

WARHAMMER

EL JUEGO DE ROL



FIMIR
AVENTURA NO OFICIAL DE WHJDR 1ª EDICIÓN

IGAROL

FIMIR

-WHFRP I-

CONCEBIDA, ESCRITA, ILUSTRADA Y EDITADA
POR GRAEME DAVIS, RICK PRIESTLEY, NIGEL
STILLMAN, JIM BAMBRA, NICK BIBBY, PAUL
BONNER, GARY CHALK Y JES GOODWIN

Este artículo hubiera sido imposible sin los cerebros de más de una
persona ... los ojos de otro, las manos de un tercero, las piernas de
un cuarto...

IGAROL

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO A CARGO DE IGEST

CORREGIDO Y MAQUETADO POR ÁLVARO DE SANDE

www.igarol.org

TABLA DE CONTENIDOS

Los Fimir	2
Hay un compañero de un solo ojo escondido al sur de Kammendun.....	4
Resumen de la aventura	4
Introduciendo a nuestros héroes	6
Un encuentro en la niebla	6
La aldea	7
La mina	7
Concluyendo la aventura	10
Ampliando la aventura	10
Perfiles de PNJs	11
Una escaramuza de Warhammer Batallas Fantasía	12



LOS FIMIR

Se rumorea que son parte humanos y parte demonios, los Fimir acechan en ciénagas, pantanos y páramos desolados. Sus fortalezas son montones de rocas escarpadas, contruidos de forma burda a semejanza de los castillos humanos y rodeados constantemente por la niebla. Frecuentemente los Fimir reutilizan y ocupan las ruinas de antiguas fortalezas humanas en lugar de construir las suyas propias. Algunas leyendas hablan de una capital Fimir, un inmenso castillo de obsidiana que se eleva en una escarpada isla rodeada de traicioneras rocas y acantilados. Su localización se desconoce, pero algunos aseguran que se desvanece de tiempo en tiempo, para reaparecer en un lugar distinto.

Las comunidades Fimir se dividen en cuatro castas. La más baja es la de los Shearl o esclavos, una casta de servidores; a continuación están los Fimm o guerreros, a los cuales pertenece la nobleza Fimir, y de la que toma nombre la raza. Luego están los Dirach o “amigos de los demonios”, una pequeña pero poderosa casta de magos, y finalmente la casta más temida de todas, las Meargh o “brujas”, las reinas brujas que gobiernan todas las fortalezas Fimir. Las Meargh son las únicas hembras de la raza.

La casta de los jóvenes Fimir es evidente desde el nacimiento, y las hembras son muy raras, naciendo quizás una vez cada siglo en cualquier fortaleza. Cuando nace una hembra, normalmente es asesinada, a menos que la Meargh sea muy vieja y esté cerca de la muerte. En esos casos, será adoptada por la Meargh como su hija y sucesora. Cuando una fortaleza se ve sobrepoblada, su Meargh podría adoptar a otra Meargh y enviarla fuera, con un grupo de seguidores para fundar un nuevo asentamiento. Si una Meargh muere sin entrenar a una sucesora, la fortaleza es abandonada. Cada noble cogerá a los Fimm y Shearl a su cargo y partirá en búsqueda de la muerte. Los Dirach van con los nobles, manteniéndolos unidos con débiles alianzas cargadas de desconfianzas y sospechas.

Ocasionalmente un noble Fimm ambicioso, insubordinado o incompetente podría ser expulsado de su fortaleza, llevándose a todos sus criados con él y embarcándose en una búsqueda de la muerte. Mientras están en ella, los Fimir lucharán por, o contra, cualquier raza sin tener en cuenta su seguridad. Es muy raro que una búsqueda de la muerte no termine en otra cosa que en la aniquilación de los Fimir implicados.

Se conoce poco de la religión y deidades de los Fimir; podría ser que adoren a algunos de los más poderosos Grandes Demonios con los que están aliados. Al menos, algunos Fimir adoran a una deidad llamada Balor, de la que sólo se sabe que es de un inmenso tamaño y tiene un solo ojo; se dice que son necesarios varios Fimir para levantar el párpado, pero cuando el ojo está abierto tiene el poder de matar a cualquier ser vivo sobre el que pose su mirada.

Uno de los símbolos más habituales en los estandartes, armaduras y equipo de los Fimir es la forma de un diamante dentro de otro más grande y ahuecado, con cortos rayos proyectados desde los lados de un diamante aún mayor. Se rumorea que es un símbolo convencional para representar el ojo de la muerte de Balor, pero como sucede invariablemente con los Fimir, poco se sabe con certeza.

“¡Por los colmillos de Ulric!” Otto Frankfurter golpeó con su puño sobre la roca tras él. “¿Como lo supieron? Viajamos solo de noche, empleando las nieblas místicas, ocultando nuestro avance, y aún así saben que venimos. ¿Cómo?”

Una pequeña figura con forma de comadreja saltó desde detrás de una roca. “¡Ahee! ¡Demonios, demonios de la niebla! Están llegando. Son ellos”.

Por un momento, los ojos de Otto se centraron en el horizonte. “¿Qué diantres estáis haciendo aquí? Se supone que tenéis que estar echando un ojo a los Ogros. Y se supone que tu eres un Hechicero, así que intenta comportarte como uno y deja de saltar de un lado a otro como un demente gnomo bufón”.

“Ah, los otros están bien. Estaban echando un trago cuando los dejé”.

“Bien, vete y busca a Gruklaak. Hay trabajo que hacer. Reúne a las tropas. ¡Rápido! Los estúpidos Fimir estarán aquí en cualquier momento”.

Otto se giro para dirigirse al líder de los otros mercenarios. “Gruklaak, ¿están tus chicos preparados? Tu, ehm, cena estará aquí antes de lo que se esperaba”.

El Ogro sonrió, mostrando sus dientes resistentes como lápidas.

“Un bol de sopa, Slím”. rugió, “La cena está lista, muchachos”.

La niebla continuaba su avance. Se podían ver formas en su interior, grandes formas que no parecían Ogros. Otto dio la señal para atacar. Los mercenarios cogieron sus armas y avanzaron apresuradamente. Habían venido tan lejos por el fabuloso botín de los Fimir y ahora se harían con él.

Y lo tendrían, pero no de la forma que esperaban. La niebla se arremolinaba mientras los guerreros Fimm los despedazaban, pasando por encima y entre ellos. La arena se volvió roja y el oleaje avanzó ensangrentado.

Todo terminó rápidamente.

HAY UN COMPAÑERO DE UN SOLO OJO ESCONDIDO AL SUR DE KAMMENDUN

Esta breve aventura está ambientada en el Schadensumpf, a unos 100 kilómetros al oeste de Middenheim. Está diseñada para presentar a los PJs los fimirs como raza, pero con unos pequeños ajustes a la trama, podría utilizarse en su lugar prácticamente cualquier monstruo humanoide grande, como Ogros o Trolls.

"Por las barbas de Taal, ¡que niebla!" Johann Sumpfer apareció entre la penumbra. En una vida entre pantanos, nunca había visto una niebla como esta. Le recordaba a las historias de Fimirs que su madre solía contarle cuando era niño, para atemorizarle y que obedeciese.

Mientras remaba, la orilla del pantano dio paso a los peñascos. Un montículo rocoso apareció en medio de la niebla, y Sumpfer se maldijo al darse cuenta que era la vieja mina, a más de diez kilómetros de la aldea.

La luz estaba desapareciendo rápido. No llegaría a casa esta noche, pero al menos la mina le daría abrigo y quizás un fuego, si podía salvar dos traviesas de la mina sin que se le cayese el lugar sobre la cabeza.

Encendiendo una antorcha, Sumpfer se puso en camino hacia la boca de la mina. Él y sus amigos jugaban a desafiarse en el lugar cuando eran niños, y sabía que el túnel se abría en una amplia y baja cámara de trabajo después de apenas una docena de pasos. Había recorrido apenas la mitad del túnel cuando escucho los gritos. Una mezcla de siseo, gemido y gimoteo, no eran humanos, pero su significado estaba claro. En algún lugar de la mina había algo muy pequeño, y muy atemorizado.

Algo se movió cerca de él cuando entró en la cámara. Se giró demasiado tarde, el dolor le asaltó cuando sus costillas crujieron y su espalda raspó el bajo techo cuando fue arrojado en medio de la cámara.

De forma inconsciente hizo señales mientras la gran figura se giraba hacia él. No tenía que estar aquí cuando esto había sucedido, le decía una susurrante voz en su cerebro, solo cierra mis ojos y cae en la oscuridad.

Sumpfer parpadeo y fijó su mirada en la luz de su caída y consumida antorcha, una gruesa cola, y una estrecha cabeza con un solo ojo.

El dolor asaltó de nuevo su cuerpo mientras giraba. El calzado de bronce golpeó el suelo con un fuerte crujido donde su cabeza había estado. Tanteando con las manos encontró la antorcha, y escuchó un gemido silbante cuando lanzó una estocada con ella hacia la cara del Fimir.

El resto era un borrón. No era más que un mero espectador mientras su cuerpo salía atropelladamente de la mina, empujaba su barca al lago, y se encaramaba a bordo. Tenía que avisar a la aldea, no dejaba de decirse a sí mismo. Fimirs en la vieja mina, ¡tenía que avisarles!

"¿DONDE ESSSTA? ¡QUIERO QUE ENCONTREIS A ESE TRAIADOR! ¡LE SACARE SSSSU HÍGADO Y LO PREPARARÉ EN UN ESSSTOFADO CON SSSU OJO COMO GUARNICIÓN!"

Bryz de los Fimm de Fianna tragó e intentó mirar enérgicamente y de forma respetuosa al mismo tiempo. Nunca había visto a Madre Skattach tan enfadada como en esa ocasión, aunque por otra parte tenía que admitir que nunca había visto que nadie planease asesinarla antes.

"¡METERÉ SSSU COLA POR SSSU GARGANTA HASSSTA QUE LLEGUE AL OTRO EXTREMO ENTONCESS LA COGERÉ Y LA SSSACARE FUERA!"

"Sssaldremoss a bussscarlo inmediatamente..." Bryz titubeo, apartando discretamente una rata de los pantanos que la Meargh había arrojado en su enfado. Esta golpeó la pared con un húmedo crujido, y se deslizó muerta. Recordando su presencia, Madre Skattach se giró hacia él.

"¿QUE ESSSTASSS HACIÉNDO AQUÍ TODAVÍA, PARÁSSSITO? ¿PORQUE NO ESSSTASSS AHÍ FUERA BUSSSCANDO A ESSSE TRAIADOR? ¡POR EL OJO MORTAL DE BALOR, ME COMERE TU HÍGADO SSSI NO SSSE LE ENCUENTRA!"

"Mmmmadre..." Balbuceo el Príncipe, "Ssabemoss que camino tomó..." Madre Skattach se giro para continuar con su furioso paseo, y Bryz esperó evitar el azote de su cola. Agradeció a Balor que no fuese como una afilada hoja, habrían estado todos decapitados en ese mismo momento.

"...fué al sssur esste." Bryz continuó nerviosamente. "No hay nada en essa dirección en díasss..."

"DEBE HABER ALGO, O NO HUBIESSE IDO EN ESSSA DIRECCIÓN, ESSSTÚPIDO!"

Bryz cerro su ojo mientras pensaba, "... essscuche que había una pequeña aldea humana a onoss tresss díasss de aquí. Que ahora ssse llamaba... ¿Kammendun?"

RESUMEN DE LA AVENTURA

Madre Skattach es la Meargh de una pequeña fortaleza Fimir en Schadensumpf, el gran pantano al oeste de Middenheim. Los Fimir ocasionalmente realizan incursiones en las aldeas humanas de los alrededores, pero hasta el momento la única reacción imperial ha sido el abandono parcial de la región por los pobladores humanos y una par de tímidas expediciones dirigidas por el Graf Boris Todbringer, ninguna de las cuales ha encontrado la fortaleza Fimir.

Actualmente, los Fimir se encuentran recuperándose de un traicionero intento de acabar con la vida de Madre Skattach. Una hembra nació recientemente, tenía que haber sido destruida puesto que Madre Skattach es todavía joven y fuerte, y la fortaleza es todavía demasiado pequeña para comenzar a establecer colonias. Sin embargo, entre los Dirach de la fortaleza hubo uno, llamado Gobnium que vio el nacimiento como una oportunidad. Planeó asesinar a la Meargh y reemplazarla con la joven hembra, a la cual pensaba controlar. Dominando esa forma la fortaleza.

MAPA 1

EL IMPERIO

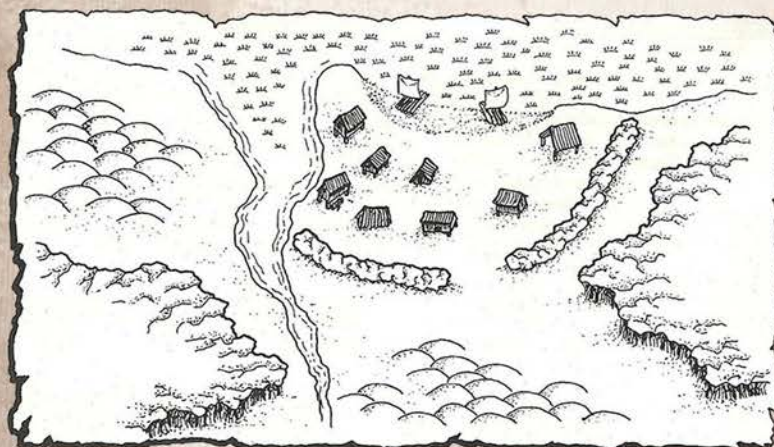
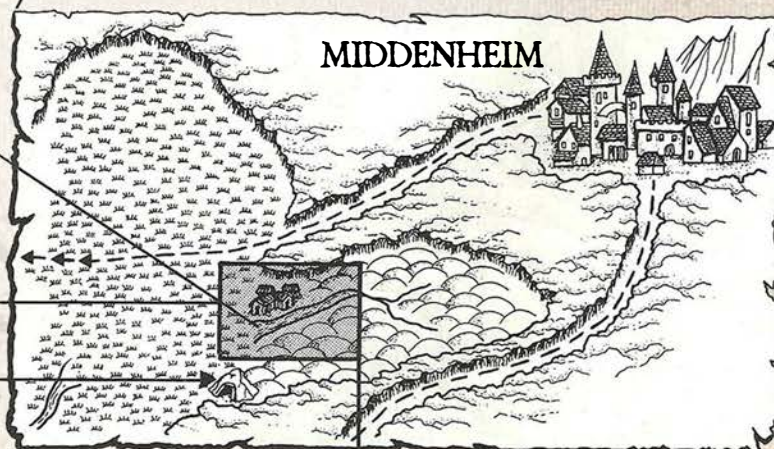


MAPA 2
RIO
SCHAUMFLUSS

A MARIENBURGO

KAMMENDUN

LA VIEJA MINA



MAPA 3
EL PUEBLO
DE KAMMENDUN

FIMIR

Gobniu fue descubierto, pero logró escapar con la joven hembra dirigiéndose hacia el sur, a los páramos más allá de la zona habitual de incursión y forrajeo de los Fimir. Se ha escondido en una mina de hierro junto a un lago, cerca de la aldea humana de Kammendum, y los otros Fimir están rastreando los páramos buscando a ambos. La aldea se encuentra justo en su camino.

INTRODUCIENDO A NUESTROS HÉROES

Schadensumf es una región remota, así que necesitaras alguna excusa para llevar a tus personajes al lugar. Siguen unas pequeñas ideas:

Varias aldeas de los extremos del pantano han sufrido recientemente incursiones Fimirs; los PJs podrían haber decidido investigarlo, o el Graf Boris ha solicitado mercenarios y aventureros para hacerlo.

Los PJs podrían encontrarse tras el rastro aún caliente de un líder cultista u otro malvado PNJ, que se ha escapado de ellos justo al final de la anterior aventura; este PNJ se dirige al pantano, bien para perderles la pista o para atraerlos a un plan ruin.

Los PJs podrían ser contratados por un mercader para escoltar una caravana a través del bosque llegando hasta el pantano.

UN ENCUENTRO EN LA NIEBLA

Los PJs se encuentran viajando por un camino poco transitado a través de los Páramos del Espejo, dirigiéndose a la aldea de Kammendum. La tarde está cayendo y quedan dos o tres horas antes de la puesta de sol. Los PJs siguen el camino por la cresta de una elevación y descienden a un valle poco profundo. Cuando están llegado a la base del valle, empieza a formarse una niebla; algo inusual para esta hora del día y este tipo de lugar (cualquier Elfo o Explorador se dará cuenta de esto de inmediato). En el momento en que los PJs se encuentren a mitad del camino subiendo por el otro extremo del valle, la niebla se ha vuelto considerablemente espesa, reduciendo la visibilidad a unos pocos metros.

Si algún personaje indica su preocupación sobre esta niebla (Elfos y Exploradores advertirán que no es natural superando con éxito una prueba de **Int**) toma nota, y luego permite a cada personaje realizar una prueba de **Escuchar** (al 30% debido al efecto ensordecedor de la niebla, todo cuenta como sonidos suaves). Los personajes que hayan indicado previamente su sorpresa o preocupación por la repentina densidad de la niebla tienen una bonificación de +20 a la tirada.

Si los PJs superan con éxito la prueba de **Escuchar** oyen sonidos de movimiento, arrastrar de pies, tintineos y rechinar. El sonido parece proceder de todas partes a su alrededor, pero esto podría no ser más que un efecto distorsionador de la niebla. Todavía no puede verse nada en la bruma, incluso habilidades como **Visión Excelente** y **Visión Nocturna** son inútiles bajo estas circunstancias. En este punto, todos los personajes deberán superar una prueba de **FV** o perderán 10 puntos de Liderazgo, Frialdad y Fuerza de Voluntad temporalmente.

"DETENEROSSS, HUMANOSSS!" Este siseante grito parecerá venir de todas y de ninguna parte; en Reikspiel con un fuerte acento y claramente no humano. Tanto si se detienen o no, tres Fimir emerge de la niebla justo delante de ellos.

A su alrededor los PJs pueden ver voluminosas figuras en la niebla, el grupo está rodeado, por al menos ¡dos docenas de Fimir! Los Fimir no realizarán ningún movimiento de ataque, aunque están muy dispuestos a matar a los PJs si realizan algo inesperado. Enfatiza el gran tamaño de los Fimir (tan grandes como Ogros, si se enderezan en lugar de su habitual postura encorvada) y su número, de modo que los PJs se den cuenta de que enfrentarse a ellos no es una buena idea.

Dos de los Fimirs avanzarán hacia ellos: un noble Fimm con una cola como una espada y un Dirach cornuda con una cola lisa. El Fimm porta un peto de malla de bronce bajo una placa circular ornamental también de bronce, y llevan un hacha en una mano y una maza en la otra. Ambas armas contarían como armas a dos manos para una criatura de tamaño humano. El Dirach lleva un largo y retorcido bastón de madera.

"Cuidado, Humanoss", sisea el Fimm, agitando la cola a modo de advertencia mientras se acerca. Se detiene aproximadamente a 3 metros del PJ más próximo. "Busscamoss fugitivoss, sssi... cola lisssa como essta... (señalando al Dirach)... ¿lo habéisss visssto?"

Si los PJs dicen la verdad y dicen que no han visto a otro Fimir, el Fimm entrecierra su ojo.

"Bien", dice, "Mientrass busscamoss... aldea humana cerca... quizzass matemoss allí... a menosss que encontremoss a loss fugitivoss antesss..."



Si los PJs tratan de deshacerse de los Fimir enviándoles a una búsqueda inútil, el Fimm dirigirá a sus seguidores en la dirección que les indiquen los PJs, haciendo una amenaza similar sobre la aldea humana mientras se marcha.

En cualquier caso, los Fimir partirán, dejando que los PJs continúen su camino hacia Kammendun. Además de cualquier negocio que les haya traído a los Páramos del Espejo, los PJs ahora tienen una búsqueda más urgente, avisar a la gente de Kammendun de que los Fimir están en las proximidades y de que la aldea podría estar en peligro.

LA ALDEA

La aldea de Kammendun está formada por media docena de chozas en el punto en el que el río Schaumfluss fluye hacia el oeste adentrándose en los pantanos. Junto a los hogares de sus 28 habitantes, hay una pequeña forja y un cobertizo donde se dejan los botes para ser reparados. Una guía sobre Kammendun podría ser algo como esto:

- + Nombre: Kammendun
- + Tamaño: Aldea
- + Gobernante: Graf Boris Todbringer
- + Población: 28
- + Riqueza: 1
- + Fuente de riqueza: Pesca, minería de hierro
- + Guarnición/Milicia: - / -

Los PJs serán recibidos con cortesía en Kammendum, y los locales harán todo lo posible para que tengan una agradable estancia. Hay pocos sitios disponibles para dormir en la aldea, pero su gente estará contenta de cortar unos cuantos juntos adicionales para hacerles un lecho. Si estás utilizando las reglas de Niveles Sociales de Warhammer, los locales cooperarán con los personajes de Nivel Social 0 o superior; los grupos que tengan todos sus personajes con Nivel Social negativo podrían tener problemas. Aproximadamente media hora después que los PJs lleguen, se escuchará un grito desde la orilla cercana. Un bote ha sido avistado en el lago, flotando a la deriva y aparentemente vacío. El bote pertenece a uno de los lugareños, llamado Johan Sumpfer, que no regresó la noche anterior.

Un par de botes partirán de inmediato para recoger la embarcación a la deriva y traerla a la orilla. Sumpfer se encuentra desplomado sobre el bote, inconsciente a consecuencia de la extenuación y la pérdida de sangre. Sus ropas están rasgadas y cubiertas de sangre, y tiene costillas rotas así como una fuerte contusión. Podrá mejorar de su estado actual si recupera 6 heridas mediante curación mágica o con hierbas curativas; si no hay ninguno de estos medios al alcance, recuperará parcialmente la consciencia mientras es sacado del bote, ya que tiene un importante mensaje que transmitir.

"¡Fimir!" murmura débilmente, "¡Fimir en la vieja mina! Casi me matan... hay que hacer algo... hay que..." En ese momento, vuelve a caer en la inconsciencia.

Si los PJs preguntan donde se encuentra la vieja mina, los locales apuntarán hacia el sur a través del lago, un largo camino desde donde los PJs se encontraron con el grupo de exploradores Fimir. Esto debería permitirles llegar a la conclusión que los Fimir encontrarán la aldea antes que a los fugitivos, lo cual será un gran problema para todos.

En este momento, los PJs tienen dos opciones, pueden ir a la vieja mina, recuperar a los fugitivos y esperar llevarlos ante el grupo de exploradores Fimir, o pueden quedarse en la aldea y ayudarles ante el esperado ataque de los Fimir, como en la mejor tradición de los Siete Samuráis.

Puedes afrontar esta situación de la forma que quieras. Si los PJs quieren quedarse y defender la aldea, pero quieres que vayan a la mina, puedes hacer que todos los lugareños decidan coger sus pertenencias y colocarlas en los botes, para quedarse en medio del lago hasta que los Fimirs se hayan ido. Sumpfer podría recuperar de nuevo parcialmente la consciencia y decir que solo vio un Fimir en la mina y escuchó el llanto de lo que debería ser una cría Fimir, aunque puede que nuestros héroes quieran enfrentarse con 28 ojos fimir expectantes.

Por otro lado, si quieres que los PJs y los lugareños se enfrenten a los Fimir, puedes hacer que simplemente el grupo de exploradores llegue poco tiempo después que los PJs a la aldea, antes de que tengan la oportunidad de llevar a cabo cualquier plan. La defensa de la aldea podría jugarse como una entretenida escaramuza de Warhammer Batallas Fantasía y al respecto se dan algunas notas al final de la aventura.

LA MINA

Si los PJs deciden visitar la vieja mina, deberían alcanzarla sin dificultad. Si es necesario, uno o más de los lugareños les llevarán al lugar. No obstante, no se quedarán allí, lo más que pueden esperar los PJs es que aguarden su salida y vigilen a cierta distancia desde el lago.

Schadensumpf constituye una importante fuente de hierro de los pantanos, un hierro de baja calidad que se recoge de la base de la ciénaga. Como la mayoría de las pequeñas y atemorizadas aldeas de la zona, Kammendun complementa su exigua subsistencia a base de pesca, cultivos y forrajeo, extrayendo y vendiendo hierro de los pantanos. Hace muchos años, un mercader Enano de Middenheim intentó explotar una mina en la zona. Los resultados iniciales fueron muy alentadores, pero la mina rápidamente se agotó y los mercaderes concluyeron que el tiempo de vida de una mina en la zona no justificaba el gasto que suponía su construcción. Desde entonces, la mina permanece abandonada.

ZONA 1 - ENTRADA

Los oxidados y podridos restos de una vagoneta hacen que esta zona cuente como terreno difícil. Una prueba de riesgo fallada supone un tobillo torcido (1 H, el personaje sólo podrá moverse a velocidad cautelosa durante los próximos D20 turnos). El desorden y la suciedad también añaden un +10 a todas las pruebas de **Escuchar** realizadas por los Fimir de la mina.

LA VIEJA MINA



CLAVE

1. Entrada
2. Área de trabajo
3. Túneles de prospección
4. Caverna

Realiza tres pruebas de **Escuchar** por parte de los Fimirs cuando los PJs estén en esta zona: uno cuando el primer PJ entre, otro cuando él/ella se encuentre a mitad del camino, y el último cuando llegué al final del pasadizo. Cuando se supere con éxito la primera tirada, la cría fimir comenzará a llorar, una mezcla de siseo, gemido y gimoteo, no humano, pero que se identifica claramente como el de una criatura muy pequeña y atemorizada. Este ruido alertará al Dirach, que intentará destruir a los intrusos antes que lleguen a la zona 4.

ZONA 2 – ÁREA DE TRABAJO

Esta es la zona donde tenían lugar los principales trabajos de la mina. Unos pocos pilares de piedra sostienen el techo, y hay evidencias de la anterior actividad en forma de herramientas y puntales desperdigados por todas partes. Parte de la cámara está inundada, hasta una profundidad de menos de medio metro, y un arroyo poco profundo desaparece a través de una grieta de medio metro en la pared de la cámara.

Si tiene tiempo a prepararse, el Dirach utilizará hechizos como Sonidos y Fuegos Fatuos para atraer a los PJs al extremo más alejado de esta cámara, lo que le permitirá evaluar su fuerza y preparar algún tipo de defensa en la Zona 3. Podría, si el grupo parece muy fuerte, arrojar un hechizo de Bola de Fuego para debilitarles un poco, antes de retirarse a la zona 3. Si los PJs gastan recursos valiosos como hechizos de Bola de Fuego disparando a los sonidos y luces ilusorias, tanto mejor.

ZONA 3 – TÚNELES DE PROSPECCIÓN

Cuando el área de trabajo se agotó, los mineros excavaron multitud de túneles de exploración desde la cámara principal, con la esperanza de encontrar una veta de mineral de hierro de gran calidad. No encontraron nada aparte de aguas subterráneas y parte de un sistema de cavernas sumergidas, pero ahora sus túneles son la principal línea de defensa del Dirach. Su intención es hacer que los PJs giren en círculos a través de los túneles, donde podrá surgir a sus espaldas en el momento en que la oportunidad se presente. Siempre dejará una clara línea de escapatoria hacia la zona 4 en caso que la lucha empiece a tornarse en su contra.

La zona sumergida que conecta las zonas 3 y 4 será difícil de cruzar; la cortina de rocas entre las dos cámaras alcanza casi el nivel del agua, y es necesaria una prueba de **Buscar** con éxito para percatarse de la existencia de la entrada a la zona 4, incluso con las lamentaciones continuas de la joven Fimir. Una vez localizada la cámara, la única forma de alcanzarla es vadear la zona sumergida sumergiéndose bajo el muro de piedra.

El Fimir puede hacer esto sin ningún problema, pero los PJs deberán realizar una prueba de **Riesgo** (la habilidad de **Nadar** concede una bonificación de +20, cada punto de armadura un penalizador de -5, los personajes de menos de 1 metro y medio aplican un -10); una prueba fallida supone que el personaje sale a la superficie balbuceando y ahogándose en una cámara u otra (decídelo aleatoriamente), contando como indefenso durante D6-R turnos.



ZONA 4 - CAVERNA

Esta caverna es donde el Dirach se esconde junto con la cría, y se retirará aquí para realizar la última resistencia si es necesario. Tratará de sacar el máximo provecho cuando los PJs estén todavía en el agua, y podría incluso sumergirse y tratar de ahogar a alguno de ellos. En este caso, ambos contendientes deberán realizar una prueba de **Fuerza** cada turno, si el PJ tiene éxito y el Fimir falla, el PJ podrá salir del agua en cualquier cámara (a decisión del jugador); si ambos tienen éxito o fallan, no sucede nada, y si el Fimir tiene éxito y el PJ falla, este pierde 1 H a consecuencia del estrangulamiento y el ahogamiento.

El Dirach luchará hasta la muerte si la huida es imposible; si se le presiona mucho, tratará de encontrar la oportunidad de coger la cría y zambullirse en el agua huyendo por la mina, lanzando Invocar Montura en el exterior para invocar a un Servidor Demoníaco con el que tiene desde hace mucho tiempo un pacto, y esperando lograr escapar tan lejos como sea posible.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Esta aventura puede terminar de dos formas: o bien los PJs capturan al Dirach renegado y a la cría, o les permiten escapar. En cualquier caso, lo que suceda a continuación, dependerá de lo que tú quieras.

El grupo de exploradores Fimir llegará a la mina poco después de que los PJs salgan de ella. Si los huidos han escapado pero el grupo se ha redimido a sí mismo y te sientes generoso, podrías decidir que los PJs los persiguen empujándolos directamente hacia el grupo de exploradores que se encuentra fuera esperando, los Fimir los capturan y se los llevan de vuelta a la fortaleza para su ejecución, olvidándose por completo de los humanos. Si los PJs matan los han matado, podrán entregar los cuerpos al grupo de exploradores que se los llevará de vuelta a la fortaleza. Todo lo que queda es asignar los puntos de experiencia.

Si el grupo no se involucra o no acaba por engancharse a la aventura, los huidos podrían tener vía libre de escape. Entonces el grupo de exploradores atacará la aldea; permite que los PJs escapen de la mina en los botes de los lugareños, que les estaban esperando, antes de que llegue el grupo de exploradores y dales una hora o así para organizar al pueblo a preparar la defensa. El plan de la aldea será útil aquí. Si te sientes particularmente ruin, el grupo de exploradores podría atacar la aldea incluso si los PJs acabaron con los huidos y entregaron los cuerpos; iban a ser ejecutados de cualquier forma, pero su muerte a mano de simples humanos (Elfos, Enanos o cualquier otra criatura) es un insulto para la raza Fimir, que sólo puede ser purificado con sangre.

El número de Fimir atacantes deberían estar ajustado para dar a los PJs y a los lugareños al menos una oportunidad de sobrevivir, un noble Fimm, una docena más o menos de guerreros Fimm y un Dirach podrían ser suficiente para darles un buen escarmiento. La defensa de la aldea podría jugarse como una entretenida escaramuza de Warhammer Batallas Fantasía; al final de la aventura hay algunas notas sobre cómo jugarla.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Esta aventura solo tiene un objetivo, encontrar y matar o capturar a los dos fugitivos Fimir. Lograr este objetivo supone 50 px para cada personaje participante. Además podrías asignar hasta 50 px a cada personaje por buena interpretación, por aportar ideas y otras contribuciones para hacer una partida entretenida.

INFORMACIÓN

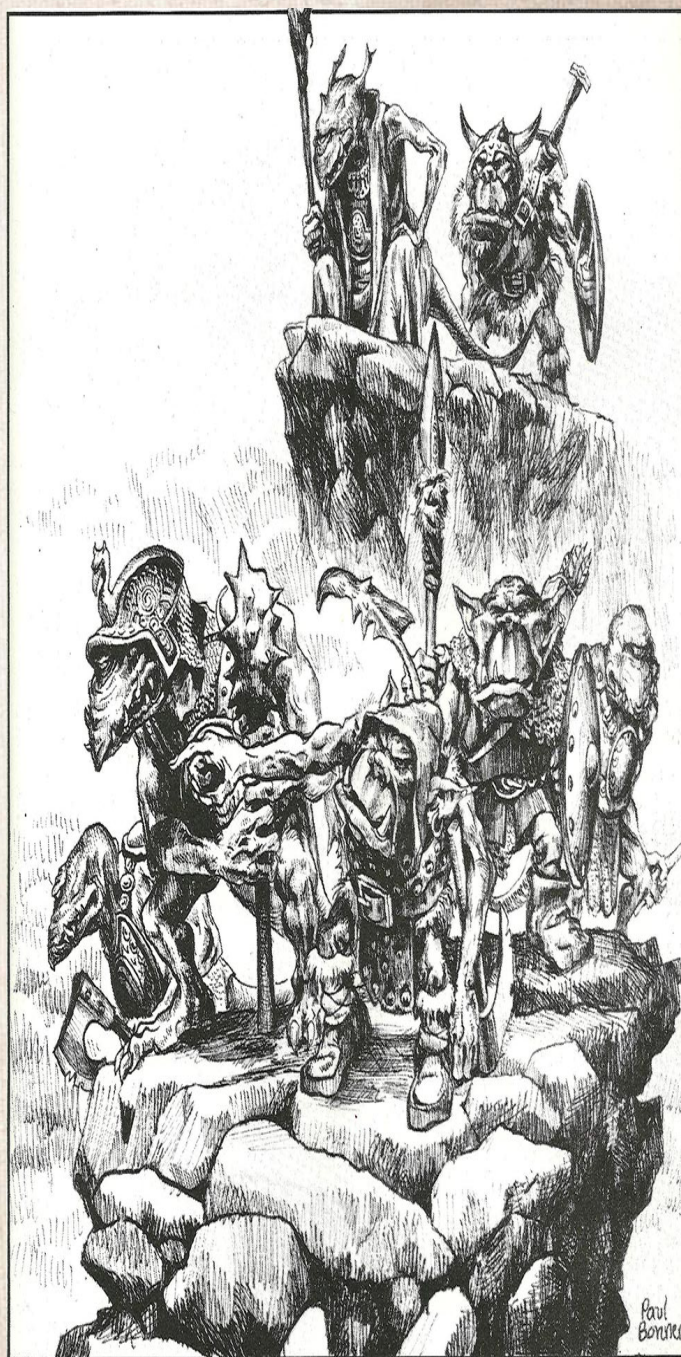
Los jugadores más imaginativos e inteligentes podrían intentar capturar al Dirach para interrogarlo acerca de los Fimir. Capturarlo debería ser difícil, puesto que su prioridad es escapar con la cría y luchará hasta la muerte en lugar de dejarse capturar y ser entregado al grupo de exploradores. Sin embargo, si los PJs logran pensar un plan efectivo para capturar al Dirach no deberías impedir que lo logren.

Si es capturado, el Dirach intentará negociar con su vida y libertad, ofreciéndoles a los PJs información. Ofrecerá de buena gana a los PJs la información general sobre la sociedad Fimir y sus motivaciones que está incluida en el libro básico de Warhammer Fantasía JDR y al principio de esta aventura, pero no ofrecerá fácilmente información sobre la localización de la fortaleza en Schadensumpf, aunque es un renegado bajo pena de muerte, no traicionará fácilmente a su propia raza a unos simples humanos. Pero

una prueba con éxito de **Interrogatorio**, amenazas con acabar con la cría, y/o amenazas sobre entregarlo al grupo de exploradores podrían hacerle cambiar de idea. Para sacar el máximo de esta posibilidad, interpreta el interrogatorio, y haz que los jugadores tengan que coaccionarlo para extraer cada fragmento de información.

AMPLIANDO LA AVENTURA

Las posibilidades de interpretar una defensa de la aldea al estilo de los Siete Samuráis ya ha sido mencionada; otra posibilidad para ampliar esta aventura es una expedición a la fortaleza Fimir. No obstante, esto no será algo fácil, y solo se recomienda si tu grupo es muy fuerte y está bien equipado o si pueden persuadir al Gran Duque Leopold para proporcionarles algunas tropas que les ayuden a erradicar la fortaleza de una vez por todas.



PERFILES DE PNJs

Lugareño típico

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Habilidades: Pesca, Remar, Nadar, 25% posibilidades de Construir Barca.

Posesiones: Barca, redes, daga o espada corta, D20 chelines.

Grupo de exploradores Fimir - Guerrero Fimir

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	43	19	5	3	11	30	2	18	18	14	18	18	14

Posesiones: cota de malla de bronce (1 PA cuerpo), arma de mano.

Grupo de exploradores Fimir - Noble Fimm

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	53	19	5	4	15	40	3	28	28	24	28	28	14

Posesiones: cota de malla de bronce con placa en el vientre (2 PA cuerpo), casco de bronce (1 PA cabeza), hacha, maza.

Grupo de exploradores Fimir - Dirach

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	43	19	5	4	14	40	1	28	28	34	28	28	14

Posesiones: Túnica, bastón, ingredientes para hechizos.

Magia: 14 puntos de magia, D4 hechizos magia vulgar, D4 hechizos magia demoníaca nivel 1 y/o de Magia de Batalla, D4-2 hechizos de nivel 2 de magia demoníaca o de batalla. El DJ puede decidir los hechizos o elegirlos aleatoriamente.

Gobniu - Dirach Renegado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Emp
4	43	19	5	4	14	40	1	28	28	34	28	28	14

Posesiones: Túnica, bastón, ingredientes para hechizos.

Magia: 16 puntos de magia, hechizos: Fuegos Fatuos, Sonidos, Bola de Fuego, Mano Martillo, Invocar Montura, Causar Pánico, Invocar Energía.

La cría hembra Fimir

La cría es demasiado joven, pequeña, débil y asustadiza como para tomar parte activa en esta aventura. Puedes matarla de forma automática si algún PJ lo intenta. Aunque podrías pedir que un PJ que intente acabar con su vida supere con éxito una prueba de **Destreza** para evitar que le muerda un dedo (¡los Fimirs tienen una dentadura completa desde su nacimiento!); una prueba fallada supone que el PJ suelte a la cría que caerá en el estanque de agua y tratará de esconderse en algún lugar de la mina. Interpreta esto solo el tiempo necesario para irritarles pero sin aburrirles.

UNA ESCARAMUZA DE WARHAMMER BATALLAS FANTASÍA

Es posible llevar a cabo una entretenida escaramuza a partir de la situación de esta breve aventura del juego de rol. El plano de la aldea y sus alrededores pueden utilizarse para desplegar tu mesa de juego; podrías preferir usar unos pocos edificios menos para la aldea de los que aparecen en el mapa, lo cual está bien, y probablemente es más práctico para una partida de estas características. El arroyo cuenta como un obstáculo, y la suave arena de la orilla cuenta como terreno difícil. Con la lista de ejército, puedes reunir una fuerza incursora Fimir acorde a los modelos que tengas disponible, por supuesto, puedes emplear Ogros, Trolls o cualquier otra raza si lo prefieres.

Luego, reúne una fuerza defensora de igual valor en puntos. Los lugareños podrían ser representados por una unidad de 20 milicianos, y el resto de la fuerza podrían ser soldados humanos enviados por el señor feudal de la aldea, o Elfos Silvanos amistosos con los lugareños, o los Enanos que han establecido una mina de hierro o que comercian con minerales en la zona, o lo que tú quieras, de acuerdo a las figuras que tengas disponibles.

Los defensores podrían desplegarse dentro de la zona que delimita la aldea, o fuera pero no más de 10 centímetros. Los atacantes Fimir se despliegan a 10 cm del borde opuesto de la mesa. Las condiciones de victoria son simples, un bando gana si todas las miniaturas del bando contrario mueren y/o huyen del tablero.



