de recuperarlo, podría regresar a su clan y hacerse con el control. Ésa era su retorcida cuenta de la lechera.

La red de desagües de Delberz le brindaba una estúpida oportunidad de capturar especímenes y practicar con ellos los rituales de su desencaminada empresa. Los sectarios humanos de la ciudad, miembros del culto adorador de la Rata Cornuda llamado "La Garra Venenosa", han recibido noticias de la llegada del grupo y están ayudando a Skretth en su misión extraoficial.

Esta aventura conduce a los aventureros a las alcantarillas de la ciudad. Descubrirán que una banda de skaven ha establecido allí su residencia no hace mucho y que, con la asistencia de sus servidores humanos, están llevando a cabo extraños rituales y sacrificios a su dios, la Rata Cornuda. Los jugadores deberán intentar erradicar (o al menos ahuyentar) a los skaven, mientras en el proceso intentan salvar de sus cuitas a un honrado ciudadano. Puesto que la presencia skaven es considerable, los jugadores deberán emplear toda su astucia contra ellos. Optar por la lucha una y otra vez no conducirá más que a un rápido y sangriento fracaso...

• LA MARCA DE LA GARRA •

El siguiente encuentro ocurrirá cuando los PJ caminen de vuelta a casa tras una noche de copas en su taber-

na favorita. Nótese, no obstante, que deberían llevar encima una buena parte de su equipo (por lo menos un arma, eso está claro), puesto que no van a tener tiempo de preparar el equipaje si lo dejaron en el lugar donde se hospeden. Si poseen la Nota de Prensa 1 de *El Enemigo Interior* *vo.1*, podrían estar preparándose para abandonar la ciudad en busca de aventura, dirección Altdorf. ¿Cómo se iban a imaginar que la aventura se encontraba más cerca de lo que pensaban?

Mientras atraviesan una callejuela particularmente oscura y solitaria, se abre de repente la puerta de una de las lujosas viviendas que se alinean al margen de la calzada. Un joven, vestido sólo con ropas de cama, sale a la calle gritando, "¡Que alguien me ayude, por favor!" En cuanto ve a los personajes cambia su rumbo y se dirige hacia ellos. Su rostro presenta una fea magulladura que le cubre gran parte de una mejilla. Cuando aún se encuentra en plena carrera, falto de aliento, aparece una sombra que se recorta contra la puerta de la casa. El hombre consigue balbucear una última frase, "Tienen a mi padre... No les dejen que lo... Rápido..." antes de que el punteo de una cuerda restalle en la noche, seguido de un golpe seco aún más audible. El infortunado joven se derrumba en los brazos de uno de los aventureros, tosiendo y escupiendo sangre. El proyectil de una ballesta aparece medio enterrado en su espalda. Está muerto.

• NOTAS PARA EL DJ •

La flecha aterrizó entre las paletillas de Ernest Dralst, hijo de Klaus Dralst, ciudadano acaudalado. Ambos vivían en la casa más que lujosa de la que salió corriendo Ernest. Éste se encontraba durmiendo en su cuarto, en el piso de arriba, cuando le despertó el ruido de alguien merodeando por la planta baja. Tras despertar a su padre, ambos bajaron a investigar, momento que tres intrusos aprovecharon para abalanzarse sobre ellos en la cocina. Redujeron a Klaus enseguida, pero Ernest, más joven y ágil, consiguió liberarse y llegar al exterior.

Peter Tavelli, sectario de la Garra Venenosa, salió corriendo tras Ernest queriendo evitar que diera la voz de alarma, previa orden a sus compañeros de conducir a Klaus en presencia de Skretth a través de un antiguo y olvidado pasadizo de piedra que lleva directamente hasta la casa tras abrir una trampilla del sótano. Mientras tanto, Tavelli ha conseguido acertar a Ernest con su flecha, aunque no antes de que el joven llegara hasta los PJ.

Nada más disparar el proyectil, Tavelli vuelve a entrar en el edificio y observa la reacción de los aventureros desde una ventana del salón. Si le persiguen, los conducirá a una trampa en el interior de la casa antes de intentar regresar al sótano y desaparecer por el pasadizo secreto. Si le atrapan o se ve acorralado, echará mano de una cápsula de Perdición del Hombre que lleva colgada al cuello y se la comerá. Todos los humanos que sirven a los skaven portan la misma cápsula, que contiene el equivalente a 4 dosis muy poderosas de la droga; la prueba de *veneno* para resistirla sufre una penalización del -20% por dosis. Puede que una sola cápsula no provoque la muerte, pero el DJ debería asegurarse de que esto no ocurra. Todos los servidores humanos aceptan utilizar estas cápsulas, e incluso si el veneno no funciona, habrá que recurrir a la tortura para sonsacarles cualquier tipo de información, tal es la lealtad que le profesan a Skretth.

Los aventureros probablemente sigan a Tavelli hasta el interior de la casa e intenten apresararlo. Si dudan por el motivo que sea, recuérdales que las últimas palabras de su víctima hacían referencia a la rapidez. Si aun así los PJ no se deciden a entrar en el edificio, todavía puede enca-

rrilarse la aventura. Los skaven querrán capturarlos, puesto que son las únicas personas (con vida) que saben lo que ha ocurrido con Klaus. Puede que sean sorprendidos mientras duermen y arrojados a las celdas de las alcantarillas (ver Dentro de las Alcantarillas, más adelante) a la espera de ser sacrificados. Los PJ deberán escapar; Klaus ya ha sido sacrificado para entonces, con lo que ya no tendrán que preocuparse por su rescate.

• ESCALERAS ARRIBA, ESCALERAS ABAJO •

Si ve que le persiguen, Tavelli ascenderá la escalera del salón, asegurándose de que los PJ le ven. Si deciden perseguirlo escaleras arriba, empujará una decorativa barrica de vino sita en el rellano para que ruede abalanzándose sobre ellos. Cualquier personaje que se encuentre en las escaleras en ese momento deberá superar una prueba de **Iniciativa** con una penalización del -10% para esquivar el barril. Los que se encuentren al pie de la escalera también tendrán que efectuar esta prueba, aunque su tirada se beneficia de un +10%.

Cualquiera a quien golpee el objeto recibirá un golpe de F 3, y si se encontraba subiendo las escaleras las bajará rodando, recibiendo daño por la caída como el DJ estime oportuno (dependiendo de hasta qué escalón hubiese llegado en su ascensión). En ese momento Tavelli volverá a descender, saltando por la barandilla a medio camino (una distancia de 3 metros). Cuando aterrice saldrá disparado hacia el sótano y la entrada a las alcantarillas vía el pasadizo secreto. En caso



de que cualquier personaje haya esquivado el barril y sea capaz de salir en su persecución, girará sobre sus talones y le disparará dos dardos con su ballesta de repetición. Si le parece que se encuentran demasiado cerca para su gusto, se limitará a correr lo más rápido posible, desechando la idea de eliminar a los personajes. La reacción de Tavelli en caso de ser capturado ya se han detallado; no olvidéis que preferirá tomarse la cápsula de Perdición de Hombre antes que ser capturado. A continuación presentamos su perfil:

Peter Tavelli, Asaltante y Sectario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
2	32	29	3	3	6	36	1	36	29	32	33	32	28

Habilidades

Golpear para Aturdir, Movimiento Silencioso Rural, Movimiento Silencioso Urbano.

Equipo

Garrote, ballesta de repetición (9 dardos), máscara.

Tavelli es un hombre alto (1,85 m) y anguloso, de nariz ganchuda, ojos pequeños y brillantes, y pelo negro. Viste un sombrero del mismo color cuya ala ancha le cubre casi todo el rostro, y un pañuelo azul oscuro a modo de máscara. Su capa, también oscura, queda sujeta por un broche idéntico al que se encuentra en la cocina (cuarto 3, más adelante). Sus pantalones grises se pierden dentro de unas botas de cuero. Una túnica azul celeste y unos guantes negros completan su atavío. Casi todos los humanos que sirven a los skaven visten del mismo modo si se encuentran en misión nocturna, pero de día resulta imposible diferenciarlos del resto de la ciudadanía.

• LA CASA •

A continuación describimos las estancias de la casa, brevemente, puesto que no es de esperar que los personajes se entretengan demasiado en su interior. Todos los cuartos se iluminan por medio de las lámparas que cuelgan del techo, pero sólo las de los cuartos 1, 7, 11 y 12 estarán encendidas.

1. Salón

El salón se encuentra lujosamente decorado con trofeos de caza y tapices que cuelgan de las paredes. Una elegante alfombra azul cubre el suelo. En la esquina sudoeste se eleva una recargada escalera de caracol que conduce a un palco desde el que se domina la estancia. Los tapices son tres, cada uno valorado en 25 CO, pero deberías recomendarles a los jugadores que los dejen en su sitio, recordándoles dónde están y a lo que han venido. Los trofeos de caza no tienen ningún valor especial.

2. Comedor

Este cuarto se encuentra completamente patas arriba. Dos cuerpos yacen en el suelo. La mesa está dada la vuelta y por todas partes se ven cristales rotos. Lo que debía haber sido un caro gabinete de madera presenta una grieta enorme; los cajones y sus contenidos bañan el suelo. Los dos cuerpos pertenecen a los sirvientes que intentaron oponerse a Tavelli cuando éste intentaba alcanzar a Ernest. La consiguiente refriega devastó el cuarto, donde no podrá encontrarse nada de valor que no esté roto.

3. Cuarto de Estar

Aquí es donde Klauss solía entretener a sus invitados acabada la cena. El cuarto no ha corrido la misma suerte

que el comedor, pues sus lujosos muebles siguen intactos: dos elegantes armarios, una enorme chimenea decorativa y un recargado aparador. Cuatro cuadros cuelgan de las paredes, cada uno tasado en 40 CO, aunque, una vez más, se recomienda evitar el pillaje.

4. Cocina

En una de las esquinas de esta enorme estancia encontramos unas escaleras de piedra que conducen al sótano. En un charco de sangre descansan dos garros, evidentes para cualquiera que entre en la cocina. El personaje que supere una prueba de *Observar* o inspeccione el cuarto encontrará también un broche de capa con el símbolo de la Rata Cornuda: tres huesos que se entrecruzan para formar un triángulo invertido. Todos los objetos quedaron abandonados en el transcurso de la lucha entre Klauss, Ernest y los hombres, y el broche debería darles a los jugadores una pista sobre aquello a lo que se enfrentan. Cualquier Clérigo o Iniciado de la partida reconocerá de inmediato ese símbolo como el de la Rata Cornuda; si el jugador no lo sabe, deberías proporcionarle esta información y su más que posible relación con los skaven.

5. Corredor

Este corredor conecta el salón con la cocina. Al tratarse de una parte de la casa que las visitas no suelen ver, sus paredes de piedra están desnudas, carentes del esplendor que abarrotó el resto del edificio.

6. Almacén

Aquí es donde se guardan bajo llave los alimentos y demás útiles necesarios para el mantenimiento del hogar. Cuando Klauss y Ernest vinieron a investigar los sonidos, se armaron con garros que guardaban aquí, y Klauss olvidó volver a cerrar la puerta con las prisas. De ahí que la puerta se encuentre ligeramente entreabierta y con las llaves aún en la cerradura.

En el interior encontramos varias sacas de grano, ordenadamente apiladas contra uno de los muros junto a muchos otros alimentos; puedes añadir objetos concretos a discreción. También aquí se guarda una pequeña armería; una caja de madera marcada con las letras "¡PELIGRO! ¡EXPLOSIVOS!" descansa inocente en un rincón (contiene cuatro bombas - *WFJR*, p.129). Aquí solían guardarse dos porras pero, como hemos mencionado antes, Klauss y Ernest cogieron una cada uno, y ahora ambas descansan en el suelo de la cocina, abandonadas durante la refriega. También encontramos dos linternas, tres redomas de aceite de recarga y yesca. Las bombas les resultarán muy útiles a los jugadores al final de la aventura, siempre que decidan cogerlas ahora.

7. Palco

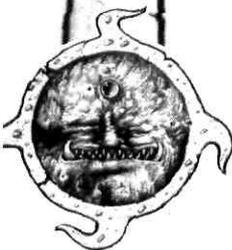
Las escaleras del salón conducen hasta este palco que domina la estancia. La moqueta azul cubre también este suelo, pero no hay adornos en las paredes a excepción de un enorme barril de vino decorativo emplazado en una pequeña alcoba en lo alto de las escaleras.

8. Cuarto de Invitados

Aquí es donde suelen acomodarse las visitas. Una gran cama con cuatro postes se apoya contra una de las paredes, y un juego de cajones de madera de teca y un gran armario componen el resto del mobiliario. La estancia no alberga nada de auténtico valor.

9. Habitaciones de los Sirvientes

En esta estancia de gran tamaño encontramos cuatro camas, sólo dos de las cuales han sido ocupadas reciente-



mente (los sirvientes que dormían en ellas yacen ahora muertos en el comedor). El cuarto no se encuentra tan bien amueblado como el resto de la casa, aunque sigue suponiendo un muy buen alojamiento para la servidumbre.

10. Pasillo

Este corredor separa los dormitorios de Klauss y Ernest del resto de la casa, permitiéndoles algo más de intimidad. Al igual que ocurre con el salón y el palco, una alfombra azul cubre el suelo. También encontramos dos cuadros colgados de las paredes, valorados aproximadamente en 70 CO cada uno.

11. Dormitorio del Dueño

Éste es el mayor dormitorio de toda la casa, donde solía dormir Klauss. Un gabinete de palisandro ricamente tallado reposa contra la pared enfrente de la cama de columnas, junto a un juego de cajones igual de elaborados y un espacioso armario. Todos los cajones contienen objetos personales y ropa, pero el armario esconde un fondo falso que oculta un compartimento secreto donde se guardan 200 Coronas, 67 chelines y 300 peniques de bronce.

12. El Dormitorio de Ernest

No tan lujoso como el perteneciente al dueño de la casa. Se encuentra amueblado de forma relativamente austera con una cama, un armario y una cómoda.

13. El Sótano

Este cuarto de paredes de piedra está lleno de barriles y barricadas que contienen una amplia variedad de vinos y cervezas. Unos escalones situados en un rincón conducen arriba, a la cocina, mientras que en otra esquina, oculto tras una de las piedras sueltas, se encuentra la entrada al viejo túnel, olvidado desde hace tiempo. Conduce al sistema de alcantarillado, y es el camino que siguieron Tavelli y compañía para entrar en la casa. Ni Klauss ni Ernest conocían su existencia. La piedra no ha sido devuelta a su sitio todavía, puesto que Tavelli no se ha reunido con sus compañeros. Cuando consiga regresar con ellos (si es que lo hace), volverá a colocar la piedra cerrando el paso tras él, si es que dispone de tiempo, lo que produce un ruido de roce perfectamente audible.

• DENTRO DE LAS ALCANTARILLAS •

Tras el agujero, una escalerilla de oxidados peldaños de hierro conduce hacia abajo por un estrecho pozo de unos 10 metros, hasta desembocar en un corredor esculpido burdamente en la roca. El rumbo de la aventura a partir de aquí depende en gran medida de lo que haya ocurrido con Tavelli. Si consiguió escapar, regresará de inmediato al lado de Skretth y le dará parte de lo ocurrido. Así y todo, sólo mencionará a los PJ si éstos le están persiguiendo. En este caso, los skaven estarán aguardando su llegada y establecerán la defensa de su cámara de sacrificios, con el fin de que cuando llegue el momento del sacrificio ritual (a medianoche), a los personajes les resulte mucho más difícil desbaratar sus planes, ¡como si no fuera ya lo bastante complicado!

Si Tavelli sucumbió a manos de los PJ (o si se suicidó), pasará algún tiempo hasta que se eche en falta su presencia, puesto que los skaven tienen mejores cosas en las que pensar, como el inminente sacrificio. Los experimentos de Skretth no están dando resultado. En realidad no tiene ni idea de cómo conseguir lo que se propone y le

preocupa que sus seguidores puedan llegar a perder la paciencia. Aunque no sea por otra cosa, permanece constantemente bajo la influencia del Loto Negro, y el pensamiento racional (o lo más parecido que se pueda esperar de un skaven) es algo que le toca muy de lejos.

No se habrá montado guardia alrededor de la cámara de sacrificios, con lo que los personajes verán algo facilitada su labor. Cualquier intento por hacerse pasar por Tavelli (poniéndose sus ropas) probablemente tenga éxito (haz una prueba de *engaño* cada vez que lo intente el personaje), pero recuerda que a los humanos se les prohíbe la entrada a varias zonas del complejo, e intentar acceder a ellas sólo levantará sospechas. Los sectarios saben dónde pueden ir y dónde no.

A partir de este punto, la acción depende por completo del rumbo que tomen los PJ. No olvides que corren contrarreloj, así que lleva la cuenta del tiempo de juego que pierdan.

El corredor de piedra en el que se encuentran ahora los jugadores está oscuro como la boca de un lobo. Los personajes deberán disponer de algún foco de luz para conseguir ver algo. La *Visión Nocturna* (excepción hecha de la de los elfos y los enanos) no sirve de nada. El pasillo tampoco es demasiado alto (1,80 m), con lo que puede que algunos componentes de la partida deban caminar encorvados para no golpearse la cabeza contra el techo. Una fina capa de barro cubre el suelo (cualquier personaje que se mueva más rápido que *cauto* deberá superar una prueba de I o resbalará y se caerá), con lo que las huellas de los sectarios aparecen claramente impresas. Los PJ no necesitan disponer de *Rastrear* para ver qué dirección han seguido. En todas las ramificaciones que se apartan del pasillo, el barro permanece intacto. No obstante, el personaje que posea la habilidad será capaz de identificar dos rastros continuos y casi paralelos: los surcos que dejaron los talones de Klauss mientras le llevaban a rastras.

El corredor y los pasadizos adyacentes resultan sobrecogedores, ya que los PJ escucharán extraños ruidos y gruñidos a lo lejos, cuyos ecos resuenan por todas partes. Las paredes relucen a causa de la humedad (en algunas partes se hace evidente la presencia de un limo verdoso) y el aire es cada vez más frío. Los DJ deberían intentar conseguir un ambiente escalofriante aquí abajo.

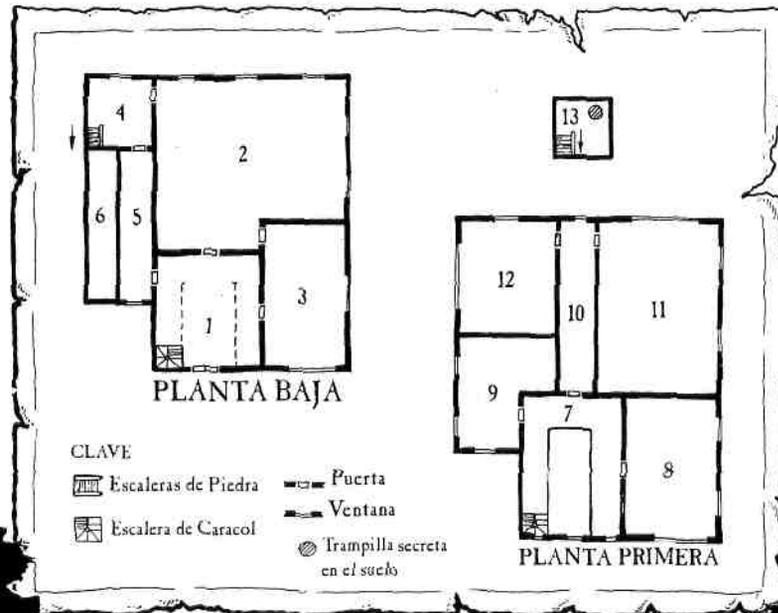
En caso de que la partida decida desviarse y tomar cualquiera de las ramificaciones, no pasará mucho tiempo antes de que se pierdan, puesto que todos ellos desembocan en un aterrador y retorcido laberinto que se extiende en todas direcciones durante kilómetros. No proporcionaremos más detalles acerca de los pasillos aleatorios; en caso de que los personajes no puedan contener las ansias por investigarlos, tendrás que emplear la imaginación. Cuanto más lejos lleguen, más peligros encontrarán: todo tipo de fosos y errantes criaturas hijas de la mutación aguardan a los incautos... La partida podría vagar eternamente, sucumbiendo gradualmente al hambre, la sed y las heridas.

El rastro termina conduciendo a un callejón sin salida: un muro de piedra pulida, empapada de humedad. Cualquier personaje con *Señales Secretas - Ladrones* se dará cuenta de la presencia de una piedra marcada tras superar una prueba de *Observar*. Si se empuja dicha piedra, el muro se abrirá hacia fuera, permitiendo la entrada a las alcantarillas. Puede cerrarse de nuevo la piedra si se la vuelve a empujar desde el otro lado, por donde ahora sobresale (se limita a poner en su sitio el contrapeso que acciona el mecanismo de la puerta).

Los mayores lugares de encuentros en las alcantarillas y en los pasadizos adyacentes están destacados en el mapa, y más adelante aparecen las descripciones corres-



LA CASA



LAS ALCANTARILLAS



pondientes. Puesto que toda la zona bajo el sótano ha sido tomada por los skaven y sus servidores, existe una posibilidad del 10% por turno de que los personajes se encuentren con algo o con alguien. Si se indica un encuentro, tira un D4 y consulta la tabla siguiente. Nótese, no obstante, que si se obtiene un Impacto Crítico durante el combate, la víctima debería efectuar una prueba de I de inmediato. El fallo significa que cae desde la acera al riachuelo descrito más abajo.

Tirada Encuentro

1. Uno de los sectarios en una recado para los skaven. Utiliza el perfil de Tavelli si se produce un combate, pero recuerda que la prioridad del sectario será dar la voz de alarma.
2. Una patrulla de D3+1 sectarios armados con espadas. Utiliza el siguiente perfil para cada uno de ellos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	36	32	3	3	5	32	1	29	24	25	31	30	32

3. Un único skaven, vagando por su cuenta. Utilizará el cuchillo (WFJR, p.121) en combate. Éste es su perfil:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

4. Una pequeña banda de dos (o más, tú decides) skaven regresando de una patrulla de reconocimiento rutinaria por las cloacas. Cada uno posee el mismo perfil que el que aparece arriba.

• LOCALIZACIONES HÚMEDAS, OSCURAS Y LETALES •

1. Entrada a las Alcantarillas

La puerta secreta del muro comunica con las alcantarillas directamente. Las paredes están construidas en basta piedra grisácea y relucen con la humedad que las empapa (aunque están limpias de limo). Las reglas para aventuras en las cloacas se detallan en *El Enemigo Interior Vol. 1: Sombras sobre Bögenhafen*, pero aquí presentamos un breve resumen.

Las alcantarillas, al igual que el pasillo que conduce hasta ellas, están sumidas en la más absoluta oscuridad: ni siquiera los personajes con *Visión Nocturna* podrán ver algo a menos que porten alguna fuente de luz. La parte de la red de alcantarillado que exploran los PJ está clasificada como Cloaca Mayor, mide unos diez metros escasos de ancho, donde tienen cabida unas estrechas aceras de unos 2,5 metros de ancho cada una sitas a ambos lados del canal que las separa, cuyas aguas alcanzan una profundidad de 5 metros y arrastran una capa de mugre de D10 cm de espesor que se desliza muy despacio.

Las aceras no permiten más que el avance en fila de a uno y, debido a su superficie húmeda y resbaladiza, cualquiera que intente avanzar más rápido que *cauto* deberá superar una prueba de I por turno o caerá al agua. El riachuelo, como cabe suponer, despidе un desagradable hedor, y cualquiera que se bañe en él perderá la mitad de su *Empatía* hasta que tenga la oportunidad de limpiarse a conciencia. Aparte de esto, los enanos y halflings que se

zambullan en sus aguas deberán superar una tirada de *riesgo*, so pena de ahogarse tras un periodo de tiempo equivalente a su **Resistencia** en turnos. Pasado este tiempo, los personajes ahogados pierden 1 **Herida** por turno, hasta llegar a 0 **Heridas** (en cuyo caso, morirán) o hasta que los rescaten sus compañeros. Si el personaje es "arrastrado" a cualquiera de los puntos marcados en el mapa donde las cámaras desaparecen bajo tierra, se asume que ha muerto. Los personajes que quieran saltar el riachuelo sólo tendrán espacio para coger una carrerilla de dos metros corriendo en diagonal; un salto de 4 metros (WFJR, p.75). Si se falla la tirada, el personaje caerá al agua. Los personajes que vadeen deberán superar una prueba de **Iniciativa** para evitar resbalar y caer.

El sistema de alcantarillado está invadido por un ambiente desagradable y amedrentador, y todos los personajes reducen a la mitad su **Frialdad** y su **Fuerza de Voluntad** mientras permanezcan en su interior. No obstante, nótese que las pruebas de Magia aún se realizan teniendo en cuenta el valor normal de **Fuerza de Voluntad** del personaje. Puesto que se trata de un entorno insalubre, todas las heridas que se sufran aquí posee una posibilidad del 10% de *infectarse*. El sonido también se transmite el doble de lejos, con lo que las pruebas de *Escuchar* disfrutan de un modificador de +10.

Los personajes deberían darse cuenta de que, si bien es posible saltar o vadear la brecha de 2 metros, para dos personas que transportaran a otra consciente resultaría casi imposible. Por tanto, parece más que probable que aquellos a quienes persiguen se han mantenido a esta parte de la cloaca. Puesto que el canal se infiltra aún más "bajo tierra" tras caminar durante un tiempo hacia la izquierda, el



único camino posible (sin contar con la existencia de probables puertas secretas, claro está) consiste en seguir avanzando por la derecha. Si, tras mucho cavilar, aún no caen en la cuenta, dales alguna pista.

2.Necrófago

En el punto que se indica en el mapa, los aventureros podrán ver un cuerpo humanoide tumbado boca abajo en mitad del camino, con un arma colgando al borde de la acera. Nada más ver el cuerpo, el hecho de que vista con harapos y permanezca inmóvil debería evidenciar su identidad. La figura es, de hecho, un Necrófago (WFJR, p.247), capaz de oler el hedor de la carne humana en putrefacción a grandes distancias (ver más adelante). Había comenzado a explorar pero se topó con una patrulla skaven que lo atacó de inmediato.

Los skaven redujeron enseguida a la miserable criatura y la abandonaron para que muriera. No obstante, le quedaba una Herida y se encuentra al borde de recuperar la consciencia. No lo conseguirá a menos que los personajes intenten darle la vuelta o levantarlo, momento en el que se revolverá presa del pánico (HA -10). Combatirá hasta que un personaje lo mate o se alejen lo suficiente; se encuentra demasiado malherido como para persistir en su ataque.

3.Entrada a la Madriguera Skaven

Aquí se abre una puerta secreta oculta en uno de los corredores de piedra que se desvía a la derecha. Este pasillo presenta una pendiente cuesta arriba muy pronunciada (evidente para cualquiera que entre), recuperando la horizontalidad al llegar al cuarto 4. A medio camino, antes de llegar a un recodo, se oculta un alambre (posibilidad normal de activarlo, WFJR p.78, aunque cualquier personaje que supere una prueba de Observar la descubrirá de inmediato). Si no ven ni evitan el cable y uno de los PJ lo activa, ocurrirán dos cosas. Primero, sonará una campana en el cuarto 4, alertando a los guardias allí presentes de la llegada de intrusos, y segundo, un gas amarillento comenzará a emanar de unas ventanillas ocultas en el techo. Se extiende en un radio de 2 metros, propagándose por el pasillo a 1 metro por turno durante D4 turnos. Cualquiera que lo respire deberá superar una prueba de Resistencia penalizada con un -20%, o caerá inconsciente durante 2D6 turnos.

Una vez el gas se ha dispersado (tras tantos turnos como le llevó expandirse, p.ej.: entre 2 y 5 turnos más) los guardias del cuarto 4 apresarán a cualquier personaje inconsciente y lo arrojarán a una de las celdas del cuarto 6. Si cualquiera de los personajes consiguió sobreponerse a los efectos del gas, los guardias intentarán reducirlo empleando sus porras y su habilidad de Golpear para Aturdir. No querrán asesinarlos porque Skreth les reserva otros planes (ver más adelante). Si los PJ acaban siendo aprehendidos por los guardias, ve al capítulo ¡Capturados!, más adelante.

4.Cuarto común de los sectarios y cámara de los guardias

Esta caverna toscamente tallada hace las veces de cuarto común y cámara de los guardias para los sectarios que sirven a los skaven. Aquí encontramos un par de mesas y cuatro antorchas prendidas de los muros. Si Tavelli consiguió escapar, aquí es donde lo volverán a ver (a menos que los personajes le fueran pisando los talones, en cuyo caso no habrá tenido tiempo de dar parte a Skreth y por tanto estará en el cuarto 9). En cualquier momento habrá 2D4 guardias de descanso en la estancia, cada uno con el siguiente perfil:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	34	34	4	4	3	33	1	35	23	28	37	31	30

Habilidades

Consumir Alcohol, Esconderse Urbano, Golpear para Aturdir

Equipo

Jubón de cuero (0/1 PA cuerpo, brazos), espada, 1-6 CO

La reacción de los guardias depende de si la partida activó la trampa del cuarto 3 o no. Si no es así, los guardias estarán sentados a la mesa, jugando a las cartas, y los PJ tendrán que inventarse una historia convincente e intentar engañarlos (los guardias son recelosos por naturaleza, con lo que todas las pruebas reciben una penalización del -10%) o combatir. Estos guardias conocían a Tavelli: si alguno de los PJ había decidido disfrazarse como él, descubrirán enseguida al impostor. El ruido de la lucha alertará a los centinelas skaven de la localización 7, quienes intentarán emboscar y capturar a cualquier intruso que invada su territorio.

5.Armería y Almacén

Esta pequeña cueva hace las veces de armería improvisada y almacén para los guardias del cuarto 4. Contiene 5 espadas, 6 dagas, 3 hachas de mano, 2 redomas de aceite, 2 piezas de yesca y 11 antorchas. Las armas se exponen en estantes de madera dispuestos sobre las paredes, y las antorchas, el aceite y la yesca se apilan ordenadamente en otra esquina.

6.Corredor y Celdas

A este sombrío pasillo se accede desde el cuarto de los guardias tras cruzar una sólida puerta de roble. Encontramos nueve celdas: cada una dispone de una puerta de madera con una ventanilla enrejada (R 3, D 9, Nivel de Cerradura del 30%). La última celda por la derecha es donde se guardan todas las posesiones de los personajes capturados y se encuentra cerrada en todo momento.

La última por la izquierda es la "madriguera" del carcelero, ocupada en estos momentos por Tigrati Parvisch. Mide 1,60 metros y está recubierto por una apastosa capa de mugre y sudor. Viste una sucia túnica blanca y unos pantalones negros igual de desagradables. Siempre lleva encima el anillo con las llaves de las celdas, prendido del cinturón, lo que dificultará el hacerse con ellas, aunque se trata de un personaje sin muchas luces al que no cuesta engañar. El cuarto de Tigrati está sobriamente amueblado con una mesa y silla improvisadas, cuyo único adorno es una botella barata de vino estaliano. Las celdas son agujeros infestados de ratas con el suelo cubierto de paja y sin ningún tipo de cama. La única luz que penetra en su interior es la de la única linterna que ilumina el pasillo.

Tigrati "Cabeza" Parvisch

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	33	32	4	4*	6	29	1	37	26	22	25	36	22

Habilidades

Juegos de Manos, Inmunidad a la Enfermedad, Inmunidad al Veneno, Movimiento Silencioso Urbano, Muy Resistente(*)

Equipo

Porra, anillo de llaves pesadas, pulgas

7.Intersección

El pasillo que conduce hacia el norte desde el cuarto de la guardia se bifurca llegado este punto. En la intersec-





ción, en la posición marcada en el mapa, se encuentran apostados dos centinelas skaven de pelaje marrón. Sólo se permite la entrada a aquellos humanos que vengan de parte de Skrethth, así que una vez más, los PJ tendrán que utilizar el *Engaño* o pelear para abrirse paso. No obstante, de nuevo, la lucha pondrá a Skrethth sobre aviso. Si necesitas perfiles para los guardias, utiliza el mismo que utilizamos para describir a la patrulla skaven anterior.

8. Altar

Skrethth convirtió esta tosca cueva en una capilla para adorar a la Rata Cornuda. Consta de un altar flanqueado por dos estatuas burdamente esculpidas de tres metros de altura que representan a la Rata Cornuda. Su símbolo (tres huesos dispuestos de modo que forman un triángulo) aparece tallado en el muro de roca enfrente del ara. Cuatro columnas de piedra sostienen el techo, y enfrente del altar aparece un pozo donde los adoradores de la deidad arrojan a las víctimas de los sacrificios. El pozo es una grieta natural de aproximadamente un metro de diámetro cuyo fondo no se alcanza a ver.

9. Cámara de Skrethth

Dos guardias skaven de piel marrón (con el mismo perfil que los anteriores, con el añadido de que sus cuchillos se encuentran impregnados de Loto Negro) vigilan la entrada. A menos que los PJ lleguen durante el ritual (cuya víctima será Klaus Dralst), aquí es donde se encontrarán con Skrethth. Los contenidos del cuarto se encuentran repartidos por el suelo. El estado mental de Skrethth se ha deteriorado en el transcurso de su adicción al Loto Negro, frustrado por sus repetidos experimentos fallidos. Cada vez pasa más tiempo aislado del resto del grupo en "jornada de reflexión". Los únicos contenidos de la cámara son algunos restos de comida, una jarra con hojas de Loto Negro y un escudo.

• SKRETHTH •

Skrethth comanda la pequeña banda de skaven renegados en busca de poder. Nadie cuestiona su autoridad, pero la drogadicción ha alimentado su paranoia a este respecto. Las dudas le corren. Si el sacrificio de Klaus no sirve para nada, intentará marcharse lo más discretamente posible.

Su posesión más poderosa es un anillo de hechizo que "obtuvo" de su antiguo camarada nigromante. Con él puede *Invocar Esqueletos* (WFJR, p.174) una vez al día. Tras esta acción, el anillo pierde sus puntos de magia. Si se ve en peligro, Skrethth utilizará el anillo para animar los ca-

dáveres de la Cámara de Sacrificios en forma de Zombis (WFJR, p.248) y les ordenará atacar a la amenaza (p.ej. los personajes). Skrethth intentará escapar mientras el grupo elimina a los Zombis.

Skrethth, Líder Skaven

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
5	43	25	3	3	6	40	1	24	34	34	18	29	14

Notas: Loco, Skrethth padece Demencia y Drogadicción (WFJR, p.84).

10. Cámara Ceremonial

Skrethth utiliza esta estancia para prepararse para los rituales. Dos túnicas cuelgan de unas perchas clavadas en las paredes de piedra. Una, negra con ribetes rojos, es la que Skrethth viste cuando lleva a cabo sus fútiles rituales de extracción de Piedra de Disformidad. La otra, blanca, rota y manchada de sangre, es con la que se viste a las víctimas antes de la ceremonia. Una daga sacramental se encuentra en una balda natural excavada en la roca (a menos que se esté llevando a cabo el ritual).

11. El Final del Túnel

El túnel llega a su fin, cortado sobre una cloaca unos 7 metros más abajo. Un puente de cuerdas cruza el foso, conduciendo hasta otra boca de túnel que se pierde en la oscuridad. Se ha tallado una burda escalerilla en la roca de la cara sur del foso para permitirles la entrada a las alcantarillas a los skaven (prefieren evitar el contacto con los humanos siempre que les resulte posible).

12. La Cámara de Sacrificios

Esta enorme caverna natural está dominada por una efígie de la Rata Cornuda emplazada contra la pared norte. Frente a ella se encuentra un altar de granito manchado de sangre con una argolla de hierro acoplada. La cara sur está desnuda, si exceptuamos los dos pilares que sostienen la entrada desde el túnel. Aquí es desde donde los skaven asisten al ritual.

Una vez todo el mundo ha ocupado su lugar, Skrethth se planta a la cabeza del grupo y comanda su avance entre cánticos: un ruido tal que puede escucharse desde el cuarto 3. Dura aproximadamente un minuto, aumentando en volumen y velocidad hasta que los skaven caen presa del frenesí. En este momento es cuando las víctimas son asesinadas, tras lo que los skaven callan de repente, a la espera de que ocurra algo (no saben muy bien qué). Nunca



pasa nada, y el cuerpo se retira a una esquina. Las últimas seis víctimas aún yacen ahí.

Si los aventureros llegan a la cámara antes de que comience el ritual (*medianoche*), Klauss estará atado sobre el altar, las muñecas maniatadas con cuerdas sujetas a la argolla. Vestirá la toga blanca del cuarto 10 y estará demasiado exhausto como para gritar pidiendo ayuda. Nadie le vigila.

Si los PJ han interrumpido el ritual para salvar a Klauss, todas las probabilidades estarán en su contra. Habrá hasta una docena de skaven en el interior de la caverna, más que suficientes para superar a los personajes. Si, además, la partida ha de vérselas con seis zombis (y con sus perseguidores sectarios, probablemente), la derrota parece más que probable.

A no ser que... ¿Te acuerdas de las bombas? El modo exacto en que los PJ utilicen estos artilugios depende por completo de ellos para discurrirlo y de ti para que les des permiso. Podrían terminar matando a todo el mundo dentro de la cueva, incluidos ellos mismos. Como mínimo, los personajes sensatos deberían ser capaces de utilizar los explosivos para cubrir su retirada si se ven en serios apuros.

• ¡CAPTURADOS! •

Si los PJ resultan aprehendidos en cualquier momento por los sectarios de la Garra Venenosa o por los skaven, se les privará de todas sus pertenencias (que se almacenarán en la última celda por la derecha del cuarto 6) y se los encarcelará en celdas distintas hasta que Skretth juzgue que ha llegado la hora de utilizarlos para sus experimentos.

Los personajes pueden comunicarse entre sí a gritos; los jugadores podrían utilizar esta oportunidad para planear su escapada con toda libertad. Con todo, dadas las pocas luces del carcelero, lo más sencillo sería inventarse una historia remotamente convincente (*prueba de engañar* con un +30%) y Tigrati abrirá las puertas y los dejará salir (sin dejar de gruñir, sonreír y babear durante todo el proceso). Una vez hecho esto, una rápida maniobra para hacerse con sus llaves seguida de una buena patada en las

posaderas bastará para intercambiar los papeles entre quienes están libres y quién no.

• CONCLUSIÓN •

Si los PJ tienen cuidado y utilizan el sentido común, deberías asegurarte de que llegan a Klauss antes de que comience la ceremonia. Esto les daría una oportunidad para sacarlo de allí sano y salvo. Recuerda que Skretth no es más que un maníaco inconsecuente que podría ser mucho más poderoso si no fuera por su debilidad (el Loto Negro). Si la partida entra al trapo del combate en cada encuentro, se merecen todos los problemas que tengan que superar.

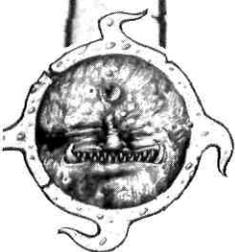
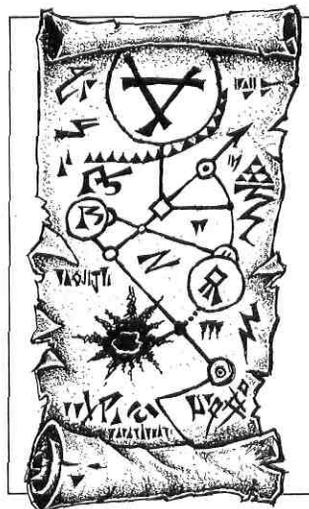
Otorga los siguientes puntos de experiencia una vez finalice la aventura:

20 puntos para cada uno	por perseguir/derrotar a Tavelli;
20 puntos para cada uno	por registrar la casa a conciencia;
30 puntos para cada uno	por enfrentarse a los sectarios;
40 puntos para cada uno	por enfrentarse a los skaven, de un modo u otro;
20 puntos para cada uno	si tienen que enfrentarse a los zombis;
30 puntos para cada uno	si rescatan a Klauss;
10-30 puntos para cada uno	por la interpretación en general.

Si completan la aventura con éxito, se les debería recomendar a los personajes que no se entretengan con más expediciones por los túneles; las explosiones pueden haber dañado la estructura general del complejo de forma considerable.

Escapar de los skaven no tiene por qué suponer un problema. Si se retiran a los túneles, no volverán a molestar a los personajes (Skretth está acabado de todas, todas). Si consiguen llegar a las calles de Delberz, la Guardia se encargará de ellos. Los sectarios de la Garra Venenosa, en caso que escapen, lo más probable es que se desbanden o que abandonen la ciudad. No eran más que un grupo pequeño y no poseen contactos que los ayuden a volverse a organizar en Delberz. En todo caso intentarán unirse a algún grupo parecido en cualquier otra parte del Imperio.

Klauss también recompensará a sus rescatadores con 80 CO para cada uno (100 CO si *regatean*, ¡lo que debería darles vergüenza!).



EL ASUNTO DE LA JOYA ESCONDIDA

Un melodrama de denso argumento

Unos carteles que anuncian jugosas recompensas por la captura de bandoleros conducen a los PJ hasta la taberna de las Lanzas Cruzadas. Allí se encuentran con Lauengram, agente del Conde van Drakensberg, y con el Conde en persona. Se les ofrece la tarea de apresar, viva o muerta, a la infame villana conocida como la Flecha Negra (Annalisa Kessler). No obstante, esto implica viajar hasta el Castillo de la Flecha Negra, y los bandoleros podrían estar sobre aviso, dado que Lauengram es un agente doble y les alertará acerca de la inminente llegada de los PJ. ¡Bombas, puentes de poca confianza y bandidos son tan sólo algunos de los peligros a los que se tendrán que enfrentar los PJ!

• NOTAS DE CAMPAÑA DEL ENEMIGO INTERIOR •

Esta aventura resulta más adecuada para jugarse durante el transcurso de *Muerte sobre el Reik*, en algún punto de la orilla del río Stir, antes de llegar al punto donde el Narn desemboca en él sus aguas. Existe la suficiente cantidad de terreno inexplorado como para que puedas situar el Castillo de la Flecha Negra al norte, y las Lanzas Cruzadas y el puente de peaje en la carretera paralela al propio Stir. La alternativa sería emplazar este escenario al completo en algún punto a lo largo de la carretera a Altdorf o Middenheim en *El Poder tras el Trono*; el camino se extiende durante muchos kilómetros, bastantes como para que estas localizaciones quepan perfectamente.

• SE BUSCAN HÉROES •

El Asunto de la Joya Escondida puede jugarse en un escenario que se extienda a lo largo de cualquiera de las carreteras del Imperio. Sería mejor jugarla cuando los personajes jugadores estén de viaje sin ninguna prisa por llegar a su destino, ya que lo más probable es que se desvíen bastante de su ruta inicial.

Dondequiera que se encuentren los PJ, convendrían que estuvieran buscando trabajo (o tan sólo algo de dinero fácil, conociendo cómo son la mayoría de los PJ). ¡Aquí tenemos trabajo para ellos! Intriga, sangre, miedo... pero no nos anticipemos a los acontecimientos.

El DJ debería apañárselas para que los PJ lean las dos notas que presentamos más adelante. Podrán encontrar-

selas clavadas en los árboles del camino; o quizás en una pizarra de anuncios para aventureros (como la Deutz Elm de Nuln); o sencillamente se las podría arrojar el viento a la cara. Personalmente, el autor escogería plantarles delante a un hombre moribundo que cayese muerto a sus pies para revelar una de las notas sujeta en la espalda con ayuda de una daga.

La primera nota dice lo siguiente:

“¡Recompensa! Trescientas coronas para quien consiga la cabeza de la infame bandida conocida como la Flecha Negra y se la entregue a su Gracia el Conde Amadeus van Drakensberg. Su Gracia dispone de los medios para distinguir cuál es la real de las imitaciones.”

Cualquier PJ que supere una prueba de *Int* recordará que las Flechas Negras son una banda de forajidos que llevan asolando la zona desde hace algunos años; obtienen su sobrenombre de la costumbre de utilizar sólo flechas de ese color. La Flecha Negra es su líder. Si superan la prueba por 20 o más (10, si el PJ es un noble), los PJ recordarán también que los dominios del Conde van Drakensberg se encuentran lejos de la zona donde operan las Flechas.

La segunda nota resulta igual de interesante:

“Se Buscan Héroes para encontrar Tesoro Escondido. Algo de peligro, grandes recompensas. Contacten con Wolfgang Kellermann en el Cartel de las Lanzas Cruzadas.”

Si los PJ pueden *Chismorrear*, descubrirán que las rapiñas de la Flecha Negra han sido más frecuentes que en esa misma región que en cualquier otra.

• EN EL CARTEL DE LAS LANZAS CRUZADAS •

Si los PJ desean ir a la posada de las Lanzas Cruzadas (deberían), no les costará nada llegar allí siguiendo la carretera. Su viaje no debería estar exento de anécdotas (puedes echarles alguna que otra horda de hombres bestia o goblinoides si las cosas están demasiado tranquilas, pero no bandoleros humanos; los PJ podrían creer que se trata de las Flechas Negras y despistarse). Lo más probable es que lleguen de noche. Utiliza el plano y las notas que presentamos más adelante en la aventura para describirles el sitio a los PJ.





El bar, a esta hora, alberga la habitual mezcla de clientes de una parada de postas: viajeros, cocheros y carreteros, un guardia de carretera o dos, quizás algún tahúr o un cuenta cuentos, y algún que otro ratero, si te sientes juguetón.

Además, puede verse un puñado de soldados con pinta de duros sentados en un rincón. Se trata de sirvientes del Conde von Drakensberg, que se encuentra aquí de incógnito: permanecerá en su habitación. La comidilla del bar es que se trata de mercenarios y que el Conde es su capitán.

• WOLFGANG Y LA LLAMA AZUL •

Si los PJ preguntan a los camareros acerca de Wolfgang Kellermann, les dirán que se trata del propietario y los conducirán a su habitación. Cuando llamen a la puerta, se la abrirá un hombre enjuto con una cicatriz en la cara y una espada desenvainada en la mano. Los mirará de arriba abajo antes de inquirir:

—¿Sí?

Si los PJ le explican que vienen por lo del trabajo, una voz resonará desde el interior.

—De acuerdo, Lauengram, que pasen... pero no los pierdas de vista. —El hombre de la cara cortada se hará a un lado, descubriendo una mesa que ocupa el centro de la estancia. Tras ella se sientan dos hombres, uno gordo y con barba y el otro musculoso y de porte marcial, y con una estaca de madera donde debería haber un pie. Las contraventanas del cuarto están cerradas y con el cerrojo echado.

Lauengram cierra la puerta tras los PJ y permanece tras ellos. Entonces vuelve a hablar el hombre con un solo pie.

—Me llamo Wolfgang Kellerman —comienza—. Tengo un trabajo para ustedes. Aunque como ya habrán imaginado... —sus ojos vuelan de los postigos a Lauengram—, ...no me gustaría que los detalles se hicieran de dominio público. Por esto insisto en mantener el más absoluto secreto. —Sus últimas palabras flotan en el aire durante un instante antes de inclinarse sobre la mesa y continuar.

—El trabajo consiste en encontrar y entregarme cierta gema, un diamante llamado la Llama Azul. Hace más de veinte años que la robaron y no se la ha vuelto a ver desde entonces, aunque la información que poseo os ayudará a dar con ella. Estoy dispuesto a pagar 200 coronas por cabeza si la recuperáis. ¿Os interesa la oferta?

Si los PJ dicen que sí, y deberían, continuará:

—Muy bien. Os diré dónde podéis encontrar la piedra, pero antes os pondré en antecedentes. El hombre que

robó la Llama Azul se llama Otto Kessler, ya fallecido. Escondió la joya tras el robo y supuestamente jamás hizo a nadie partícipe de su paradero. Pero aquí, Bruno —señala al gordo barbudo—, tiene motivos para dudarlo. »Hasta hace poco, Bruno era el torturador en jefe de un tal Conde von Drakensberg, cuyos hombres capturaron hace poco a uno de los antiguos camaradas de Otto Kessler. Bruno le interrogó... pero no compartió con el Conde la información extraída. Por lo que se desprende de lo que dijo aquel pobre diablo, Otto Kessler tenía una hija llamada Annalisa, a quien le contó dónde estaba escondida la Llama Azul. Esta joven es más conocida hoy en día como la Flecha Negra.

»Y por este motivo, Bruno acudió a mí. Hasta que sufrí este pequeño contratiempo... —Kellerman señala el pie que le falta—, era yo quien comandaba la banda de Flechas Negras. Por tanto, sé dónde localizar su escondrijo y cómo entrar allí sin ser detectado.

»El sitio en cuestión es un viejo castillo sito en lo más profundo del bosque; nadie, a excepción de las Flechas Negras y de mí, conoce su existencia. Pero lo que ni siquiera ellos saben es que hay un pasadizo secreto que conduce a la fortaleza desde el exterior que ustedes, amigos míos, utilizarán para acceder a su interior. Una vez dentro, la hija de Kessler os dirá dónde oculta la Llama Azul... probablemente la tenga escondida en algún lugar del castillo. Recuperarán la joya y me la traerán aquí, tras lo que recibirán su recompensa.

»El castillo se encuentra a unos cincuenta kilómetros al norte de este lugar. Se accede por un antiguo camino que encontrarán a unos cuantos kilómetros antes de llegar al sitio. La entrada del pasadizo secreto está camuflada dentro de un roble hueco a unos pocos cientos de metros antes de alcanzar las puertas de la fortaleza, y desemboca en las mazmorras. Pueden hospedarse aquí esta noche. Les deseo la mejor de las suertes.

A menos que los PJ deseen decir algo en este momento, Lauengram los conducirá a sus aposentos.

• LA TRAMA SE COMPLICA •

Lo que Kellermann no sabe es que Bruno no sólo no ha desertado, sino que es su amo quien le envía. Von Drakensberg tuvo conocimiento de toda la información sonsacada al antiguo compinche de Otto Kessler, incluido el poco ortodoxo método que tuvo éste de comunicar el paradero de la Llama Azul, consistente en tatuar un mapa en el cráneo de su hija cuando esta no era más que un bebé sin llegar a decirselo jamás. Como mucho, le decía que utilizara la cabeza cada vez que le preguntaba dónde estaba.

Retorcido, ¿eh? ¡Pero muy divertido!

Nosotros, claro está, en nuestra condición de DJ omnipotentes, sabemos que el lugar donde el viejo Kessler escondió la joya fue en el sótano de las Lanzas Cruzadas. Pero sólo nosotros lo sabemos, al menos de momento.

El ex camarada también estaba al tanto de que Annalisa era la Flecha Negra, e incluso que Kellermann era el hombre a quien ella había sustituido en el mando. Pero no tenía ni idea de cómo dar con ella.

Lo que suponía un problema para el Conde. No tenía ni idea de dónde encontrar a la Flecha Negra, o cómo capturarla. Intentó ofrecer una recompensa (de ahí el cartel que vieron los PJ... clavado en la espalda de uno de los cazarrecompensas). Así que decidió hacerle creer a Kellermann que conocía el paradero de la gema; estaba convencido de que algo conseguiría.

Bruno pondrá al tanto al Conde en cuanto los PJ abandonen el cuarto. El ladino Conde, quizás demasiado aficionado a los planes retorcidos para su propio bien, decide dejar que los PJ vayan a lo suyo. Cuando vean que Annalisa no tiene ni la menor idea de dónde se encuentra la gema, aún querrán remediar su pifia llevándole su cabeza para obtener la recompensa. Así y todo, puede que no fuese mala idea recordarles el asunto de dicha recompensa...

Entra el Conde

Aproximadamente una hora después de su entrevista con Kellermann, uno de los "mercenarios" abordará a los PJ, para comunicarles que a su jefe le gustaría tener unas palabras con ellos en su habitación. Asumiendo que consientan, les conducirá hasta ella.

En el cuarto del Conde, otros cuatro soldados se reparten las paredes mientras el Conde descansa apoyado frente a la mesa. Su mirada escudriña a los PJ de forma estudiada antes de hablar.

—Permitidme que me presente —dice, inclinándose en elaborada reverencia—. Soy el Conde Amadeus von Drakensberg; viajo de incógnito, aunque estoy seguro de que no traicionarán mi confianza. —Sonríe seductor.

—El motivo por el que os he mandado llamar —continúa—, no es otro sino vuestro capaz aspecto, que me hizo pensar en que podría ofrecer una buena oportunidad de conseguir algunos dineros. En esta zona opera una banda de criminales conocidos como las Flechas Negras, cuyo líder, sobradamente falta de imaginación para mi gusto, se hace llamar la Flecha Negra.

»Ofrezco una recompensa de trescientas coronas por dicha persona, aunque por tratarse de profesionales como vosotros, estoy dispuesto a alcanzar las quinientas. Quiero su cabeza en bandeja de plata. De hecho —chasquea los dedos y uno de sus hombres le pasa una pequeña bandeja de plata—, la bandeja corre de mi cuenta. —Se la entrega a uno de los PJ—. Tan sólo recordad —su voz adopta un tono seco y frío y se pone de pie—. ¡Quiero la cabeza de la Flecha Negra!»

Dramático, a que sí. El caso es que así se pone punto final a la entrevista y los soldados acompañan a los PJ hasta la puerta. (La bandeja es de plata pura y valdría 50 CO, estorbo 15).

La Trama se Complica Mucho

Lo que ni siquiera el taimado von Drakensberg sabe es que las Flechas Negras también tienen un agente infiltrado, ni más ni menos que el receloso cara cortada de Kaspar Lauengram, el guardaespaldas/gorila de Kellermann.

Cuando Kellermann perdió el pie en un combate con los vigilantes de caminos y Annalisa se hizo con el mando,

él (Kellermann), obviamente no podía seguir con la banda. Así que compró las Lanzas Cruzadas y sentó la cabeza.

Pero Annalisa y las Flechas sabían que él sabía dónde estaba su escondite; aunque había jurado no revelarlo nunca, no les hacía mucha gracia quedarse allí sin mantenerlo vigilado. Enviaron a Lauengram para que se infiltrara en la vivienda de Kellermann y actuara como su perro guardián, además de cómo espía que les proporcionara información acerca de los horarios de las diligencias, entre otras cosas.

Lauengram, tras escuchar el relato con el que Kellermann ha puesto al día a los PJ, ha decidido dar parte a las Flechas cuanto antes; se marchará dos horas antes del amanecer. También ha decidido ver si puede eliminar antes a los PJ, o al menos retrasar su partida.

• COSAS QUE HACEN ¡PUM! EN LA NOCHE •

A la mañana siguiente, muy pronto, Lauengram sacará su caballo del establo y lo dejará frente a la puerta de la taberna. Escalará hasta el tejado y gateará hasta la chimenea del cuarto de los PJ, a la que atará una cuerda. Hecho esto dejará caer una bomba encendida chimenea abajo, al grito de "¡Ja, ja, amiguitos, ha llegado vuestra hora!"

A continuación descenderá por la cuerda hasta llegar a su caballo y escapará al galope. Nótese que el DJ puede alterar los planes si los PJ han encendido la chimenea.

El grito cuenta como ruido Alto, por lo que existe una posibilidad base del 80% de despertar a cualquier PJ dormido. Si Lauengram falla su tirada de HP, utiliza las reglas para bombas que fallan su blanco, pero si la tirada indica que la bomba cae por el agujero llegará hasta la chimenea. La bomba está preparada para estallar 1 turno después de llegar al fondo de la chimenea.

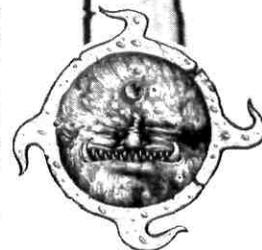
No sería de extrañar que los PJ estén algo confusos, pero aunque el cuarto se encuentre completamente a oscuras podrán ver la bomba gracias a su mecha encendida. Hará falta superar una prueba de I para que los PJ lleguen a la bomba antes de que explote (+10 si el PJ no estaba dormido). Sacar la mecha requiere una prueba de Des +20; para tirarla lejos de ellos se considera que el PJ posee la habilidad *Bomba* pero con un -20 a HP a menos que, efectivamente, la posea. Ignora los fallos; si no ocurrió ninguno cuando tiró Lauengram, no van a hacerlo ahora.

Si la bomba explota y se lleva por delante a los PJ, recuérdales que el uso de un Punto de Destino les permitiría escapar ilesos.

Si todos los PJ dentro del radio de acción del explosivo utilizan Puntos de Destino, la bomba no explota; en cualquier otro caso, dichos PJ permanecerán en medio de todo el desastre tras la explosión, sacudiéndose el polvo, ilesos, o puede que aparezcan colgados del cartel de la posada, igualmente sanos y salvos.

• ¿LOS PERSEGUIDORES? •

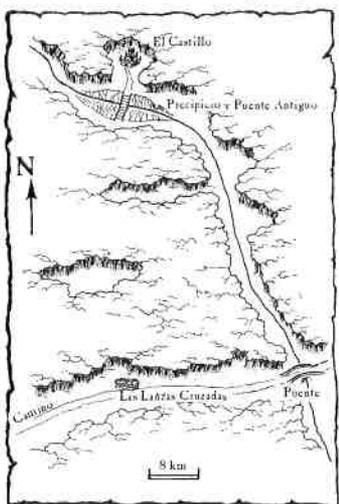
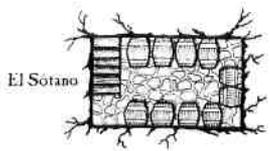
De un modo u otro, los PJ partirán en pos del castillo de las Flechas Negras. Puede que persigan a Lauengram, sobre todo si poseen la habilidad *Rastrear* o comenzaron la persecución de inmediato. Si le pisan los talones, o si se molestaron en preguntar en la posada quién la había abandonado esa mañana, puede que sepan quién es. Lauengram no esperará que le persigan a menos que la bomba no hiciera explosión; en tal caso, estará sobre aviso. No vacilará en arrojar más bombas para deshacerse de sus perseguidores.





CLAVE

	Cortina		Puerta (No estándar)
	Escaleras (la flecha indica hacia arriba)		Torno
	Escalerilla		Cama
	Trampillas en el Suelo/Techo (S/T)		Mesa
	Antorcha encajada		Zona sin suelo
	Candelabro		Barras/Rastrillo
	Puerta (Estándar)		Chimenea (con hogar)
	Ventana		Chimenea (sin hogar)
	Sactera		Almenas/Balaustrada



Oficina de Kellermann



El cuarto del Conde



Los bosques que tendrán que atravesar los PJ cuentan como *Terreno Difícil* para los viajeros a caballo pero no para los que vayan a pie (aunque se encontrarán con *Obsáculos si corren*). El tráfico rodado resulta imposible. También proporcionan cobertura parcial a los blancos de armas de proyectiles a casi cualquier distancia, y a veces total (si se ocultan tras los árboles).

Treinta millas al norte de la taberna, la ruta de los PJ aparece cortada por un gran abismo de 12 metros de ancho, excavado por el río que recorre su lecho 50 metros más abajo. Un antiguo puente de piedra construido por no se sabe quién ofrece la única vía para cruzarlo. Una vieja carretera pavimentada conduce hasta el Castillo a partir de ahí.

El puente resistirá el peso de tres personas a pie, pero existe una posibilidad del 50% de que se derrumbe cada vez tenga que sostener más peso (como el de un caballo y su jinete, por ejemplo). Tardará 1 turno en desmoronarse, con lo que quienes lo crucen a toda prisa, o superasen una prueba de **Iniciativa** cuando comenzó a venirse abajo, escaparán a tiempo. Nótese que hay espacio suficiente para coger carrerilla e intentar saltar el abismo a caballo.

Se puede rodear la grieta por ambos lados, desviándose unos 6 kilómetros. Esto es lo que hará Lauengram a menos que los PJ le pisen los talones, en cuyo caso cruzará el puente al galope sembrándolo de bombas a su paso. A menos que éstas fallen, el puente quedará destruido.

• EN EL CASTILLO •

Tanto si los PJ alcanzan a Lauengram como si no, terminarán llegando al castillo. Presumiblemente intentarán entrar en él para hablar con Annalisa Kessler, pero su éxito depende en buena medida de lo que haya sucedido hasta entonces.

Si Lauengram llegó al castillo antes que ellos, habrá alertado a las Flechas acerca del pasadizo secreto y habrán descubierto la salida de las mazmorras, donde prepararán una emboscada. Si los PJ descubrieron que el bombardero era Lauengram, no obstante, confiamos en que no sean tan ingenuos como para utilizar el pasadizo. Lo que ocurra dependerá de lo que hagan. Si los apresan, no es probable que capturen a Annalisa. En cualquier caso, ésta les dirá que desconoce el paradero de la Llama Azul; lo único que le dijo su padre es que daría con ella si utilizaba la cabeza.

Los PJ acabarán siendo arrojados a las mazmorras si fueron capturados, pendientes de que los bandoleros decidan qué hacer con ellos; si se quedan atascados llegado este punto (aunque cualquier partida dispondrá de los recursos para conseguir escapar de un modo u otro) el cocinero halfling de la banda, cautivo igual que ellos, Mangas, los liberará. Ya que tendrá que decirles a los guardias que la Flecha desea hablar con ellos cuando no es así, enseguida se dará la voz de alarma. Por último, el DJ puede decidir reducir los Puntos de Experiencia de los PJ si necesitan recurrir a esto.

¿Los Perseguidos?

Asumimos que los PJ conseguirán salir del castillo y regresar a la posada. Puede que hayan descubierto donde se oculta la Llama Azul, que le traigan la cabeza de la Flecha Negra a von Drakensberg, o que huyan, sin más. La Flecha Negra les perseguirá si hace falta, pero desistirá algunos kilómetros antes de llegar a la taberna, si es que siguieron a los PJ hasta allí.

Bien, Conde, Nos Volvemos a Ver

De regreso a la taberna, parece que las cosas han seguido su curso. El Conde von Drakensberg decidió que

Kellermann ya no le resultaba útil e hizo que Bruno lo asesinara, quien abandonó el lugar tras su crimen. El personal de la taberna aún no sabe nada del asesinato. En estos momentos, el Conde aguarda el regreso de los PJ. A menos que hayan venido de incógnito, sabrá que ya han llegado y los estará vigilando.

Si van a su cuarto con una cabeza que darle, les dirá que esperen fuera mientras la examina. Un tijeretazo por aquí y por allá, y si la cabeza presenta el tatuaje, los hará pasar, les entregará el dinero y se despedirá de ellos.

No obstante, si los PJ van al cuarto de Kellermann se encontrarán con la puerta abierta y con su ocupante muerto en el suelo; momentos más tarde, el Conde, acompañado por sus soldados, aparecerá en escena.

El Conde y sus muchachos también harán una entrada dramática van en busca de la gema por su cuenta, saliendo de entre las sombras con el comentario apropiado justo en el momento en que los PJ desenterran su premio.

• RECOMPENSANDO •

Otorga los siguientes puntos de experiencia a los PJ:

20 puntos

para cualquier PJ que evitara que la bomba explotase;

20 puntos para cada uno

si evitaron que Lauengram llegara al Castillo;

40 puntos para cada uno

si capturaron viva a Annalisa; si descubrieron la localización de la Llama Azul;

20 puntos para cada uno

si obtuvieron la recompensa del Conde;

20 puntos para cada uno

si interpretaron bien a sus personajes.



Considera estas recompensas como máximos. Si los PJ son capturados por los bandidos y necesitan ser rescatados, los PE deberían reducirse en un 25%.

Si los PJ consiguieron echarle el guante a la Llama Azul, puedes decidir recompensarlos con PE extra, puesto que no resulta nada fácil. Su valor es de 400 CO para cada PJ superviviente, pero probablemente no les darán más de un tercio, dado que la joya está "caliente" y habrá que encargarse de ella un perista. Encontrar a uno dispuesto a comprarla podría dar pie a toda otra aventura. Para resumir, los PJ harían bien diciéndole al Conde donde encontrar la gema y conformándose con su botín.

Nota para el DJ

El lector avezado se habrá percatado de que todos los personajes se ajustan a alguna clase de estereotipo. Bueno, ¿y qué? Estamos hablando de melodrama, así que, ¡dramatiza!

• PNJ PARA EL ASUNTO •

Annalisa Kessler, La Flecha Negra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	46	66	3	3	8	57	2	26	42	40	40	35	42

Habilidades

Igual que los Flechas Negras forajidos más adelante, más: *Puntería, Seguir Rastro*

Equipo

Justillo de cuero, capucha negra, espada, cuchillo, arco normal y carcaj (20 Flechas Negras)

Annalisa puede jugarse de varias formas. Puede tratarse como un enemigo más, un Jefe de Proscritos puro y duro. Puede ser más del estilo Robin Hood, aficionada a las risas y las situaciones emocionantes. Puede que se enamore de uno de los PJ, independientemente de que éste haya intentado conquistarla o no.

Bruno, el Agente Doble

Bruno no se va a relacionar demasiado con los PJ, así que no facilitamos su perfil; considéralo un *Torturador* más, si te hace falta. Debería representarse como un tipo taciturno y severo.

Conde Von Drakensberg, el Gallardo Villano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	65	25	3	3	10	54	2	39	66	57	59	37	50

Habilidades

Arma de Especialista – Estoque, Desarmar, Encanto, Equitación, Esconderse Urbano, Esquivar Golpe, Etiqueta, Leer/Escribir, Regatear, Suerte, Tasar

Equipo

Ropas de la mejor calidad, estoque, cuchillo (oculto), 200 CO

El Conde es un personaje al que conoce todo el mundo; fino, suave, con cierta siniestra elegancia chulesca. Su lengua es tan rápida y mortal como el estoque que lleva al cinto. Interprétalo como el típico archivillano a lo Basil Rathbone.

Lauengram, el Agente Fiel

M	H	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
5	47	45	3	3	9	38	1	41	28	32	34	27	26

Habilidades

Como los forajidos de la Flecha Negra (ver más adelante), más: *Arma de Especialista – Bomba, Huida, Leer/Escribir, Movimiento Silencioso Urbano*

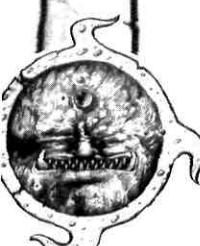
Equipo

2D4 bombas, yesca, cuerda de 10 m, capa negra, daga (bajo la capa), máscara negra, sombrero negro alto y de ala ancha

Lauengram debería representarse como un Guy Fawkes enloquecido. Le encantan las miradas suspicaces, merodear, las risitas entre dientes, acechar y, sobre todo, tirar bombas. La noche previa a su atentado contra los PJ podrías presentar el resto de sus aficiones, quizás durante su entrevista con el Conde.

Los soldados, los Lanceros del Conde

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	25	25	3	3	4	30	1	29	29	29	29	29	29



Habilidades

Esquivar Golpe, Golpe Poderoso

Equipo

Cota de malla, casco, escudo, lanza, espada

También estos muchachos son célebres. Son los mozos que aparecen de golpe en cuanto el Conde chasquea los dedos, y aunque están cortados por el patrón de los PJ heroicos, el desdén que les profesa su amo resulta evidente.

Naturalmente (puesto que parecen ser conscientes de la suerte de vida que les ha tocado) conforman un grupo malhumorado. Sugerimos que el Conde se acompañe de 12 hombres como éstos (estos tipos suelen contar siempre con superioridad numérica).

Las Flechas Negras, los Proscritos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	33	35	3	3	8	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades

Equitación, Escalar, Escondarse Rural, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Movimiento Silencioso Rural

Equipo

Jubón de cuero, máscara negra, arma de mano, arco normal y carcaj (3D6 flechas negras).

El cómo se comporten estos personajes dependerá de cómo lo haga Annalisa. Puede tratarse de una cuadrilla de Valientes Compañeros a lo Robin Hood, una horda de salvajes destripaterrones, o una banda de profesionales impertérritos. En cualquier caso, no les gusta abusar. Si superan en número a los PJ, intentarán dejarlos sin conocimiento antes que matarlos.

Mangas, el Cocinero Halfling Prisionero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	27	32	2	3	7	43	1	29	24	30	30	43	43

Habilidades

Cocinar, Esquivar Golpe, Etiqueta

Equipo

Según las circunstancias.

A lo mejor Sleeves ni aparece en toda la aventura. Si lo hace, se comportará como uno de esos mayordomos impecablemente refinados, un *chef* que ha conocido mundo (y que ha adquirido algún tipo de acento divertido), ideal para ofrecer algo de comicidad si las cosas se ponen muy tensas.

Wolfgang Kellermann, El Hombre con Pasado

Kellermann no se relacionará demasiado con los PJ, así que no ofrecemos su perfil. Básicamente cumple la función de fuente de información, en aras de la trama, aunque como personaje quedaría mejor en plan tipo amenazador siempre enfadado.

• EL CASTILLO •

El castillo de las Flechas Negras se erige sobre un claro aproximadamente circular de unos 100 metros de diámetro. Esta zona despejada resulta perfectamente visible desde todos las atalayas de los forajidos durante el día y en las noches de luna. De sus puertas sale un camino. A unos cien metros del castillo en el margen derecho de la carretera se alza un roble cuyo tronco hueco conduce hasta el túnel secreto que llega hasta el castillo (ver cuarto 4, más adelante).



Las puertas estándar tienen R 4, D 12 y (si están cerradas) y un Valor de Cerradura de 20. Las puertas especiales poseen R 8, D 22 y siempre estarán bajo llave. Los muros están contruidos a base de roca. Los candelabros marcados en el mapa son de los que tienen ruedas en la base, cada uno compuesto por 15 velas o más, que proyectan la misma luz que una antorcha. La distancia entre una planta y otra es de 5 metros.

1.La Garita de Entrada

Dos garitas de guardia flanquean la puerta del castillo, cada una ocupada por dos proscritos vigilantes. El cuarto sobre la puerta contiene el torno que controla el rastrillo (alzado, por lo general), además de un agujero asesino (una trampilla) que utilizan para arrojar objetos entre la primera puerta y la segunda. D8 bombas incendiarias ya se encuentran listas en una mesa cercana.

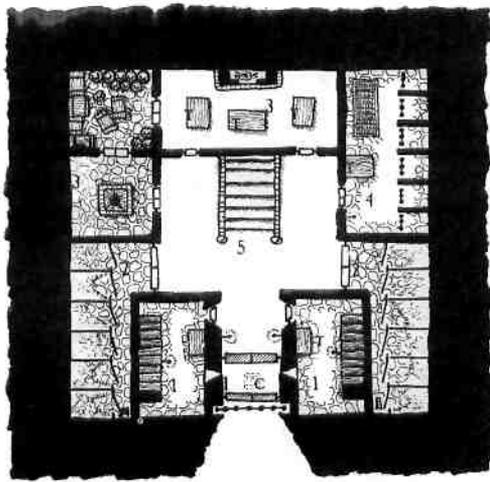
2.Los Establos

Cada una de estas estancias está amueblada con 6 cajoneras para caballos y un henal más cerca del techo bien repleto de forraje. Por lo general, cada establo aloja cuatro caballos de monta que suelen utilizar los forajidos. El caballo de Lauengram también estará aquí, si es que ha llegado. También se pueden encontrar alforjas, riendas y demás equipo por el estilo.

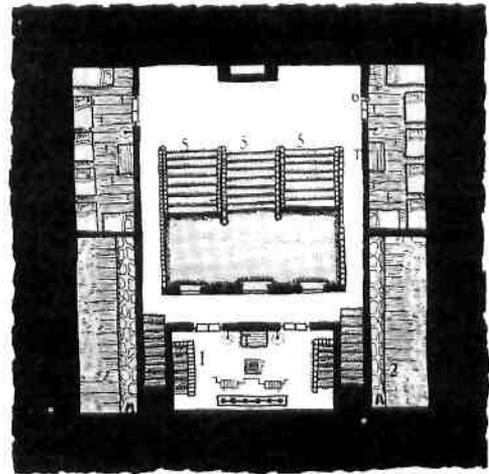
3.La Zona de la Cocina

Estos tres cuartos son la despensa, la cocina y el pozo. La despensa y el pozo no son más de lo que parecen (la despensa aloja 10 Raciones de Reserva entre sus alacenas; el pozo tiene una profundidad de 30 metros). En la cocina encontramos numerosos cuchillos y varios tipos de armas

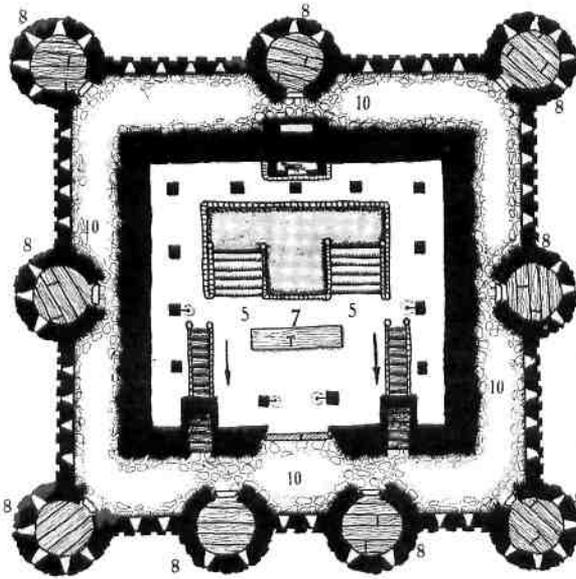




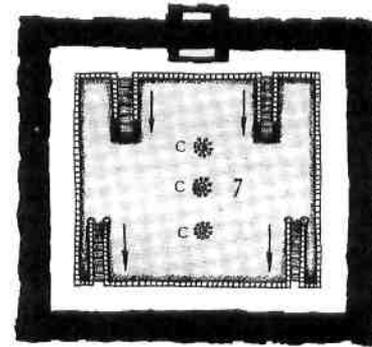
PLANTA BAJA



PRIMER PISO



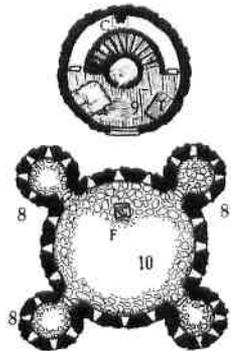
SEGUNDO PISO



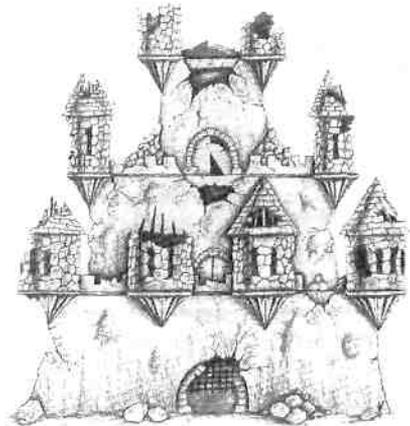
TERCER PISO



CUARTO PISO



LA TORRE



EL CASTILLO



blancas (machetes y demás), además de a Mangas, el cocinero halfling cautivo de los forajidos. Duerme en el suelo.

4.Las Mazmorras

Este cuarto presenta seis celdas con barrotes (doblarlos requiere una prueba de **Fuerza** con -30; las cerraduras poseen un Valor de 30) en las que pueden ir a dar con sus huesos nuestros héroes, atados de pies y manos y desarmados. Si éste fuese el caso, dos forajidos montarían guardia en una mesa desde la que se controlan todas las celdas; en caso contrario, el lugar estará vacío, sin contar con el hambriento Lagarto Carnívoro. Éste vive en un pozo de 3 metros de profundidad, cubierto por una reja (el cerrojo de la cual es accesible para cualquier personaje desde dentro del pozo y se puede levantar sin dificultad). Una de las baldosas de 30 x 30 cm que conforman el suelo del foso se puede levantar para acceder al túnel secreto que oculta.

Lagarto Carnívoro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
7	33	0	4	5	17	10	2	-	10	5	66	89	-

5.Las Escaleras

Se trata de escaleras normales, salvo por un detalle; las cubre una alfombra roja. A lo mejor los espadachines quieren tirar de ellas para desequilibrar a sus enemigos. Se puede hacer, pero es necesario superar una prueba de **Fuerza** x 2, menos 10 por cada persona que pise la alfombra. Todas ellas tendrán que superar una prueba de I o caerán y sólo serán capaces de parar durante D4 turnos.

6.Dormitorios

Estos grandes barracones albergan seis camas cada uno, sobre las cuales encontraremos repartidos unos 12 forajidos dormidos, armas y equipo listo para que nuestros PJ lo afanen.

7.El Gran Salón

Esta amplia estancia, iluminada por una enorme chimenea, antorchas en los muros y candelabros, contendrá por lo general 12 proscritos ociosos, de jarana alrededor de la gran mesa. Dos de éstos pueden destinarse a vigilar a los PJ que se encuentren en el calabozo. Las columnas y la tribuna de la cámara arrojan unas útiles sombras.

8.Torretas de Vigía

Ocupadas por arqueros en caso de ataque, casi todas estas pequeñas torres con aspilleras suelen encontrarse vacías. Las cuatro superiores, sin embargo, siempre contienen algún vigía solitario.

9.La Torre de las Flechas

A esta torre se accede por unas escaleras de caracol que ascienden en el sentido de las agujas del reloj (-10 a HA para cualquier combatiente diestro enfrentado a un enemigo que le haya ganado la posición elevada, y para los zurdos que encaren a su adversario desde arriba). En la parte más baja de estas escaleras encontramos dos guardias apostados. El cuarto cerrado al final de las mismas pertenece a Annalisa Kessler. Contiene una cama de matrimonio con colchón de plumas y una mesa, bajo la que guarda un cofre cerrado con llave que contiene joyas y monedas por valor de 300 CO.

Una particularidad de esta estancia es el cordón que descorre una cortina para descubrir un pozo por el que Annalisa puede saltar y, agarrada a una cuerda sujeta al candelabro central del Gran Salón, deslizarse hasta éste si se ve obligada a escapar.

10.Las Patrullas de las Almenas

Las zonas indicadas de las almenas son recorridas por un único proscrito que sigue la línea de puntos. Los guardias tardan un turno y una ronda para completar el circuito.





EL PASO DE IRONSTONE

Un incordio en las montañas

El Paso de Ironstone" es una aventura corta que puede jugarse aprovechando cualquier ocasión en la que tus personajes jugadores atraviesen una región montañosa, o como interludio durante la campaña de las *Piedras del Destino*. Todas las aventuras de *Las Piedras del Destino* implican azarosos viajes por pasos montañosos, así que cuando los aventureros tengan que ir de una localización a otra, tendrá que cruzar el Paso de Hierro y sobrevivir a un ataque capaz de eliminar a fuerzas muy superiores a las suyas. Werner Silbermann y sus aliados suponen un excelente peligro añadido capaz de socavar la confianza de la partida más confiada.

Un momento ideal para jugar esta aventura sería una vez que la partida haya obtenido uno o más Cristales de la Piedra del Destino y hayan comenzado a confiar en sus poderes. Esta aventura les recordará que poseer tales objetos no siempre garantiza el éxito. Al contrario, los Cristales acarrearán problemas por sí solos; este tema se desarrolla en *Serios Problemas en Karak-Zulvor*. Sugerimos, por otro lado, que no utilices el Paso de Hierro en la campaña de las *Piedras del Destino* si la partida ya ha perdido a alguno de sus miembros combatiendo otros peligros; ésta podría ser la gota que colma el vaso!

Puedes, claro está, tratar el Paso de Hierro como un encuentro aislado cada vez que te haga falta darle algo de emoción al cruce de una montaña. Si tus aventureros no están cruzando las Cuevas, cambia el nombre de los lugares para adecuarlos a tus necesidades. Y recuerda que no tiene por qué ser pleno invierno cuando crucen el paso; el mal tiempo llega antes, pega más fuerte y dura más tiempo en las montañas.

Este encuentro está diseñado para personajes en su segunda o tercera carrera; lo ideal sería que los personajes sumasen 15-20 carreras en total, incluyendo alguna habilidad mágica; al menos un Hechicero de Nivel 1 o equivalente.

• EL CUENTO DE WERNER •

Werner Silbermann era un joven y más que capaz brujo en Nuln cuando uno de sus experimentos acabó trágicamente y le convirtió en hombre lobo. Durante los años siguientes vagó de un sitio a otro, siempre en movimiento para evitar que le reconocieran por lo que era y le dieran

caza. Con el paso de los años, se acostumbró a su nuevo estado y aprendió a controlarlo en parte.

Un crudo invierno lo encontró vagando por el bosque que bordeaba las colinas occidentales al pie de las Montañas del Fin del Mundo. Llevaba casi una semana sin comer, y el hambre y el agotamiento hacían mella en él. Perdió el conocimiento bajo la copa de un árbol, y se resignó a morir.

Cuando volvió en sí se encontró rodeado por una manada de lobos. Demasiado débil para moverse, cerró los ojos presintiendo su final. Escuchó las apagadas pisadas de un lobo acercándose a él, seguidas del roce de su aliento sobre su cuello. El lobo comenzó a lamerle la cara. Era como si los lobos hubiesen reconocido su auténtica naturaleza y le hubiesen aceptado como uno de los suyos.

Werner aceptó agradecido la hospitalidad de la manada y vivió con ellos como un lobo durante algunos años. Se convirtió en su líder y se alegró de ser un lobo de patas ágiles, olfato agudo, grueso abrigo de piel y mortíferos colmillos.

El invierno siguiente fue aún más duro que el anterior y la caza escaseaba. La manada se vio obligada a ampliar sus rastreos en busca de presas, y en una de sus excursiones se toparon con una vía comercial que partía del Imperio y atravesaba el paso de los Dientes del Invierno hasta llegar a las Cuevas y de allí a los Reinos Fronterizos. La parte humana del cerebro de Werner le decía que aquello era la solución. Estableció una guarida densamente protegida cerca de la carretera y apostó vigías que dieran la voz de aviso cuando se aproximase una caravana.

El primer ataque de Werner fue todo un éxito. En una emboscada bien organizada, los lobos se cobraron dos guardias y un conductor con los que desaparecieron en el bosque antes de que los supervivientes tuvieran tiempo de reaccionar. Los lobos comieron bien aquel día, y en el transcurso de los meses siguientes comenzaron a escucharse historias acerca de los "Lobos Demonio" de Wissenland.

Se enviaron soldados y montaraces a Pfeildorf para peinar los bosques y cazar a los lobos. Regresaron con los cadáveres de casi un centenar de lobos, pero los ataques continuaron. Las historias cobraron tintes mitológicos, atribuyéndoles a los Lobos Demonio la habilidad de atravesar la roca sólida y de resultar intangibles para las armas convencionales. La histeria se adueñó de Wissenland.

Un día señalado, la manada emboscó a una caravana en un estrecho paso al este de los Dientes del Invierno. Werner había escogido aquel sitio con el fin de que el limitado espacio dificultara las maniobras de los guardias de la caravana, y les permitiera a los lobos atacar y retirarse sin encontrar apenas resistencia. El ataque estaba teniendo el éxito previsto hasta que apareció por sorpresa un guardia a su espalda y los lobos se vieron atrapados entre dos fuerzas. Combatieron con feroz desesperación, pero parecía que su suerte estaba echada.

Inesperadamente, uno de los carros hizo explosión y el grueso de la caravana sucumbió al pánico cuando tanto comerciantes como guardias intentaban escapar del paso. Los muertos se alzaron, dejando atrás a los lobos con paso tambaleante para atacar a sus camaradas aún vivos. Por encima de los gritos y los gruñidos de la batalla, resonaba una risa: la diáfana, salvaje risa de una elfa que había aparecido al lado del carro en llamas. La batalla se convirtió en una carnicería, y no pasó mucho tiempo antes de que la mujer se convirtiera en la única superviviente de la caravana. Los lobos la observaban suspicaces, pero ella los acariciaba viéndolos cómo se alimentaban de los guardias y caballos muertos. Aún riéndose entre dientes, se aproximó al lobo que era Werner y éste supo que ella le reconocía por lo que era.

Aquel día se forjó una extraña alianza. La mujer elfo se llamaba Syrillia, una renegada de la oscura ciudad de Feiss Mabdon que había recorrido grandes distancias en su búsqueda de conocimiento y aventuras. Los lobos se retiraron a su presente guarida, una mina abandonada a la que el Paso de Ironstone le debía su nombre, mientras Syrillia y Werner se sentaban para tramar sus planes.

La primavera y el verano llegaron y se fueron, y para cuando el invierno comenzó a cerrar los pasos más elevados un año más, los dos aliados ya habían convertido el Paso de Ironstone en una trampa mortal. Los pocos viajeros que pasaban por allí eran fácilmente reducidos, convirtiéndose en proveedores de riquezas y de viandas. El poder de ambos lanzadores de hechizos creció a medida que intercambiaban conjuros y amasaban instrumentos mágicos de las víctimas de sus pillajes.

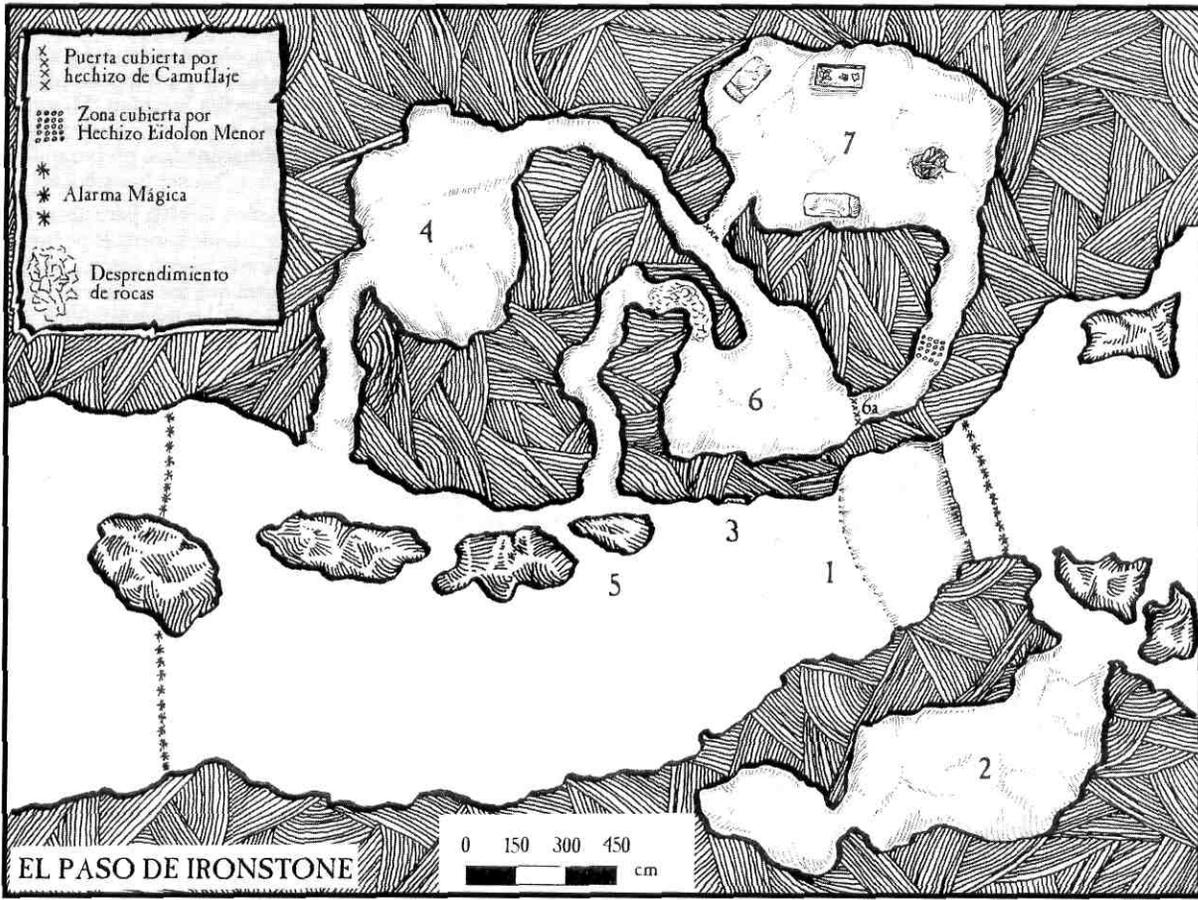
• DEFINIENDO EL ESCENARIO •

El mapa que vemos más abajo muestra la disposición del Paso de Ironstone. Los aventureros llegan al paso entrando en el mapa por la derecha. Ésta puede ser una buena ocasión para utilizar miniaturas, puesto que la localización exacta de los personajes y sus adversarios es de gran relevancia para la acción. Tanto si empleas miniaturas como si no, asegúrate de que los jugadores describen el orden en el que viajan: en fila de a uno o de dos en dos, quién va delante, y así.

También es muy importante describir las condiciones climatológicas. Enfatiza el frío, el viento y la nieve. Trabaja este aspecto mientras los aventureros se abren camino; lo ideal sería que la moral de los PJ comenzara a resquebrajarse aun antes de comenzar con el encuentro.

1. Trampa de Nieve

Bajo una capa de nieve blanda, el suelo se abre en una caída libre de metro y medio. A menos que vayan comprobando el estado de la nieve frente a ellos, el personaje en cabeza se hundirá algo más de un metro en la nie-



vé. Los personajes a caballo deberán superar una prueba de I (*Equitación* +10, *Equitación Acrobática* +10) para seguir montados. Los personajes hundidos en la nieve sólo podrán moverse a un cuarto de su velocidad *cautelosa* hasta que salgan de ella. No podrán realizar ninguna acción aparte de parar e intentar esquivar, y no podrán *esquivar golpe* ni lanzar hechizos. Las criaturas que ataquen a personajes hundidos en nieve profunda disfrutarán de una bonificación de +10 a HA/HP.

2. Madriguera de Lobos

Aquí es donde los lobos permanecen a la espera antes de cada ataque. La entrada está oculta por un hechizo de *Camuflar Zona* (véase más adelante), dificultando su localización desde el exterior. La cámara interior se reserva para cachorros y madres lactantes. Aquí encontramos cuatro hembras y siete cachorros, ninguno de los cuales tomará parte en el ataque.

La entrada de la guarida mide algo más de medio metro de alto y casi dos de ancho, mientras que la de la cámara guardería mide aproximadamente medio metro de alto y medio de ancho. Las lobas lucharán hasta la muerte para proteger a sus crías, entrando en *frenesí* en el proceso.

3. Entrada a la Mina

Las antiguas puertas de hierro que sellaban la entrada de la mina siguen en su sitio, pero tras ella el camino ha quedado bloqueado por un desprendimiento. Las puertas tienen R 6 y D 20, pero aunque las derribaran resulta imposible traspasarlas.

4. El Redil de los No Muertos

Se ha alterado esta pequeña caverna para utilizarla como corral donde retener a las fuerzas No Muertas a cargo de Syrillia. Cuando no se está efectuando ningún ataque, todos los No Muertos estarán aquí, inactivos.

5. Entrada

Las víctimas deberían encontrar esta entrada ligeramente escondida. Una roca suelta al lado del paso (I +20 para encontrarla; efectúa la tirada en secreto para cualquier personaje que se acerque a menos de dos metros) oculta una cavidad. La roca se moverá con una F combinada de 10, revelando un pasadizo de 1,20 m de alto y 1,80 de ancho.

6. Zona de Muerte

Los personajes que sobrevivan a la emboscada del exterior y descubran la entrada en 5 irán a parar a esta cámara. Aquí es donde se estudia a las víctimas supervivientes para decidir quién es merecedor de estudio, y quién será el siguiente en morir. La puerta secreta en 6a dispone de una mirilla que facilita este proceso.

7. El Cuartel

El hechizo de *Eidolon Menor* del pasadizo de la zona 6 proyecta la ilusión de un profundo abismo de 6 metros de ancho, con estacas en el fondo y un puente levadizo que bloquea el resto del camino.

La cámara es el cuartel general de Werner y Syrillia. Dos montones de telas y cojines, el botín de varias caravanas, hacen las veces de camas improvisadas. En el centro de la estancia encontramos un brasero lleno de ceniza, y contra la pared del fondo se alza un pequeño talar sobre el que se pudren tres corazones Humanos. Si se supera una prueba de *Int* (*Teología* +10) se podrá identificar el altar como dedicado a Kháine, el Señor del Asesinato.

El brasero oculta un resorte en el fondo, que se eleva para revelar un tesoro variado. Hay 13 CO, 4/6 en monedas varias (10 CO, 30 chelines, 414 peniques de bronce), una estatuilla de plata de Myrmiada valorada en 30 CO y dos pequeños rubíes tasados en 5 CO cada uno.

Si se registran cuidadosamente las pilas de ropa, la que se encuentra más cerca de la entrada revelará cuatro libros enterrados entre la maraña de tela. Se trata de libros de hechizos expoliados a los magos caídos presa de la trampa mortal. A todos los libros les falta alguna página (los hechizos que Werner fue incapaz de aprender; suele perder la paciencia con estas cosas), pero los contenidos intactos son los siguientes:

Libro 1: *Vulgar:* Llama Mágica, Cerradura Mágica, Sonidos, Zona Cálida; *De Batalla 1:* Resistencia al Veneno, Fuerza de Combate; *De Batalla 2:* Aura de Protección; *De Batalla 3:* Invulnerabilidad a las Flechas.

Libro 2: *Vulgar:* Don de Lenguas, Luz Resplandeciente, Cerradura Mágica, Protección de la Lluvia, Sueño.

Libro 3: *Ilusión 1:* Asumir Apariencia Ilusoria, Desorientar al Enemigo, Zona de Camuflaje (nuevo – véase más adelante); *Ilusión 2:* Bosques Ilusorios, Eidolon Menor (nuevo – véase más adelante).

Libro 4: *De Batalla 1:* Causar Animosidad, Resistencia al Veneno; *De Batalla 2:* Causar Frenesí, Causar Pánico.

• ESCENIFICAR EL ENCUENTRO •

Se han situado hechizos de *Alarma Mágica* en los puntos marcados en el mapa. Cuando Werner se da cuenta de que las víctimas entran en la trampa, lanzará *Aura de Protección* e *Invulnerabilidad a las Flechas* sobre sí mismo, tras lo que se dirigirá a la zona 7 para vigilar la 6 desde la mirilla de 6a. Utilizará su Piedra de Tierra para convocar un pequeño Elemental de Piedra, al que ordenará esperar en la roca del techo de la zona 6, listo para desencadenar un desprendimiento en cuanto reciba la orden. Mientras tanto, Syrillia se dirige a la zona 4 y lanza *Levantar a los Muertos* sobre los cuerpos allí almacenados, preparando a los no muertos para la batalla con *Detener Inestabilidad*.

El primer indicio de que algo no va bien para los aventureros es el hoyo oculto en 1. En cuanto el primer personaje caiga en él, los lobos saldrá de su guarida (zona 2) a una velocidad de D4+1 por turno hasta que los catorce se unan a la refriega. Esto debería impulsar a los aventureros hacia delante, avanzando por el paso. Los viajeros sensatos se limitarán a huir de los lobos. Si hace falta conseguir que los PJ más valientes escapen hacia el paso, asegúrate de que los lobos comienzan a ganar el combate y a arrinconarlos. Cuando las víctimas lleguen a la altura de la zona 5, los No Muertos saldrán de la 4, cerrando el otro extremo del paso. Las dos fuerzas cierran filas y los aventureros se ven forzados a acercarse a 5. Entonces encontrarán la puerta "escondida", se sentirán afortunados, y se refugiarán en las cuevas.

Una vez en las cuevas, los aventureros serán conducidos hasta la zona 6. Werner le ordena al Elemental de Tierra que provoque un desprendimiento en el área sombreada en el mapa, lo que bloqueará la ruta de escape hacia 5. Trata la lluvia de piedras resultante como si se tratara del hechizo *Asalto de Piedras*. Al mismo tiempo, los muertos han regresado a la zona 4 y avanzan hacia 6, con Syrillia detrás. Ésta lanzará *Enemigo Ilusorio* para hacer que el número de no muertos parezca aún más sobrecogedor, y adopta una *Apariencia Fantasmal* para camuflar su presencia entre ellos. Los no muertos permanecen hombro con hombro, bloqueando el paso hacia 4 pero sin hacer ademán de atacar.

Aquí se produce una pausa. Los aventureros están atrapados, con un desprendimiento de rocas sellando el paso a la zona 5, no muertos entre ellos y la salida hacia 4, y una ilusión ocultando el camino hacia 7. Werner y Syrillia estudian a los aventureros desde sus respectivos escondites, sopesando si resultan "interesantes" o no. El alarde de hechizos u objetos mágicos, habilidades marciales extraordinarias o comentarios ingeniosos a sus preguntas les ayudarán a aprobar el examen. Si alguno de los Cristales resulta visible, sacarán matrícula. Esto significa que en lugar de matarlos lo más rápida e indoloramente posible (hechizos de *Bola de Fuego*, otro alud, etc.), el dúo intentará librarse de los aventureros sin dañar el equipo que porten.

Los párrafos siguientes describen algunos de las diversas estratagemas a utilizar por parte de Werner y Syrillia. El texto no contempla lo que los aventureros puedan estar haciendo durante todo ese tiempo, dadas las numerosas opciones; tendrás que reaccionar como juzgues necesario en todo momento, teniendo en cuenta el plan general de los dos malévolos lanzadores de hechizos y las fuerzas bajo su control. Para sacarle el máximo partido a este encuentro, tendrás que pensar como lo harían Werner y Syrillia; concretamente la elfa posee una inteligencia excepcional y debería aprovechar tanto sus habilidades como la reacción de los héroes en cada momento. Asegúrate de leer con atención las descripciones de los dos PNJ principales, y repasa las posibilidades de sus varios libros de hechizos y su impresionante gama de equipo.

Claro está que los aventureros no se van a limitar a quedarse allí sentados a ver qué pasa, así que asegúrate de que tengan plena libertad de acción, ¡siempre dentro de los límites que impone su situación actual, por supuesto!

Sojuzgando a los Aventureros

El primer paso para reducir a los aventureros llega en forma de hechizo de *Fuegos Fatuos*. Un único orbe de luz aparece en medio de la zona 6 y comienza a moverse rítmicamente. Werner está intentando utilizarla como foco para su habilidad de *Hipnotismo*. Los personajes cuyos jugadores declaren específica e inmediatamente que se alejan de la luz no resultarán afectados, pero los demás tendrán que superar una prueba de Fv (con una bonificación de +10 debido a la poca ortodoxa manera en que Werner intenta utilizar la hipnosis) o se sumirán en un trance. Cada personaje ileso puede intentar despertar a uno de sus compañeros en trance una vez por turno, gritándole, abofeteándole y así; esto le proporciona a dicho personaje la posibilidad de repetir la prueba de Fv (sin modificadores) para conseguir recuperarse.

Si todos los aventureros terminan hipnotizados, el combate se da más o menos por finalizado; despertarán sumidos en la oscuridad, en una parte desconocida de la montaña y despojados de todos sus objetos de valor y artefactos mágicos, y para colmo con un Punto de Destino menos. Encima deberían sentirse afortunados; ese Punto de Destino es lo que ha evitado que ahora mismo sean comida para lobos. No hace falta decir que éste no es el resultado más satisfactorio, y sólo deberían terminar así si la lucha resulta demasiado desigual, tanto para un bando como para el otro. No obstante, resulta bastante improbable que todos los aventureros sucumban a la vez, y tras algunos minutos de distracción, todos deberían apartar los ojos de la luz fantasmal, resistiéndose a la hipnosis e intentando dilucidar qué es lo que pueden hacer.

Así que Werner tendrá que intentar otra cosa. Su paso siguiente será lanzar el hechizo de *Robar Mente* sobre el personaje que le parezca más propicio. Un hechicero sería su primera opción, sobre todo el que haya estado utilizando magia para resistirse a los *Fuegos Fatuos* y al *Hipno-*

tismo, o al que Werner haya visto en posesión de algún objeto mágico poderoso. Si su primer blanco cae, Werner repetirá su acción sobre otro, y sobre otro más intentando eliminar a toda la partida. Los tipos con pinta de fornidos guerreros serán su segunda opción después de los lanzadores de hechizos. Si Werner reduce a toda la partida de este modo, serán hechos presos y tratados como se ha descrito antes.

Si los PJ no caen fácilmente, Werner recurrirá a su tercer plan, un hechizo de *Confusión Universal* lanzado sobre la partida al completo. Se permiten pruebas de Fv para intentar resistir el hechizo. En cuanto éste haya sido lanzado, los No Muertos avanzarán con la intención de aplastar a los aventureros contra la pared. Aun cuando los PJ no hayan sido capaces de dar una a derechas todavía, ahora disponen de una oportunidad única para enfrascarse en épica batalla, hombro con hombro, ¡combatiendo contra las hordas de No Muertos mientras los cadáveres se amontonan a su alrededor!

• LOS AVENTUREROS CONTRAATACAN. •

No sería de extrañar que los aventureros cayeran presa de los intentos de Werner por someterlos. Puede que estos métodos funcionen con aterrorizados mercaderes y mercenarios sin imaginación, pero una banda de aventureros curtidos debería ser capaz de responder a sus argucias e incluso de organizar el contraataque.

Los aventureros disponen de tres opciones principales una vez los hayan conducido a la zona 6: abrirse paso entre los No Muertos, encontrar la puerta secreta de 7, o atravesar de algún modo el desprendimiento de rocas de 5. Claro está que los jugadores imaginativos podrían aportar otras soluciones, y que tendrás que reaccionar a ellas como lo harían Werner y Syrillia.

Excavar un Túnel

El desprendimiento provocado por el Elemental de Tierra de Werner cubre el área en sombra del mapa, y llevaría unos 40 minutos despejar los escombros sin herramientas (Werner le ordena al Elemental de Tierra que vuelva a ponerlo todo en su sitio tras un ataque), con un máximo de dos personajes pudiendo trabajar al mismo tiempo en las tareas de despeje.

A menos que los personajes posean el Cristal de Tierra, o alguna otra forma de excavar un túnel a gran velocidad, esta opción probablemente resulte la menos efectiva; llevará tiempo, y está claro que Werner se dará cuenta y tendrá tiempo de reaccionar. Los aventureros dispondrán aproximadamente de un turno para excavar antes de que Werner utilice la opción de la *Confusión Universal* más no muertos.

Abrirse Paso

Abrirse paso fuera de la gruta no es tan mala idea, y menos si los aventureros poseen el Cristal de Fuego. Y menos aún porque en cuanto utilicen el Cristal, el Elemental de Tierra huirá despavorido, con lo que Werner no podrá volver a provocar ningún desprendimiento.

Aunque parezca que los no muertos son muy numerosos, recuerda que muchos de ellos sólo están allí gracias al hechizo *Enemigo Ilusorio* de Syrillia. Un contundente ataque de *Bola de Fuego* o *Relámpago* podría eliminar a unos cuantos despejando el paso hacia la zona 4 y permitiéndoles a los aventureros hacer cuña y presionar su avance. En el pasado, los aventureros estarán fuera del campo de visión de Werner, con lo que éste no podrá seguir lan-



zándoles hechizos. Teniendo en muy alta estima su propio pellejo, no saldrá de su escondrijo sólo para poder apuntar mejor. Los zombis, claro está, pueden verse obligados a abandonar la lucha si pierden un turno de combate y fallan una prueba de Ld. Esto sembrará el caos entre los no muertos en un espacio tan reducido, con los zombis intentando avanzar en una dirección y los esqueletos en la otra... mientras los aventureros descargan su ataque a placer sobre las espaldas de los que intentan retirarse.

En cuanto las cosas empiecen a pintar mal en el pasadizo, Syrillia se retirará a la zona 4, ordenando a los no muertos una retirada en combate. Lo que haga a continuación dependerá del estado de sus tropas. Si le parece que puede ganar la contienda retirándose a 4 y acechando a los aventureros en la cámara, donde los no muertos podrán utilizar su superioridad numérica, lo intentará.

Si, por otro lado, los aventureros están derribando no muertos como si fueran bolos, adoptará una táctica más sutil. Abandonando a los no muertos para que retrasen a la partida lo más posible, se retirará a la zona 4, se despojará de su *Apariencia Fantasmal* y se esforzará para parecer una prisionera rasgando sus ropas y arañándose los brazos y el rostro. Los aventureros la encontrarán encogida en un rincón, aparentemente aterrorizada, cuando lleguen a la zona 4. Les dirá que es una aprendiz de hechicera, capturada por los no muertos cuando mataron a su maestro en una emboscada. "¡Planean hacerme algo HORRIBLE, lo SÉ!" aullará presa de un falso histerismo. No resultaría extraño que los personajes decidieran rescatarla, a menos que alguno hubiera traspasado su *Apariencia Fantasmal* durante el combate en el pasillo. El personaje que tenga *Conciencia de la Magia* puede intentar superar una prueba de *Int* para percibir que su aura mágica parece ser más poderosa de lo que cabría esperar de un aprendiz.

Asumiendo que los personajes la crean y la lleven con ellos, intentará alejarse a la noche siguiente, tras robar todo lo que pueda. Si ve uno de los Cristales de Piedra de la Condena en acción, probablemente se escabulla y regrese por el paso para reunir a tantos no muertos como le sea posible y atacar a la partida en un intento por despojarlos de su tesoro. El viaje a través de las montañas podría convertirse en una batalla sobre la marcha, luchando contra no muertos al doblar cada recodo.

Encontrar la Puerta

Si los aventureros descubren la ilusión que cubre la puerta de 6a, la puerta se hará evidente. Se encuentra cerrada desde el otro lado (T 4, D 14), y Werner hará tiempo que se ha ido para cuando los personajes consigan derribarla. Sólo un personaje al tiempo puede intentar echarla

abajo; los demás estarán muy ocupados manteniendo a raya a los No Muertos, que para entonces inundarán la estancia.

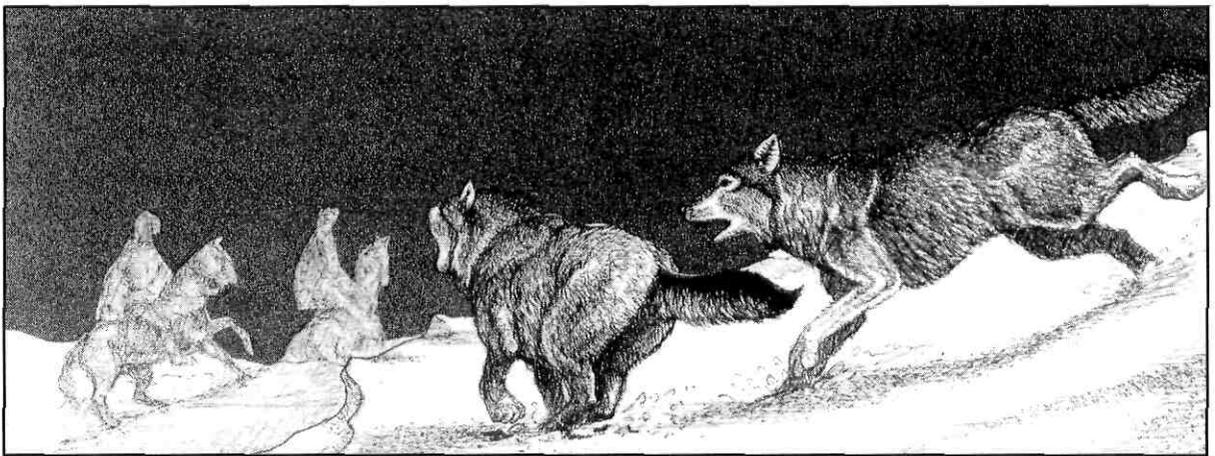
Werner se dirigirá a toda prisa hacia la zona 7, confiando en la ilusión del abismo y el rastrillo para detener a los aventureros durante un tiempo. Recogerá su libro de hechizos e irá por el pasadizo hasta 4 y de allí fuera del complejo, cambiando a forma de lobo y encabezando la retirada de toda su manada a las montañas. Syrillia tendrá que cuidar de sí misma; podría intentar eliminar a los aventureros en la zona 7, bajo su ídolo de Kháine, ahogándolos con una marea de no muertos, podría fingirse cautiva y confiar en tener más suerte otro día, o podría correr como alma que lleva el diablo, dejando tras ella un ejército de No Muertos que cubrieran su retirada.

Cambiar las Tornas

Syrillia está empezando a cansarse de Werner, y planea despojarle de todo lo que posee y seguir su camino: aunque Werner no lo sabe, ella es una hechicera muy superior. Puedes decidir que, si los aventureros están encargándose de Werner sin problemas, y si aún no se han enfrentado directamente a Syrillia, ésta decida unirseles. Si te gusta arrojar los dados, puedes hacerla pasar una prueba de "Capricho" del 30%, modificada hasta un máximo de +/-30 dependiendo de lo que le haya parecido la actuación de la partida hasta ese momento.

En caso de que Syrillia decida abandonar a Werner, ocurrirá un buen número de cosas espectaculares. Primero, los no muertos se desplomarán inertes cuando les lance un hechizo de *Aniquilar No Muertos* por la espalda. Hecho esto, avanzará hacia la cámara, revelando la puerta oculta con un *Deshacer Ilusiones* seguido de un *Relámpago* para derribarla y un *Robar Mente* (aumentado con 9 Puntos de Magia de una de sus Joyas de Poder) dirigido contra Werner. Si el hechizo funciona, no se detendrá y le cortará la garganta; en caso contrario, le lanzará *Bolas de Fuego* mientras huye. El licántropo podría estropearlo todo si le deja tiempo para abrir la boca.

Tras presentarse a los aventureros como Larithriel Sombra de Roble, procedente del Bosque de Loren, Syrillia les explicará que Werner la había mantenido prisionera bajo la influencia de unos poderosos narcóticos sedantes, pero que su inesperada llegada había retrasado la siguiente dosis durante el tiempo que necesitaba para recuperar el conocimiento, liberarse y buscar venganza. Se ofrecerá para acompañarlos durante unas dos semanas ("Es lo menos que puedo hacer para agradeceros lo que habéis hecho por mí"), aunque su principal razón es la curiosidad por descubrir el equipo mágico que llevan consigo y arrebatárselo en cuanto le sea posible.



• PERFILES •

14 Lobos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
9	33	0	2	2	5	30	1	-	10	10	14	14	-

Reglas Especiales

Ataque *mordisco*, posibilidad del 20% de causar *heridas infectadas*. Miedo al fuego.

12 Zombis

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	25	0	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	-

Reglas Especiales

Sujetos a *inestabilidad*. Sujetos a *estupidez* a menos que los controlen. Prueba de **Ld** para seguir luchando cuando pierdan un combate. Causan *miedo* a las criaturas que atacan. Inmunes a efectos psicológicos. Sus golpes tienen una posibilidad del 20% de causar *Podredumbre de Tumba*, los que no causen *Podredumbre de Tumba* tienen un 50% de causar *heridas infectadas*.

16 Esqueletos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Reglas Especiales

Sujetos a *inestabilidad*. Sujetos a *estupidez* a menos que los controlen. No se los puede obligar a abandonar el combate. Causan *miedo* en las criaturas vivas. Inmunes a los efectos psicológicos. Sus golpes tienen una posibilidad del 35% de causar *heridas infectadas*.

Syrillia

Elfa Oscura, Nigromante Nivel 3/Ilusionista Nivel 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	48	44	3	4	10	83	1	79	63	88	80	63	46

Reglas Especiales

Las incapacidades de Syrillia son Aversión Animal, Aspecto Cadavérico y Pérdida de Fuerza. Todas en su primera fase.

Habilidades

Actuar, Ambidestro, Conciencia de la Magia, Encanto, Herbolaria, Hipnotismo, Huida, Identificar No Muerto, Identificar Planta, Idioma Adicional – Viejomundano, Idioma Arcano – Mágico, Inmunidad a la Enfermedad, Lanzar Hechizos – ver más adelante, Lenguaje Secreto – Clásico, Leer/Escribir – Tar-Eltharin, Viejomundano, Meditación, Saber Demoníaco, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Seducción, Sentido Mágico, Tasar, Visión Nocturna – 30 metros

Hechizos

(47 Puntos de Magia)

Vulgar: Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Fuegos Fatuos, Luz Resplandeciente, Llama Má-

gica, Maldición, Protección de la Lluvia, Reforzar Puerta, Sonidos, Sueño, Zona de Calor, Zona de Silencio

De Batalla 1: Bola de Fuego, Causar Animosidad, Fuerza de Combate, Resistencia al Veneno, Robar Mente, Vuelo
De Batalla 2: Causar Frenesí, Causar Odio, Causar Pánico

De Batalla 3: Causar Cobarde Retirada, Causar Estupidez, Causar Miedo, Invulnerabilidad a las Flechas

De Ilusión 1: Asumir Apariencia Ilusoria, Desorientar al Enemigo

De Ilusión 2: Apariencia Fantasmal, Eliminar Ilusión

De Ilusión 3: Enemigo Ilusorio

De Nigromancia 1: Destruir No Muertos, Invocar Esqueletos, Mano de Muerte, Zona de Vida

De Nigromancia 2: Controlar No Muertos, Detener Inestabilidad, Extender Control, Mano de Polvo

De Nigromancia 3: Aniquilar No Muertos, Levantar a los Muertos

Equipo: daga (I +20, D -2, P -20); pesada capa de invierno; Joya de Poder (energía: 6 puntos de magia); Joya de Poder (energía: 9 puntos de magia); Joya de Poder (hechizo: *Relámpago*, nivel 3); Amuleto de Justa Plata; Anillo de Protección contra No Muertos no etéreos; Anillo Amuleto: Cobre Tres Veces Bendito; libro de hechizos

Werner Silbermann

Ilusionista Nivel 3/Hombre Lobo, Forma Humana

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	38	35	4	4	10	43	1	53	56	63	51	58	33

Reglas Especiales

Sujeto a *frenesí*: supera una prueba de **Fv** o cambia a forma de lobo mientras dure el frenesí, tras el que se precisa otra prueba de **Fv** para recuperar su forma humana. Werner ha aprendido a controlar parcialmente su condición, con lo que estas pruebas se benefician de un +10.

Habilidades

Conciencia de la Magia, Encanto con los Animales – sólo lobos, Herbolaria, Hipnotismo, Identificar No Muerto, Identificar Planta, Idioma Arcano – Mágico, Lanzar Hechizos (ver más adelante), Leer/Escribir, Lenguaje Secreto – Clásico, Meditación, Saber de Pergaminos, Saber Rúnico, Tasar

Hechizos

(37 Puntos de Magia)

Vulgar: Alarma Mágica, Cerradura Mágica, Don de Lenguas, Fuegos Fatuos, Luz Resplandeciente, Llama Mágica, Protección de la Lluvia, Sonidos, Sueño, Zona Cálida

De Batalla 1: Bola de Fuego, Causar Animosidad, Fuerza de Combate, Resistencia al Veneno

De Batalla 2: Aura de Protección, Causar Frenesí, Causar Pánico

De Batalla 3: Invulnerabilidad a las Flechas

De Ilusionista 1: Asumir Apariencia Ilusoria, Desorientar al Enemigo, Encubrir Actividad, Zona de Camuflaje*

De Ilusionista 2: Apariencia Fantasmal, Bosques Ilusorios, Eidolon Menor*, Eliminar Ilusión

De Ilusionista 3: Confusión Universal, Enemigo Ilusorio, Ilusión de Apariencia Poderosa

(*Nuevos hechizos; ver Nueva Magia de Ilusión, más adelante)

Equipo

Daga (I +20, D -2, P -20); espada mágica (HA +10); Abrigo de Resistencia +2; Joya de Poder (energía: 8 pun-



tos mágicos); Amuleto de Carbón (2 hechizos de *Bola de Fuego*, nivel 2); Poción de Curación (3 dosis); Anillo de Protección contra goblinoides; Piedra de Tierra (ver más adelante); libro de hechizos

Forma de Lobo

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FvEmp
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	-

Reglas Especiales

Ataque de *Mordisco*; posibilidad del 20% de causar *heridas infectadas*.

Gorr'ummraorr, Elemental de Tierra tamaño 3

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FvEmp
3	27	27	3	3	27	27	3	27	27	27	27	27

Reglas Especiales

Gorr'ummraorr está vinculado a la Piedra de Tierra de Werner; ver más adelante.

• **NUEVA MAGIA DE ILUSIÓN** •

Zona de Camuflaje

Nivel del Hechizo

1

Puntos de Magia

4

Alcance

Toque

Duración

Hasta nueva orden

Ingredientes

½ litro de sangre de Sanguiuela Camaleónica

Este hechizo afecta a una zona de hasta 10 metros en todas direcciones. Oculta cualquier cosa que se encuentre en el área (puertas, arcos del tesoro y demás) y consigue que la zona presente el mismo aspecto que sus alrededores. El principal objetivo de este hechizo es disuadir a quien sea que se acerque de sus intenciones de explorar la zona. Los personajes que investiguen un lugar cubierto por esta ilusión podrán traspasar su espejismo superando una prueba de **Int** (+10 por nivel para los Ilusionistas). El nivel del lanzador modifica esta prueba como es habitual.

Eidolon Menor

Nivel del Hechizo

2

Puntos de Magia

6

Alcance

Toque

Duración

Hasta nueva orden

Ingredientes

Maqueta del objeto deseado

Este hechizo crea terreno ilusorio dentro de un cubo de espacio de diez metros por cada lado. El terreno puede ser cualquier cosa que desee el lanzador, pero la ilusión no incluirá nada vivo ni que se mueva. No podrá lanzarse ninguna otra ilusión dentro de la zona; si esto ocurriese, las dos desaparecerían. Los personajes que vean la ilusión desde una distancia de 25 metros o menos pueden intentar superar una prueba de **Int** para descubrir el espejismo. El nivel del lanzador modifica esta prueba del modo habitual.

• **NUEVOS OBJETOS MÁGICOS** •

Piedra de Tierra

Este objeto es un pedrusco de granito del tamaño de un puño, de forma irregular y tallado con runas pertenecientes al elemento de la tierra. Un personaje con la habilidad *Sentido Mágico* reconocerá su afiliación con la magia de la tierra si supera una prueba de **Int**.

Un Elemental de Tierra pequeño está vinculado mágicamente a la piedra, y su propietario podrá convocarlo una vez al día. Esto le costará 2 Puntos de Magia, lo que significa que debe tratarse de un lanzador de hechizos; los que lo intenten si Puntos de Magia no conseguirán nada. Una vez convocado, el Elemental puede recibir hasta tres órdenes, al tiempo o de una en una: en este caso, el personaje ha de especificar el orden en que desea que se cumplan las órdenes o el Elemental decidirá por su cuenta (al azar).

No hay garantías de que el Elemental haga todo lo que le manden. La primera orden la cumplirá siempre, pero la segunda tiene una posibilidad del 60% de que la cumpla; en una tirada D100, un 61 o más significa que el Elemental se va por donde ha venido y no podrá ser convocado hasta que transcurran veinticuatro horas. La tercera orden sólo tiene una posibilidad del 30% de que la cumpla.

El Elemental de la Piedra de Tierra no puede recibir órdenes que excedan sus habilidades, o que resulten en su destrucción. Si se le dan tales órdenes, el Elemental se desvanecerá y no podrá ser convocado hasta el día siguiente.

SERIOS PROBLEMAS EN KARAK-ZULVOR

Una aventura al estilo tradicional

Las montañas y pasos de las Cuevas están llenos de eruditos, ladrones de tumbas y cazadores de tesoros, compitiendo por encontrar y restaurar (o saquear) antiguas fortalezas enanas. Los aventureros (quienes deberían estar en su segunda o tercera carrera, con una buena combinación de habilidades guerreras y montaraces) se ponen al servicio de un erudito enano que los escoltará hasta la fortaleza enana de Karak-Zulvor, y le ayudarán a recuperar ciertos textos antiguos. Parece una misión de lo más sencilla, pero, ¿no lo parecen todas?

A algunas leguas al sur de Kadar-Gravning, Karak-Zulvor fue una de las fortalezas enanas de las Cuevas que sucumbió ante las fuerzas orcas de la Alianza del Hacha Ensangrentada hace aproximadamente un siglo. Lo que convierte a esta fortaleza en algo especial es el hecho de que cuando los Pielas Verdes se hicieron con el control, la encontraron habitada, no por enanos, sino por skaven. Los Hombres Rata llevaban viviendo allí desde hacía siglos, tras haber conseguido acceder a través de un profundo pozo minero que los enanos habían sellado tras descubrir una veta de Piedra de Disformidad; una anomalía geológica que, sin duda, atrajo a los skaven hasta la fortaleza.

Tras la disolución de la Alianza del Hacha Ensangrentada (ver *Las Piedras del Destino: Sangre en las Tinieblas, Fuego en la Montaña, La Roca de la Muerte y Guerras entre Enanos*), un reducido grupo de goblinoides permaneció en Karak-Zulvor. Algunos de ellos experimentaron con la Piedra de Disformidad y sufrieron mutaciones. Aquí es donde Radzog, el villano de "La Roca de la Muerte", estudió magia durante algún tiempo y adquirió las mutaciones que, según él, le marcaban como el elegido para grandes hazañas.

• TU CLIENTE •

Gimbri Frentedesílex es un enano de mediana edad con aspecto meditabundo la mayor parte del tiempo. Es un Médico y un Erudito, y a cambio de que la partida le ayude a explorar Karak-Zulvor, enfrentándose a los goblinoides que ahora residen allí, y le permitan conseguir los textos que anda buscando, les ofrecerá a los personajes su asistencia médica, su conocimiento teórico del interior de la fortaleza enana (adquirida tras mucho tiempo de estudio en otras fortalezas de edad y emplazamien-

to similares; conservadores hasta la médula, los enanos solían utilizar un patrón común en la construcción de sus fortalezas) y el cincuenta por ciento de todos los tesoros que encuentren, sin contar los documentos y artefactos de valor histórico. Le ofrecerá a cada personaje un rubí sin tallar valorado en 250 CO como muestra de su buena fe.

Gimbri es más de lo que aparenta. Si bien los PJ tendrán tiempo de darse cuenta durante el transcurso de la aventura, resulta vital que al principio se crean que se trata tan sólo de otro Erudito en pos de una Fortaleza perdida y lo que pueda encontrar entre sus ruinas. Como DJ, deberás leerle el perfil de Gimbri y la sección final de la aventura antes de que los PJ entren en Karak-Zulvor.

• ENTRE UNA ROCA Y UN LUGAR OSCURO •

Si vas a jugar esta aventura como parte de la campaña de las *Piedras del Destino*, encajaría mejor entre "Sangre en las Tinieblas" y "La Roca de la Muerte". La conclusión de "Sangre en las Tinieblas" deja a los PJ ante el Altar de Kadar-Helgad. No emplees la visita del fantasma de Yazeran para enviarlos al monasterio de Aguilera todavía; resérvalo para el final de esta aventura. En vez de eso, deja a los PJ sin saber muy bien qué paso dar a continuación. Probablemente se dirigirán en busca de civilización, sobre el Paso de los Dientes del Invierno. Poseyendo dos Cristales de Poder, los PJ comenzarán a atraer la atención de las fuerzas del Caos.

A medida que los aventureros se abren camino a través de la montañosa ruta comercial (o donde resulte más apropiado), divisarán unas figuras enfrente de ellos. Tres enanos yacen sin vida en mitad del camino, mientras otro permanece taciturno a su lado, hasta que ve a la partida y comienza a gesticular para llamar su atención. Gimbri (puesto que de él se trata) les ruega a los PJ que le ayuden, explicándoles que sus valientes camaradas caídos han sido asesinados en una emboscada goblin, sus cuerpos desvalijados. Él caminaba rezagado de sus compañeros, lo que le permitió darse cuenta del peligro y evitarlo bebiendo una poción de invisibilidad; incluso les muestra el frasco vacío a los PJ. "¿Cómo podré cumplir ahora con la tarea que me encargaron mis antepasados? Si prosigo mi viaje solo por estas montañas, mi suerte estará echada." Puede que la simpatía de los personajes por Gimbri ayude cuando éste les cuente la naturaleza de su misión y



(por si eso no basta) les enseñe las piedras de rubí bruto. De un modo u otro, es de vital importancia que se gane la confianza de la partida para que lo escolten hasta Karak-Zulvor.

Casi todo lo que les ha contado Gimbrí es mentira, pero es muy importante que los PJ no se den cuenta todavía. Lo cierto es que no hubo ni emboscada ni goblins. Gimbrí envenenó a sus compañeros de viaje con perdición del hombre (el veneno, y no ninguna "pócima", es lo que había en el frasco que les enseñó) y planeó todo el escenario para engatusar a los PJ. Si éstos examinan los cuerpos, verán que los enanos son del todo normales y que las heridas son reales. Los PJ suspicaces podrían interesarse por el hecho de que no haya goblins ni rastros de sangre de goblin en los alrededores, pero Gimbrí insistirá en que la emboscada fue rápida y efectiva. Si alguien intenta encontrar huellas de los goblins, lógicamente no van a dar con rastro alguno, aunque tras una búsqueda intensiva pueden dar con indicios de actividad goblinoides, si bien no tendrá nada que ver con la "emboscada" de esta aventura. Los PJ recelosos también podrían preguntarse por qué Gimbrí no participó en el combate; puedes interpretar la personalidad bisoña del enano, si sirve de algo. Puedes hacer que uno de los PJ encuentre una espada corta algo apartada del camino; se trata del arma con el que Gimbrí infligió las "heridas de la emboscada" a sus desafortunados compañeros antes de arrojarla lejos de sí. Si cualquiera de los PJ comienza a alimentar cierta paranoia sobre Gimbrí, haz que los ataquen algunos goblins de verdad al caer la noche.

Con algo de suerte, los jugadores no sospecharán más que el encuentro con Gimbrí estaba algo "amañado", pero por ti como DJ para conseguir que los aventureros participen en el escenario que tan cuidadosamente has preparado.

• MÁS ENANOS •

Si ya has comenzado, o incluso finalizado, "La Roca de la Muerte", no desesperes. Puedes desarrollar esta aventura entre "La Roca de la Muerte" y "Guerras entre Enanos", o de relleno tras "Guerras entre Enanos" pero antes de "El Corazón del Caos", o incluso de forma totalmente independiente. Los PJ armados con los Cristales, no obstante, puede que sean ya tan poderosos que la aventura no les suponga reto alguno.

En tal caso, probablemente quieras aumentar el número de habitantes de Karak-Zulvor y su ferocidad; añadiendo unos cuantos orcos Negros duros de pelar, y puede que uno o dos chamanes goblin, por ejemplo. Quizás desees hacer del propio Gimbrí un adversario más formidable, armado con algunos potentes artefactos mágicos de

su propiedad, en lugar de la figura más bien patética que describimos aquí.

Si no estás jugando para nada la campaña de las *Piedras del Destino*, no tienes más que cambiar algunos nombres y situar Karak-Zulvor donde prefieras, ya sea en las Montañas del Fin del Mundo, las Cuevas, en las Montañas Grises o en las Negras. Si te parece más conveniente, quizás prefieras que el primer encuentro con Gimbrí transcurra en una ciudad y no en mitad de una carretera; la "emboscada goblin" no deja de ser un añadido opcional, no parte integral de la trama.

En *El Enemigo Interior*, un viaje a las montañas podría constituir un conveniente interludio entre aventuras más orientadas hacia lo urbano. Gimbrí podría estar buscando a sus jóvenes talentos dondequiera que se encuentren los PJ.

LLEGAR A KARAK-ZULVOR

El viaje hasta Karak-Zulvor puede resultar todo lo sencillo o todo lo complicado que tú desees. Algunos encuentros con goblins, o al menos alguna evidencia de actividad goblinoides (un jinete de lobo divisado a lo lejos, un campamento recién levantado, sonidos por la noche y rastros de arañas gigantes por la mañana), contribuirán a amenizar el viaje y a mantener a los PJ con los sentidos alerta. Puedes intercalar etapas descriptivas del viaje con diálogos con Gimbrí. Éste les explica que ha explorado la fortaleza desde el exterior, aunque tras haberse confirmado la presencia de goblins en la zona, aún no ha intentado entrar. Con él los aventureros llegarán a divisar la fortaleza, y les enseñará las entradas y les describirá los lugares a los que cree que conducen, pero más allá de este punto dependerá de los PJ lo que hacer a continuación. Gimbrí les explica que él no es ningún soldado y que ha contratado sus servicios tanto por sus conocimientos tácticos como por sus habilidades marciales.

Gimbrí acompañará a los PJ al interior de Karak-Zulvor sin dudarle un instante; tiene sus motivos para haber llegado hasta aquí y no se va a echar atrás en estos momentos. Puedes utilizar a Gimbrí para dejar caer algunas pistas más o menos sutiles si ves que tus jugadores tienen el día particularmente espeso:

"Lo normal en las Fortalezas de este tipo es que haya un par de estancias más pequeñas después de ésta... aquí, mirad", o:

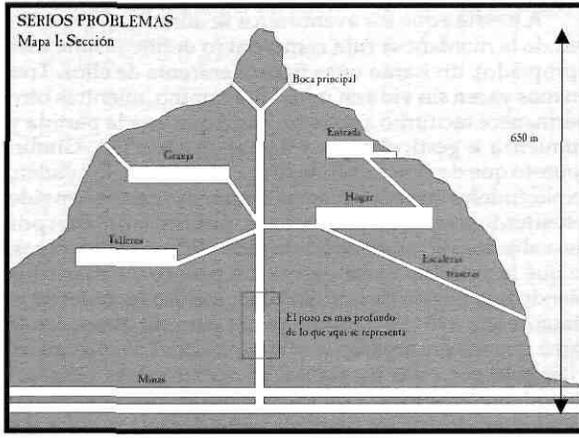
"Vaya, la verdad es que no soy ningún experto, pero juraría que si os precipitáis en esa dirección, aquel orco (maldito sea el nombre de su raza, saqueadores de fortalezas) grandote de allí podrá enfrentarse a vosotros de uno en uno. Que, bueno, los estrategas sois vosotros, yo no digo nada."

• ENTRAR EN KARAK-ZULVOR •

Según Gimbrí, existen tres posibles entradas: la cima, la entrada principal y los pozos de ventilación de las galerías granja. A fin de facilitarles la elección, les resumiré los pros y los contras de cada una:

• LA CIMA •

"Buen trabajo de ingeniería enana, éste. Entrar por la cima implica una buena escalada seguida de una buena bajada, setecientos cincuenta metros o así, hasta alcanzar el fondo del pozo principal. Dudo mucho que los pieles verdes hayan establecido algún tipo de defensa en ese lugar. Con mucha cuerda, mucha suerte y columpiándonos un poco, podríamos alcanzar una de las galerías superiores."



La escalada hasta la cumbre es la más difícil a la que se habrá enfrentado ninguno de los aventureros, con fuertes vientos, hielo, avalanchas y todos los peligros que el cruel DJ decida ponerles por delante. Una vez allí, los PJ tendrán que preocuparse de descender el pozo sin precipitarse a su final y sin que los vean los orcos. (Recuerda, ni siquiera el equipo de aventureros mejor equipado suele llevar setecientos metros de cuerda en la mochila.) Si los PJ lo consiguen, obtendrán la ventaja del factor sorpresa (qué digo, sorpresa; los van a dejar a todos boquiabiertos) en su primer encuentro con los orcos.

• LA ENTRADA PRINCIPAL •

“Las puertas principales todavía funcionan, milagrosamente. Las he visto abrirse y cerrarse para los jinetes de araña goblin que entran y salen, así que intuyo que los pieles verdes han cuidado de la maquinaria. Tampoco es que nos vayan a abrir las puertas a nosotros: lo más probable es que la entrada esté bien vigilada, y está claro que resulta mucho más fácil abrir las puertas desde dentro que desde fuera.”

Las enormes puertas de piedra se abren sólo desde el interior. Dos negligentes guardias orcos ocupan la garita que se encuentra sobre el portal, equipada con disparaderos para flechas que permiten tener una buena vista del umbral de las puertas y sus alrededores. La solidez de dichas puertas es asombrosa (R 10, D 100), aunque los personajes con recursos encontrarán algún modo de entrar. Otra cosa será que lo hagan sin activar la alarma.

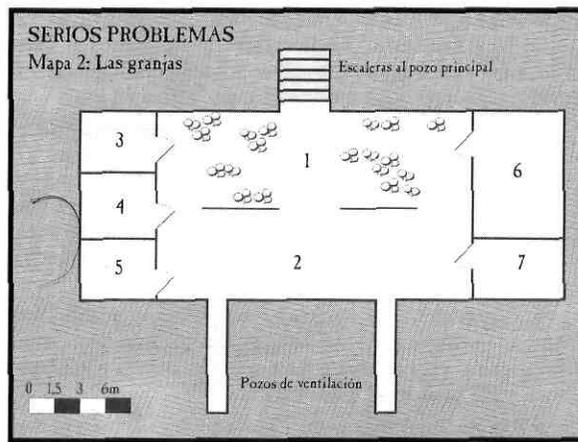
• LOS POZOS DE VENTILACIÓN •

“A medio camino de lo alto de la montaña debería haber una serie de pozos con el propósito de permitir la entrada de luz y aire al interior de los niveles de cultivo de la Fortaleza. Por lo general, dichos pozos tendrían portillas para protegerse de la lluvia y de cualquier otra cosa que quisiera dejarse caer por ellos, pero tras tanto tiempo es fácil encontrar una o dos rotas. Los pozos tienen mucha pendiente, pero son lo suficientemente anchos como para reptar por su interior. No sé si los orcos los tendrán vigilados.”

La pendiente de los pozos es bastante inclinada (entre 45 y 60 grados) y su superficie se torna resbaladiza en algunos tramos, aunque con la ayuda de cuerdas, *Escalar* y algo de precaución, los PJ deberían ser capaces de apañárselas. En caso de duda, impón una prueba de *Riesgo*. Un personaje sujeto con una cuerda que fallara la prueba caerá 1D3 metros; los personajes que no vayan sujetos a cuerda alguna caerán hasta el fondo del pozo, aunque la pendiente evita que el daño de la caída sea superior a 6 metros. Escuchando atentamente, los PJ podrán saber si los pozos están ocupados; no obstante, las galerías son demasiado profundas y están demasiado oscuras como para poder vislumbrar nada desde la superficie. Si entran en la Fortaleza por uno de estos pozos, los PJ terminarán en los Almacenes de Moho (2).

• DENTRO DE LA FORTALEZA •

Karak-Zulvor es una ruina. Los goblinoides se han adueñado de algunas zonas, han destruido otras (la diferencia es bastante sutil), y han bloqueado el acceso a las demás. Debería resultar evidente que los orcos no tienen mucha idea de ingeniería y virguerías arquitectónicas. Interpreta la tragedia que supone para cualquier PJ enano del grupo que tan magna construcción enanil no se cuide y mime como se merece. La opinión que tienen los orcos de Karak-Zulvor es que se trata de un gran “bujero” en la



tierra, bueno pa´ defenderze y tal, cómodo, guapo, con mogollón de zitio pa´ repantingarte y dejar las coazaz.

Menciona el olor de vez en cuando; la combinación de los estándares higiénicos orcos y el emplazamiento subterráneo del lugar es impresionante, por lo menos para el olfato.

LA GALERÍA DE CULTIVO

Una sola galería de cultivo era más que suficiente para abastecer a una Fortaleza de pequeño tamaño como Karak-Zulvor. Los invasores skaven adaptaron las galerías para alojar criaturas mutantes y cultivar su propio surtido de comestibles. El centro de la galería es un enorme espacio abierto, iluminado por los túneles de la superficie y empleado para el cultivo de hongos. Los demás cuartos fueron almacenes en su día; están sumidos en la oscuridad o iluminados por agujeros demasiado pequeños como para permitir el acceso de cualquiera que quisiera reptar en su interior.

1. Huerto de Champiñones

El suelo de este cuarto oscuro está cubierto por un abono vegetal líquido, sobre el que crecen algunos parches de champiñones. Algunos de éstos, blancos, fibrosos y de tallo largo, cubren en densos macizos las rejillas de madera de las paredes. Algunos son variantes de champiñones conocidos, pero la mayoría pertenecen a categorías exóticas.

Cuidando de estos hongos encontramos a cuatro snotlings (*WFJR*, p.225) desarmados. Si ha saltado la alarma, estarán escondidos (ocultos tras champiñones de buen tamaño, enterrados bajo capas de abono, etc.) y aguardando la oportunidad de lanzarse sobre la puerta. Si no ha sonado la alarma, los snotlings intentarán escapar en cuanto aparezcan los PJ. Sea como sea, sólo atacarán si se los arrinconan o capturan, lanzando mordiscos y revolviéndose para liberarse. El *mordisco* de un snotling causa D3 daño y existe una posibilidad del 10% de provocar *heridas infectadas*. Los snotlings también podrían improvisar (imposibilidad del 25%, o mayor si te sientes ladino) armas de esporas con los hongos que crecen en la estructura.

El cuarto está impregnado de un olor intenso y cualquier personaje que falle una prueba de **R** al entrar en la estancia comenzará a sentirse algo mareado, sufriendo una penalización de -10 a todas las pruebas durante 15-R minutos. La superficie de abono es tan blanda y profunda que los personajes que se muevan a velocidad más que cauta tendrán que superar una prueba de *Riesgo* cada turno o perderán el equilibrio. El personaje que se caiga (o al



que le salpiquen con abono los maliciosos y aterrorizados snotlings) sufrirá una penalización de -10 tanto a **Emp** como a las pruebas de *escondarse* (contra cualquiera con sentido del olfato) hasta que se limpie a conciencia.

Cuatro de las varias especies de champiñón que se pueden encontrar aquí son obra de la manipulación genética del Clan Mohoso, y podrían alcanzar un precio de 5 CO cada una entre brujos, eruditos, herbolarios o alquimistas. Si los PJ recogen algunos de los champiñones, descríbeles su aspecto; pero no sus propiedades hasta que alguno tenga el valor de probarlos.

- **Caparazón de Escarabajo Lechoso:** sombrillas abombadas, blancas y traslúcidas tan grandes como un plato sopero, con estrías de un marrón rojizo. Excelente sabor: 5 CO la unidad, para cocinar.

- **Ala de Cuervo:** cúpula aflautada negra como el carbón. Potente veneno Perdición del Hombre; un mordisco equivale a 3 dosis.

- **Cuernecillo de Fétido Algodón:** lavanda con astas como las de un ciervo; hediondo. Cura una **Herida** de inmediato.

- **Cerebro Granítico:** rojo brillante, con la forma y textura de un cerebro. Veneno Perdición del Hombre medianamente potente; un mordisco equivale a 1 dosis.

Cualquiera que coma estos champiñones se expone a desarrollar algún tipo de mutación gracias a la influencia de la Piedra de Disformidad: posibilidad acumulable del 1% por champiñón de desarrollar síntomas de la Fase II tal y como se describen más adelante sería lo justo, aunque, ¿quién lleva la cuenta?

2. Armazón Mohoso

Los armazones enrejados contruidos con tallos de champiñón gigantes apuntalan el techo, soportando espesas cortinas de mohos multicolores luminiscentes que obstaculizan la vista de una parte a otra de la estancia.

Si se ha dado la voz de alarma, este cuarto estará vacío. En caso contrario, una docena aproximada de snotlings se afanarán cuidando de los armazones. Intentarán huir en cuanto vean a los intrusos, pero cada snotling deberá superar una prueba de **Int** para optar a la posibilidad de salir de las galerías de cultivo y dar la voz de alarma, seguida de una prueba de **Fr** para reunir el coraje necesario para plantarse delante de sus amos orcos siendo portadores de malas noticias. Al igual que los snotlings de la zona 1, sólo pelearán si se los acorrala o captura, y tanto sus mordiscos como sus pequeños cuchillos arrojados causan D3 daño con F 1, con la posibilidad del 10% de causar *heridas infectadas*. Puedes pasar un buen rato con los snotlings saltando sobre los PJ, o tirándoles cosas. Los snotlings astutos y con recursos (un concepto alarmante sí, pero que no te dé apuro) podrían incluso decidir rumiarse partes del armazón para enterrar a los PJ o al menos retrasar su avance.

La mayoría de los armazones son inofensivos, pero cualquier movimiento a velocidad mayor que *cautelosa* tiene una posibilidad del 10% por turno de enojar a un macizo de mohó rojo o amarillo.

3. El Criadero de Ratas

Cuando se abra la puerta, una nube de correosas ratas sobrealimentadas (suficiente para obligarle a un personaje con fobia a las ratas a superar una prueba de **Terror** nada más verlas) se derramará entre los pies de los personajes, apuntándolos con sus hocicos y ojos expectantes. Parecen tener asumido que cualquier humanoide que entre en la estancia ha venido para alimentarlas. Las migas

de champiñón que alfombran el suelo indican cuál es su dieta. Son muy taimadas y seguirán a los personajes por donde quiera que vayan, trepando por sus pantalones, implorantes, chillando estridentes. Son muy amigables, pero imposibles de adiestrar. Haz que las ratas acompañen a los personajes en su periplo durante un buen rato, chillonas y molestas (-10 a **Des**, **I** y pruebas de *Escondarse*).

4-5. Perreras de Garrapato

Cualquier ruido o movimiento cerca de estas puertas acarrea una serie de pesados impactos sobre ellas, acompañados de feroces gruñidos. Está claro que aquí encerrado hay algo muy grande y agresivo.

Cada cuarto se utiliza como perrera para cinco garrapatos alimentados a base de ratas (y alguna mano de vez en cuando) que los snotlings cuelan por debajo de la puerta. Los garrapatos atacarán a cualquier blanco que se les ponga por delante y lucharán a muerte. Los garrapatos no están encadenados; si los aventureros son tan tontos como para abrir la puerta, saltarán sobre ellos. Casi todos atacarán a los PJ, aunque uno o dos podrían limitarse a desaparecer a toda prisa... listos para aparecer más adelante cuando los aventureros se encuentren investigando alguna esquina particularmente oscura y maloliente de la galería. Si por alguna razón no te gustan los garrapatos, o no dispones de ninguna miniatura, unos cuantos lobos muertos de hambre serían un buen sustituto.

6. Criadero de Arañas

Este cuarto oscuro aloja a las arañas gigantes que la elite goblin del lugar monta en la batalla. Las arañas han tejido su tela por toda la estancia; dispersos por todo el suelo encontramos los resecos y arrugados pellejos de tres snotlings. Las arañas se toman todo lo que pase por la puerta como parte del menú, y sólo el fuego las hará retroceder. Su tela tarda en comenzar a arder (el personaje tendrá que aplicar la antorcha durante 3-4 turnos) pero se consumirá rápidamente una vez haya prendido.

7. Araña Mutante

Una de las arañas gigantes comenzó a mutar tras comerse a un snotling que se había expuesto durante demasiado tiempo a los champiñones alterados con la Piedra de Disformidad, y se la ha aislado en esta estancia. De momento, la araña mutante se ha comido todo lo que le han metido en el cuarto, incluidas otras tres arañas gigantes, un garrapato y alrededor de una docena de snotlings. Los cadáveres de las arañas gigantes permanecen casi intactos: su interior fue licuado y sorbido, pero sus *dermatoesqueletos conservan un aspecto inquietantemente lozano*, si bien no se mueven. Pese a las apariencias, la araña mutante es lo único vivo del cuarto. Sus dos patas delanteras rematan en ominosas hojas destiladoras de veneno, otorgándole dos ataques venenosos extra, y su esqueleto de quitina, muy resistente y surcado de púas, le da 4 puntos de armadura a todas las localizaciones.

• EL POZO PRINCIPAL •

Un espacioso y empinado pasadizo une la galería de cultivo con el pozo principal. Éste constituye el corazón de la Fortaleza enana, y abarca desde la superficie hasta el nivel inferior, proporcionando aire y luz desde el exterior.

El pozo principal de Karak-Zulvor mide 35 metros de ancho y aproximadamente 800 de profundidad. Una brisa fresca sopla procedente de arriba. Sus muros están recorridos por una red de tuberías de piedra, remachadas con hierro, que desaparecen en la oscuridad. Algunas resultan frías



al contacto, cubiertas por gotas de humedad condensada, y por su interior rugen el agua corriente. Otras irradian calor y de vez en cuando dejan escapar chorros de vapor. Todo el pozo reverbera con un rugir apagado, como si se pudiera escuchar el rumor de algún lejano río subterráneo; el ruido constante impone una penalización de -10 a todas las pruebas de *Escuchar* mientras se esté dentro del pozo.

La luz del día que se filtra por su boca superior lo ilumina tenuemente, iluminación que se acentúa en algunos tramos gracias a las toscas antorchas que aún pueden encontrarse en algunos candelabros abandonados allí por los enanos, o por las pilas de desperdicios ardiendo o sus brasas que aparecen en el suelo. Éstas sólo se encontrarán alrededor de las zonas frecuentadas por los orcos; en los demás sitios la luz ambiental es muy rara. Dependiendo de lo lejos que hayan descendido los PJ, el nivel de iluminación varía del de luna llena a la más absoluta oscuridad.

En el nivel del Hogar de la Parentela encontramos arcones de piedra que recorren la cara exterior del pozo, y tres puentes de piedra que la cruzan en forma de Y. Algunas rejas y piedras que no están en su lugar nos indican los lugares donde los skaven y orcos invasores hicieron saltar las trampas de los enanos. Unos tramos de escalera de piedra recorren el interior del pozo en espiral; ascienden hasta una altura aproximada de cien metros, y su estado empeora a unos doscientos metros por debajo del nivel de la cima, donde se han desmoronado por completo. Si descendemos por ellas, las escaleras nos conducen durante unos 200 metros hasta alcanzar el nivel de los talleres, seguidos de otros 600 metros antes de llegar a las minas.

Las aceras, escalones y puentes carecen de barandillas, con lo que un solo paso en falso podría precipitar al incauto a una caída libre que no se detendría hasta que chocara con el nivel inferior de la mina. Cualquier movimiento a velocidad mayor que *cautelosa* requiere una prueba de *I/Des* todos los turnos (*Acrobacias* +10) para no caer; sin cuerdas o similares precauciones, los personajes que no superen la prueba se abalanzarán sobre una muerte segura (para aquellos DJ aficionados a las estadísticas, son 1.609 metros menos D6 *Heridas*).

Si se ha dado la voz de alarma, los orcos estarán apostados en la parte del pozo ocupada por el Hogar de la Parentela. No se lanzarán al ataque sin más, sino que aguardarán hasta que los PJ se encuentren al alcance de sus proyectiles para abrir fuego mientras cruzan el puente. Dado

que persistir en la idea de cruzar no es una opción nada inteligente, puede que decidan hacerse fuertes en la posición que ocupen en ese momento. El DJ debería darle tiempo a sus jugadores para que se les ocurra alguna forma brillante, sagaz, valiente o estúpida de escapar a la encerrona, pero si la aventura tiene pinta de haberse estancado, haz que los orcos necesiten superar una prueba de *Ld* por turno para resistirse a sus impulsos naturales de ignorar todo lo que tenga que ver con tácticas y estrategias. Unas cuantas palabras afiladas de los PJ podrían sumar penalizaciones a estas pruebas, oscilando entre la simple provocación (-5) al insulto más ofensivo (-20). Quienes fallen sus pruebas se lanzarán a la carga cruzando los arcones (¡no te olvides de esas pruebas de *I/Des*!), y por cada orco que cargue, los que hayan permanecido en sus puestos tendrán un -5 a su próxima prueba de *Ld*.

Si no ha sonado la alarma, un orco Negro solitario estará dormitando de pie a la entrada de la zona del Hogar de la Parentela. Si los PJ andan con sigilo, podrán pasar por debajo de sus narices sin que se dé ni cuenta.

• EL HOGAR DE LA PARENTELA •

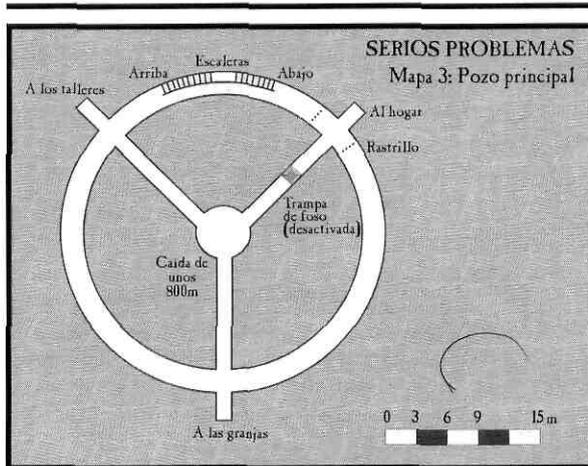
El Hogar de la Parentela es el centro social de la Fortaleza, a la vez que un emplazamiento defensivo clave. Contiene el Salón de la Parentela, un enorme comedor y recibidor, las cámaras y salón privado del Rey, los salones y varias cámaras pertenecientes a otros tantos Clanes, y los templos a Grungni y a los demás dioses de la Fortaleza.

Los actuales habitantes goblinoides de Karak-Zulvor, temerosos de posibles trampas y maldiciones enanas, no entran en el Hogar del Rey Earl, el Salón de los Antepasados ni en el Templo del Antepasado con Vida. El Salón de la Parentela y otros salones cercanos de los demás clanes han sido ocupados por varios grupos de orcos y goblins, mientras que el líder orco y su séquito han preferido instalarse en los barracones de los guardaespaldas del Rey Earl y en el Salón del Rey Earl. Los skaven se adentraron un poco más en la zona del Hogar de la Parentela, aunque su principal preocupación seguía siendo la veta de Piedra de Disformidad encontrada en las minas.

8. Cuarto de Guardia Exterior

Si se ha dado la voz de alarma, todas las tropas orcas y goblins del Hogar de la Parentela se habrán congregado





en este punto. Si no, encontraremos cuatro orcos Negros sentados, jugando a los dados y picoteando algunos aperitivos que preferimos no describir. Si los PJ disfrutaban del factor sorpresa, los orcos tardarán dos turnos en recoger sus cascos y escudos.

El ruido de la lucha atraerá a los refuerzos de la cámara de guardia principal (zona 9) tras D6 turnos. Las reyertas entre guardias no son nada del otro mundo, con lo que el ruido tardará un rato en llamar la atención.

9. Cámara de Guardia Principal

Si se ha dado la voz de alarma, este cuarto estará vacío, puesto que todos sus ocupantes se habrán dirigido al cuarto de guardia exterior (zona 8) para enfrentarse a la amenaza. Si no es así, habrá seis orcos Negros, ocupados del mismo modo que los del cuarto de guardia exterior.

10. El Salón de la Parentela

El techo de esta enorme cámara se pierde de vista en la oscuridad. Los arcos salen de la cámara en todas direcciones, sin espacios entre uno y otro. En el centro de la cámara encontramos una chimenea de gran tamaño que se alza sobre un estrado. Aunque el rico mobiliario que podría haberse visto en otros tiempos hace mucho que desapareció, no cabe duda que nos encontramos en el Salón de la Parentela, el corazón de toda Fortaleza de enanos.

Si se ha dado la voz de alarma, los habituales ocupantes de esta estancia se encontrarán en la cámara de guardia exterior. Si no, el líder orco estará presidiendo una asamblea en este lugar, sentado sobre un elaborado trono de piedra tallada cuyos remiendos saltan a la vista. Le rodean seis guardaespaldas orcos Negros y le atienden en todo

momento tres chicos de los recados orcos y una docena aproximada de esclavos goblin. Éstos echarán a correr al menor indicio de problemas, enredándose entre los pies de los orcos y penalizándolos con un -10 a todas las pruebas durante los dos turnos siguientes a la entrada de los PJ en la cámara. Los chicos de los recados no portan armas en presencia de su líder (una medida preventiva de rutina en una sociedad donde el asesinato es la forma favorita de escalar puestos) e intentarán escapara en dirección a los hogares de clan para recoger su equipo y reunir a sus tropas. Si la batalla parece decantarse en contra de los orcos, su líder intentará huir hacia el Salón del Rey (11).

11. El Salón del Rey

Éste era el salón interior del Rey enano, donde se trataban asuntos que no atañían al conjunto de la Fortaleza. Se encuentra en un estado similar al Salón de la Parentela (10), vacío a excepción de algunos goblins que lo han escogido como refugio y se ocultan entre los restos de los destrozos. Si los PJ han perseguido al líder orco hasta aquí, huirá en dirección a la Escalera del Postigo (13) a toda velocidad.

12. El Hogar del Rey

Los restos de cuatro enanos descansan apoyados contra la pared del fondo de la estancia. Sus huesos y carne han desaparecido, con lo que sólo quedan sus hachas, escudos, cotas de malla y yelmos. Uno de los enanos vestía hábitos clericales y portaba un martillo ceremonial que yace, resplandeciendo con una tenue luz amarillo verdosa, ante su armadura. Otro de ellos habría sido el rey de la colonia, lo que deducimos de la corona enjoyada que rodea su casco.

Alrededor de la estancia descubrimos fragmentos podridos y restos de antiguo mobiliario, entre los que algunos objetos identificables aún permanecen intactos: varios armazones de catres doselados con armazón de roble y un cofre de mármol. Los artefactos del cuarto han sufrido el paso del tiempo, pero parece que ni los orcos ni los skaven se han ensañado con ellos.

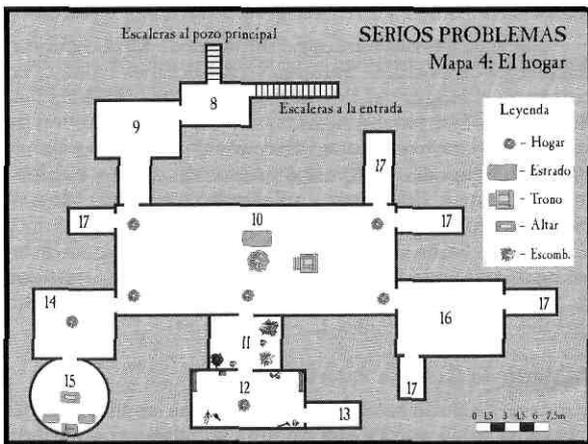
Detrás de la puerta descansan los restos de tres skaven, dos orcos y una docena aproximada de goblins y snotlings.

Si un personaje que posea *Conciencia de la Magia* examina el cuarto, sentirá la presencia de una poderosa fuerza mágica. Concentrándose en el poder, el martillo refulgirá con una luz dorada, visible sólo para el personaje consciente de la magia.

Los restos pertenecen al Rey de la Fortaleza y a sus últimos Martilladores, la guardia personal del rey, caídos en acto de servicio defendiendo Karak-Zulvor contra los skaven. Con su último aliento, el sacerdote enano maldijo la estancia y todo lo albergaba. La maldición golpeará inmediatamente a cualquier goblinoide o skaven que entre en la cámara. También fulminará a cualquier PJ que se haya adueñado de joyas u objetos mágicos durante su estancia en Karak-Zulvor; los personajes que gasten un Punto de Destino para eludir la maldición se encontrarán con que una fuerza irresistible les arrebatara los frutos de su rapiña (posiblemente rompiendo ropas y armaduras) para depositarlos entre los restos de los enanos, al tiempo que los personajes salen disparados fuera del cuarto, haciéndose precisa una prueba de *Riesgo* para evitar la pérdida de D3 **Heridas** en el proceso. En cualquier otro caso, los PJ podrán entrar sin peligro en la sala, no importa su raza.

Los tesoros del Rey Earl de Karak-Zulvor son:

- 4 cotas de malla (para enanos, se entiende)
- 1 escudo enano con Runa de Armadura (*WFJR*, p.186)



- 3 yelmos normales
- 1 yelmo mágico con una corona enjoyada (+1 R, tasada en 600 CO)
- 3 hachas normales
- 1 martillo mágico (inflige daño normal, pero causa *miedo* en cualquier oponente piel verde a menos de diez metros de quien esgrima el arma)
- un cofre de mármol que contiene monedas de oro enanas antiguas por valor de 1.000 CO

La Maldición de Dromo

La primera vez que los PJ toquen los artefactos de los enanos, se elevará una aparición fantasmal de los restos del sacerdote, fenecido tiempo ha. Pronunciará el siguiente discurso en Khazalid (o en Viejomundano si no hay ningún enano cerca: no se lo pongas demasiado difícil a los pobres infelices si a estas alturas ya se han desecho o separado de Gimбри), antes de desaparecer:

“Profanad este lugar y la Maldición de Dromo os reventará las entrañas y separará la carne de vuestra alma. Que la piedra caiga sobre vosotros y el fuego os consuma. Si vais a jurar por todos los Antepasados y todos los Dioses que nuestra muerte quedará vengada, tomad lo que os sea menester y dedicarlo sobre el Altar de Nuestros Antepasados.”

Los PJ pueden coger cualquier objeto de la Fortaleza siempre y cuando los depositen sobre el Altar de Nuestros Antepasados, en el Templo del Antepasado Vivo (15), y los dedique a la venganza de la muerte de Karak-Zulvor. Cualquier personaje que intente llevarse parte del tesoro de Karak-Zulvor sin hacer esto antes caerá víctima de la Maldición de Dromo, y sufrirá una desagradable, instantánea, dolorosa y horrible muerte (utiliza toda tu imaginación) siguiendo la profecía del sacerdote.

Solamente un Punto de Destino podrá evitar que se cumpla la maldición, y el PJ que persista en tentar a la suerte sufrirá los efectos una y otra vez, hasta que gaste todos sus Puntos de Destino y la maldición resulte definitiva.

(Los DJ compasivos podrían darles alguna que otra pista a los PJ la primera vez que intenten poner a prueba la Maldición; retortijones que arrecian a medida que se acercan a la salida, hemorragias nasales cuando estén a punto de regresar al exterior... y si continúan, bueno, que pese sobre sus conciencias.)

13. Pasadizo hacia la Escalera del Postigo

Este pasaje conduce hasta el pie de una larga escalera, la Escalera del Postigo, diseñada como ruta de escape y elevada hasta alcanzar una salida secreta hacia la montaña más elevada de Karak-Zulvor. Cualquier goblinoides que llegue hasta la Escalera del Postigo debería ser capaz de dejar atrás a sus perseguidores y abandonar la Fortaleza.

14. El Salón de los Antepasados

El Salón de los Antepasados fue la residencia de los sacerdotes del clan y el lugar donde se recogían los árboles genealógicos y las crónicas del clan. Aquí es donde Gimбри buscará los documentos del hace tiempo fallecido médico enano, Farin Northri. La capa de polvo que pesa sobre el suelo de este cuarto es particularmente espesa. Cientos de pequeñas losas incrustadas en las paredes presentan inscripciones en Khazalid. Cada una cubre un compartimento donde encontramos D6 rollos de papiros. En ellos se recogen las historias y recuerdos de la Fortaleza y de sus clanes. Aun con el conocimiento de Gimбри acerca de Karak-Zulvor, le llevará unas dos horas encontrar los documentos que busca, y otras 8-12 horas copiar los pergaminos. Bajo ninguna circunstancia decidirá sustraer o dañar los documentos, por miedo a la Maldición de Dromo.

15. Templo del Antepasado Vivo

El Templo del Antepasado Vivo alberga los altares de los clanes y fue su centro de adoración. Un ara dedicado a Grungni, el dios de la minería, se levanta contra la pared del fondo. Encontramos dos más en las paredes a la izquierda y a la derecha, uno dedicado a Smednir, Dador de Forma a los Minerales, Dios Ancestral de la Metalurgia, y uno dedicado a varias deidades enanas menores. En el centro de la cámara, una losa de mármol adornada con varias piedras preciosas y rostros enanos delicadamente esculpidos descansa sobre un tosco y bajo talar de piedra.

El altar central es el Altar de los Ancestros. El PJ que deposite cualquier arma sobre este ara y la dedique a la venganza de contra los invasores de Karak-Zulvor recibirá una bendición: el arma inflige el doble de daño contra skaven y goblinoides dentro de Karak-Zulvor. Además, cualquier tesoro del Hogar del Rey (12) que se deposite sobre este altar y sea dedicado a la venganza de la muerte de la Fortaleza podrá sacarse de la misma sin desatar la Maldición de Dromo. No es necesario añadir que ésta caerá sobre cualquiera que mancille este santuario.

16. La Guardia del Hogar

La Guardia del Hogar fue una vez el barracón de los nobles enanos guerreros seleccionados para proteger al Rey. En la actualidad se ha convertido en un lugar de tránsito y en zona común para los goblinoides instalados en los hogares (17), y se podrán encontrar 2D4 pieles verdes de cualquier tipo en todo momento, a menos que se haya dado la voz de alarma.

17. Hogares de Clan

Los Hogares de Clan de Karak-Zulvor consisten en unas cuantas cámaras residenciales de pequeño tamaño agrupadas alrededor de un único salón de clan. Algunos han sido convertidos en barracones para las tropas goblinoides, pero la mayoría fueron abandonadas y saqueadas hace mucho tiempo, con lo que no se podrá encontrar nada de valor ni interés. Improvisa a discreción, o sella los pasadizos que conducen hasta los hogares de clan con algún que otro derrumbamiento. Puede que quieras dejar caer que parece haber indicios de que aquí vivieron skaven alguna vez.

• LOS TALLERES •

Los invasores skaven adaptaron los antiguos talleres para adecuarlos a su oscura tecnología. Aparte de matar a todos los skaven que encontraron aquí, los orcos no han hecho nada más con este sitio.

En los talleres encontramos grandes cantidades de Piedra de la Disformidad. El personaje que tenga *Conciencia de la Magia* percibirá en todo momento una gran cantidad de poder mágico Caótico por toda esta parte del complejo. El aura mágica es tan poderosa que los personajes tendrán que superar una prueba de Fv cuando entren en la estancia, o adquirirán un Punto de Locura. Aun cuando se supere la prueba, tras unos diez minutos en el nivel de los talleres, cualquier personaje con *Conciencia de la Magia* sufrirá un dolor de cabeza insoportable, además de una penalización de -20 en todas sus pruebas.

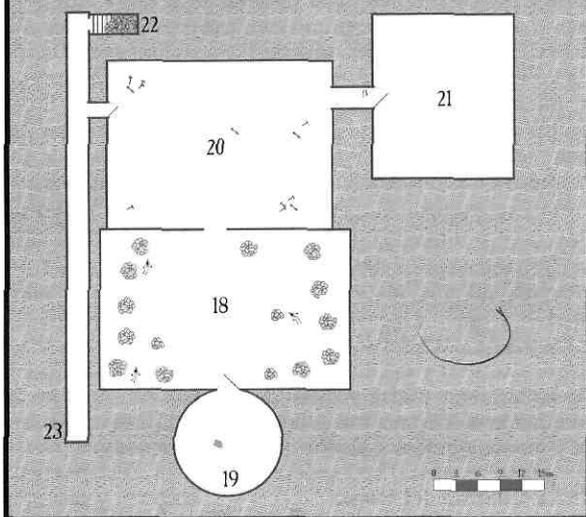
Los PJ estarán expuestos a Piedra de Disformidad o a productos derivados de ésta en todo momento dentro de los talleres. En la página 126 te indicamos algunos de los posibles efectos de esta exposición.

Gimбри debe superar una prueba de Fv en cada turno o su auténtica naturaleza se hará evidente a causa de su



SERIOS PROBLEMAS

Mapa 5: Los talleres



ansia por poseer la Piedra de Disformidad. La forma exacta en que esto puede ocurrir dependerá de cómo encaje mejor en tu aventura: quizás alguna manía compulsiva (coger Piedra, esnifarla, restregarse las manos con ella, etc.), o un cáustico discurso en el que se mofe de los PJ y de lo fácil que le resultó engatusarlos para que le siguieran el juego, podrían ser un par de soluciones. Como alternativa, podrías parodiar la transformación de Gimbrí a lo Jekyll-y-Hide hasta hacer de él un auténtico lunático del Caos. Piénsatelo bien antes de tomar esta decisión; aunque hacer que Gimbrí se desembarace de su capa y revele sus mutaciones puede suponer todo un golpe de efecto, un enfoque algo más sutil puede contribuir a que los PJ crean que no se trata más que de un enano perfectamente normal afectado por la Piedra de Disformidad. (Si quieres, porque te parece que tus personajes sabían todo el tiempo que Gimbrí no era trigo limpio pero han interpretado la ingenuidad de sus PJ, puedes ofrecerles una señal de la verdadera naturaleza de Gimbrí a modo de "recompensa" por el interés que han demostrado.)

18.El Cuarto del Horno

Esta estancia está abarrotada con montones de piedras, entre ellos uno de mineral de Piedra de Disformidad. Dispersos entre las pilas encontramos tres cadáveres increíblemente deformes, conservados misteriosamente en su corrompido estado. Una de las criaturas parece un skaven cubierto por largas púas como las de un puerco espín. Otra parece un enano cuya boca hubiera sido reemplazada por un largo hocico huesudo. La última parece ser una Rata Ogro con dos pares de cuartos traseros. Fueron esclavos de los skaven, encargados de separar la roca rica en Piedra de Disformidad de la demás, asesinados por los orcos invasores.

19.El Horno

Las paredes de metal ennegrecido de este enorme cuarto circular refulgen con una tenue luz incolora. El techo de la cámara asciende en forma de chimenea. Durante la ocupación skaven, los Videntes Grises utilizaron el horno blindado para refinar mineral de Piedra de Disformidad.

En el suelo del horno de fusión flota un charco verdoso de algo más de un metro de ancho, una Caótica viscosidad que antes había sido un orco. Tras pasar demasiado

tiempo aquí abajo cuando los orcos conquistaron la Fortaleza, la pobre criatura ha mutado hasta tal punto que ya no puede mantener su forma física. El mutante ataca con dos tentáculos por turno, intentando apresar a sus víctimas y evitar que salgan del horno. Sólo el fuego, los hechizos, las armas mágicas y las armas que hayan sido dedicadas en el Altar de los Antepasados (ver más atrás) pueden dañar al mutante; su forma líquida ignora cualquier otro tipo de ataque.

Debido a la intensidad de la radiación residual, cada minuto que se pase aquí dentro cuenta como cinco minutos de exposición a la Piedra de Disformidad.

20.Forja y Fundición

Las forjas han quedado destruidas, las herramientas dispersas por el suelo del cuarto. Si los PJ han visto alguna vez lanzallamas de disformidad skaven, reconocerán algunos fragmentos de estas armas y otras típicas de esta raza entre los escombros. Ninguna estará en condiciones de uso, pero podrían resultar interesantes para los eruditos.

21.Criadero del Clan Mohoso

Este cuarto contiene grandes cantidades de Piedra de Disformidad refinada, y de polvo de ésta. Lo habita un ser; un snotling solitario que vagó hasta dar con este sitio y que se ha estado alimentando de Piedra de Disformidad y, dado que desarrolló la habilidad de regenerarse, de partes de él mismo.

Sobra decir que no es ningún regalo para los ojos. Su cabeza ahora está inserta en el pecho, su piel cubierta por duras escamas verdosas, y ha desarrollado una cola rematada en una maza ósea. Se encuentra en un estado de frenesí permanente y atacará a cualquiera y a cualquier cosa que entre en la estancia. Es inmune a todos los ataques psicológicos, como el miedo o el terror.

Lo peor de todo es que puede regenerar hasta 10 Heridas por turno, y que cualquier golpe que le mute un miembro sólo conseguirá que éste se regenere hasta desarrollar otro snotling exactamente idéntico al primero, ¡sin que a éste deje de crecerle un miembro nuevo! Este mutante snotling está pensado para suponer un incordio más que una amenaza letal. Los aventureros inteligentes se limitarán a dejarlo allí encerrado y seguir su camino; quienes insistan en acabar con él podrían terminar teniendo que enfrentarse a una docena de estos bichos latosos, y mientras tanto pasarán tanto tiempo en este nivel que contraerán enfermedades producidas por la Piedra de Disformidad.

22.Escaleras Traseras hacia los Niveles de las Minas

Tras avanzar unos cuantos escalones, el paso de esta escalera ha quedado sellado a causa de un desprendimiento de rocas.

23.Pasadizo hacia el Pozo Principal

Los PJ que utilicen las Escaleras del Pozo Principal para llegar a los Talleres utilizarán este pasadizo.

• LA ENTRADA •

Como apuntó Gimbrí, la entrada principal a la Fortaleza enana sigue pudiéndose utilizar, aunque se encuentra celosamente vigilada. Intentar abrirse paso por aquí a la fuerza debería resultar casi imposible, a menos que los aventureros sean excepcionalmente astutos y personas de muchos recursos, pero una vez se haya dado la voz de alarma y todos los guardias disponibles se hayan dirigido a la zona del Hogar de la Parentela, sería posible escapar por aquí.



24. Cuarto del Rastrillo

Estas dos habitaciones, oscuras y carentes de ventanas, están vacías a excepción de los mecanismos que abren y cierran las grandes puertas de piedra de la Fortaleza (y que, dicho sea de paso, tienen **R 10**, **D 70** cada una). Sus contrapesos permiten que cada rastrillo pueda operarse solamente por un personaje cuyo valor de **Fuerza** sea 4 o más.

25. Garitas Exteriores

El paso de entrada está flanqueado por dos garitas de guardia, equipadas con disparaderos para flechas a fin de que los soldados puedan disparar al pasillo en caso de que los atacantes traspasen las puertas principales. Si no se ha dado la voz de alarma, cada cuarto estará ocupado por tres arqueros orcos y un corredor goblin. La función del corredor es hacer que cunda la alarma en el Hogar de la Parentela mientras los orcos de este lugar y los de los barracones interiores resisten en las puertas interiores todo lo que puedan. Un arquero que dispare a través de un disparadero sufre una penalización de **-10** a su **HP**, pero su protección es tan efectiva que el atacante sufre una de **-50** a su **HP** o a su **HA**.

26. Barracón Interior

Otra media docena de guerreros orcos se encuentran aquí, y la puerta interior está bloqueada por una sólida viga cuando no se va a utilizar. La puerta interior posee **R 8**, **D 35** cuando está bloqueada, y **R 7**, **D 20** cuando no.

27. Escaleras al Hogar de la Parentela

Esta escalera de piedra conduce hasta la zona 8, el barracón exterior del Hogar de la Parentela.

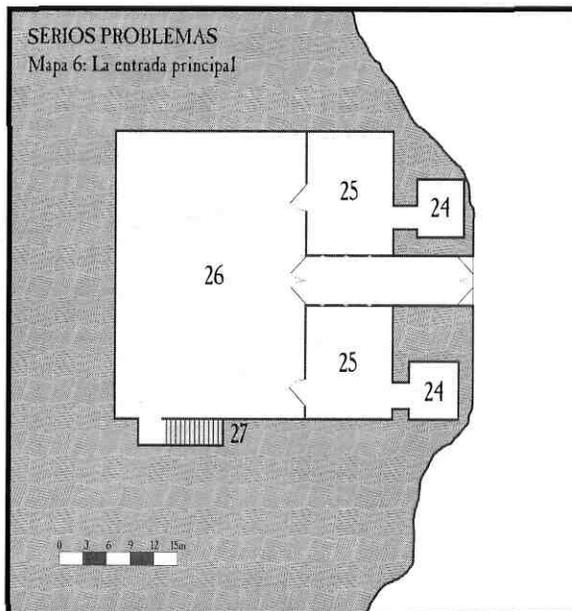
• SE REVELA EL AUTÉNTICO PLAN DE GIMBRI •

El plan original de Gimбри era utilizar a los PJ como músculos de alquiler: su interés por recabar información acerca de la Piedra de Disformidad es más que genuino, y además cree que aún quedan tesoros por saquear.

Si, no obstante, Gimбри descubre que los PJ poseen una o más Piedras de la Condena, u otros objetos o características que le interesen, alterará su plan e inventará excusas para retenerlos en el nivel de los talleres durante todo el tiempo que le resulte posible. Podría decir que los pergaminos indican la existencia de almacenes secretos, o de antiguas extracciones de oro.

En cuanto comiencen a presentar síntomas de enfermedad o mutación por culpa de la Piedra de Disformidad, Gimбри se ofrecerá para atenderlos, sólo que lo que hará será darles una poción que aumenta su susceptibilidad a la mutación. Cada día durante una semana, el personaje deberá superar una prueba de **R** o adquirirá otra mutación. Cuando su víctima parezca no tener remedio, Gimбри revelará su auténtica naturaleza e intentará reclutar a los PJ para la causa del Caos; después de todo, como señalará, nadie más los toleraría en su estado actual.

Las mentes de los PJ mutados habrán quedado afectadas por el envenenamiento con Piedra de Disformidad. Si desean hacer algo que se oponga al Caos (como desmembrar a Gimбри), cada PJ deberá superar una prueba de **Fv**, con un modificador del **-5%** por cada mutación y de un **2%** por cada Punto de Locura que hayan adquirido al exponerse a la Piedra de Disformidad. Si fallan, el PJ "se lo pensará mejor" y sentirá el irresistible deseo de hacer cualquier otra cosa. Tendrás que tener cuidado: como



DJ, tendrás que explicarle al jugador que su personaje no puede hacer lo que él quiere que haga (aunque tampoco tiene por qué conocer el motivo); muchos jugadores disfrutarán siguiendo este juego durante un rato, ante el asombro de sus camaradas.

Algunos jugadores sin duda encontrarán divertido experimentar con el lado oscuro y dejar que los PJ se conviertan en mutantes del Caos. Esto puede acabar con tu campaña, así que debería recomendarse que no lo hagan en absoluto. Quizás un encuentro con un curandero shallyano podría volverlos a encauzar por el buen camino, al igual que un viaje hasta Kislev en busca del Fuego Purificador de Zuvassin (*Algo huele a podrido en Kislev*, p.98).

• PERFILES •

Pueden encontrarse perfiles para orcos, orcos Negros, goblins, Snotlings y Arañas Gigantes en el libro básico de *WF/R*. Para el líder orco y sus Chicos, podrías utilizar alguno de los perfiles de los Intrusos de Morbog (p.58 de este volumen). A continuación presentamos los perfiles de los monstruos menos comunes:

Garrapatos (zonas 4-5)

Los orcos crían y cuidan de una amplia variedad de criaturas por varios motivos, y unas de éstas son las llamadas Garrapatos. Los Garrapatos que encontramos encerrados en Karak-Zulvor son unas agresivas pelotas con pelaje rojizo y dientes, son casi todo boca, ojos, hambre y mal genio. Por lo general se utilizan como guardianes, o como algo a lo que torturar para matar el rato durante las largas noches de invierno, lo que ha conseguido que odien a... bueno, que lo odien todo. Atacan con 2 *mordiscos* por turno y permanecen en un constante *frenesí*.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
6	41	0	5	3	7	50	2	0	8	5	5	8	0

Araña Mutante (zona 7)

Al igual que otras arañas gigantes, esta criatura teme al *fuego*, pero por lo demás es inmune a los efectos psicológicos. Ataca con dos *mordiscos* y dos hojas de hueso por





turno; todos sus ataques son venenosos. Disfruta de 4 PA en todo el cuerpo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
5	33	0	5	4	17	10	4	0	43	2	24	6	0

Orco Mutante (zona 19)

A causa de su forma líquida, la criatura mutante no recibe daño de más ataques que los de fuego, hechizos, armas mágicas, o armas dedicadas en el Altar de los Antepasados. Es inmune a todos los efectos psicológicos, puesto que no posee nada que pudiéramos calificar de mente.

El orco mutante ataca con 2 tentáculos por turno; cualquiera que sufra daño con uno de estos golpes quedará atrapado e incapaz de moverse hasta que consiga superar una prueba contra su F e I y consiga escapar (a elección del DJ, *Escapista* +10, *Lucha* +10), o hasta que el tentáculo que lo retiene sufra 3 H. Los personajes presos entre sus anillos sufren 1 punto de daño automático de aplastamiento por turno.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
0	33	0	4	4	11	30	2	0	0	2	41	29	0

Snotling Mutante (zona 21)

El snotling mutante ejecuta dos ataques con armas por turno, uno de ellos con su flexible cola rematada en maza. Puede regenerar hasta 10 H cada turno, y el miembro que se le apunte le volverá a crecer, y se convertirá en otro snotling exactamente igual al original. Carece de cabeza, puesto que su rostro aparece en el pecho, y su sólida piel le da 2 PA a todo el cuerpo. El snotling mutante per-

manece constantemente en *frenesí*, aunque por lo demás no le afectan las reglas psicológicas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	17	17	1	1	3	30	2	14	14	14	14	14	14

Gimbri Flintbrow, Vuestro Patrón

Aunque sostiene que es un médico y erudito enano, en realidad Gimbri es un espía enano del Caos, enviado con la misión de comprobar la existencia de una veta de Piedra de Disformidad bajo Karak-Zulvor. Las piernas de Gimbri presentan características animales (los cuartos traseros de un centauro jabalí, para ser exactos) y él tiene mucho cuidado de mantenerlas ocultas bajo su túnica. Achaca su peculiar modo de caminar (que los PJ podrán percibir: haz una tirada secreta de I cuando llegue el momento) a las heridas que sufrió en una mina hace años.

Es probable que los PJ no intuyan nada acerca de la verdadera personalidad de Gimbri. Suele mostrarse callado y taciturno, rasgos que no desentonan con el Erudito que dice ser. Como Espía, es un caso aislado en la sociedad de los enanos del Caos. Casi todos ellos son mutantes brutales, mientras que Gimbri tiene tendencia al mutismo y a sumirse en sus pensamientos. El fingirse un erudito enano ha enfatizado estos rasgos; piensa en Gimbri como en un actor metódico que ha conseguido crearse su papel. Sus intenciones suenan convincentes: posee los rudimentos necesarios para conocer algo de los enanos y su historia, y quizás incluso le interese aprender más. Si bien los PJ enanos podrían ponerle en un brete si sus preguntas exigen una respuesta detallada, para los Humanos y los elfos no será más que el típico estudioso enano gruñón. Gimbri, no obstante, se concentra mucho en su misión:



recabar información detallada acerca de la Piedra de Disformidad.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
3	61	45	3	5	7	40	2	44	76	49	86	66	44

Habilidades

Actuar, Criptografía, Curar Heridas, Disfraz, Elaborar Drogas, Escondese Urbano, Forzar Cerraduras, Historia, Huida, Juegos de Manos, Leer/Escribir, Lingüística, Movimiento Silencioso Urbano, Preparar Venenos, Seguir, Sexto Sentido, Soborno

Poseiones

Túnicas, cota de malla con mangas (1 PA, cuerpo/brazos/piernas) bajo la túnica, espada, 6 cuchillos arrojadizos, petate, bastón, útiles de escritura, cuadernos, 10 dosis de veneno de hoja Perdición del Hombre, poción de disformidad del Caos.

• LA ENFERMEDAD DE LA PIEDRA DE DISFORMIDAD •

Los apuntes médicos del ya fallecido médico enano, Farin Northri, describen los efectos de la Enfermedad de la Piedra de Disformidad que afectó a los mineros de Karak-Zulvor. Al principio, los mineros no reconocieron la roca, y sólo la atención que prestó Farin a sus síntomas y las rápidas medidas para convencer al Rey de que sellara las galerías corrompidas por la Piedra salvaron a Karak-Zulvor de un terrible destino. Tras leer las notas de Farin Northri, Gimbri es capaz de reconocer la Piedra de Disformidad y los síntomas de la enfermedad.

Los efectos de la exposición a la Piedra de Disformidad son muy complejos y difíciles de predecir. Para simplificar, asume que la Enfermedad de la Piedra de la Disformidad presente tres fases:

Fase I: La exposición al mineral o polvo de Piedra de Disformidad durante más de un minuto pero menos de una hora provoca mareos, náusea y agotamiento. También puede causar hemorragias nasales, tos violenta y ceguera temporal. Estos síntomas aparecen entre 12 y 24 horas después de la exposición y suelen durar 1-3 días, tras los que la víctima vuelve a la normalidad; no deja secuelas permanentes.

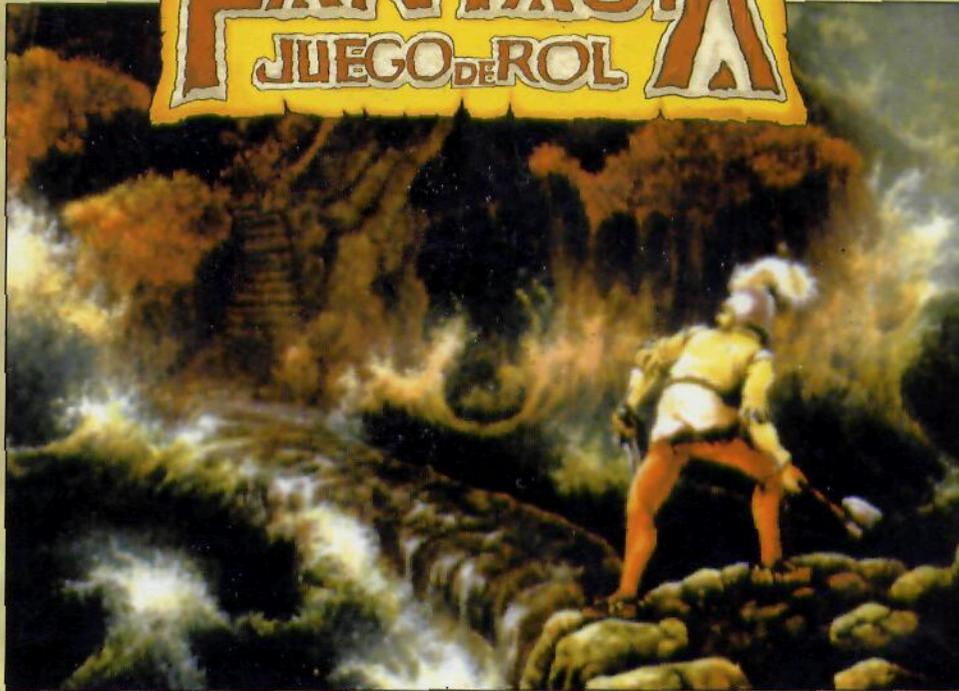
Fase II: La exposición al mineral o polvo de Piedra de Disformidad entre una hora y un día provoca un período inicial de síntomas de la Fase I durante varias horas, seguidos de una especie de euforia y una aparente recuperación inmediata. No obstante, en los próximos 7-14 días aparecerá un número indefinido de pequeñas protuberancias, tanto externas como internas. Estas protuberancias podrían ser sencillamente imperceptibles, o muy incómodas, sobre todo si interfieren con funciones normales como moverse, comer o respirar. Tras siete días, se deberá superar una prueba de *Enfermedad* diaria; si se supera quiere decir que ya se ha pasado la enfermedad y todos los síntomas desaparecerán en 24 horas. Si al cabo de dos semanas no se ha superado ninguna de las pruebas de *Enfermedad*, la víctima entra en la Fase III.

Fase III: La exposición al mineral o polvo de Piedra de la Disformidad durante más de un día pero menos de una semana provoca un período inicial donde se presentan los síntomas de las Fases I y II durante varios días, a los que sigue el desarrollo de 1D6 mutaciones (tira en la tabla para Hombres Bestia, *WFJR* p.221), acompañadas por 2D6 Puntos de Locura.

Las víctimas en la Fase III de la Enfermedad de la Piedra de la Disformidad no se distinguen de los mutantes corrompidos por el Caos. No se conoce tratamiento alguno llegado este estadio, aunque se sabe de víctimas que han recuperado milagrosamente la salud, perdiendo sus rasgos mutantes y sus trastornos. Los DJ blandos de corazón pueden permitir el empleo de 1 Punto de Destino para conseguir una recuperación espontánea (que no instantánea) de los síntomas de la Fase III.



WARHAMMER FANTASIA JUEGO DE ROL A



“Apócrifo” escrito de dudosa autoría o autenticidad; obra espuria, falsa, fabulosa, prohibida o herética.

Apócrifo 2: Carta de Tinieblas el segundo compendio de artículos para el Juego de Rol Warhammer Fantasía, que le proporciona a tu juego nuevos escenarios, reglas, personalidades y emoción.

Este libro contiene:

- Reglas ampliadas que cubren campos tan diversos como vaciar bolsillos y adivinar el futuro.
- Una sección sobre cómo crear descripciones y trasfondos en profundidad para PJs y PNJs, además de nuevas habilidades, profesiones y opciones para los personajes.
- Nuevos hechizos y objetos mágicos, incluyendo un capítulo completo sobre arcos y flechas encantadas.
- Información detallada acerca del Culto de Mór y su lucha contra el poder de la Nigromancia.
- Información acerca de las cárceles del Viejo Mundo y sobre cómo utilizarlas en tu juego.
- Cuatro aventuras completas, cuyos escenarios van desde ciudades a remotas cadenas montañosas pasando por perdidos Dominios Enanos.
- Nuevos escenarios de juego y personajes no-jugadores que le añadirán más vida y espectacularidad a tu campaña.
- Una nueva y espectacular hoja de personaje.

Seleccionado entre suplementos largo tiempo agotados y las páginas de White Dwarf, o recientemente extirpado de la imaginación de los escritores más selectos de Warhammer FRP, este libro resulta interesante para jugadores como para DJs. Tanto si buscas nuevas profesiones y hechizos, trasfondo para sacarle todo el partido a tu campaña, o aventuras para poner a prueba la sagacidad de tu partida, lo encontrarás en Carta de Tinieblas.

SCAN BY ALI

Bajo licencia de Games Workshop Ltd. Warhammer y Games Workshop son marcas registradas de Games Workshop Ltd. ©2000 Games Workshop Ltd. Usadas bajo licencia. Apócrifo 2: Carta de Tinieblas es una marca registrada de Games Workshop Ltd.

