



LOS VIGILANTES DE CAMINOS

LOS VIGILANTES DE CAMINOS

“Lector,

Mi nombre es Rigo Bacher, y soy un Vigilante de Caminos del Imperio. Escribo esto mientras reposo agonizando. Aunque mi mente responde, mi cuerpo está castigado por la edad y los rigores de todos estos años en el camino. Apenas soy capaz de doblar las rodillas, y la tos que apareció hace varios meses empeora cada día. Las noches son lo peor.

La última vez que pasé tanto tiempo en un mismo sitio fue de niño en Selmigerholz. Ahora ya no existe, destruido por innumbrables cosas que surgieron aullando del bosque. Pero eso fue hace mucho tiempo y el lugar no es más que un recuerdo. Ahora, confinado en este lecho, he sido alentado por mi buen amigo y compañero Hadred, un colega Vigilante de Caminos, a escribir sobre mi vida en ese buen y noble puesto. Teniendo en cuenta que él me enseñó a escribir cartas, supongo que se lo debo.

Le dije que te escribiría a ti, hombre o mujer joven que ha decidido coger la silla de montar de un Vigilante de Caminos. Tal vez estarás leyendo esto el día en que recibas tu licencia y tus pistolas. Estoy seguro de que eres audaz y orgulloso, más valiente que el propio Sigmar, y seguramente tan estúpido como una mula por creerlo. Ten por seguro, joven Vigilante de Caminos, que la vida que has elegido es probablemente la más dura que se puede pedir. Has firmado pasar días en la silla de montar, cabalgando a través del viento, la lluvia y la nieve sobre sendas que por las que una cabra apenas puede caminar. Tus piernas flaquearán, tus dedos se entumecerán y tu vientre protestará por la falta de comida.

Las personas a las que se supone tienes que proteger te temerán, incluso te odiarán, mientras atiendes tus tareas. Cada vez que detengas a cualquier gordo mercader para revisar sus carretas, serás acusado de robar. Cada mendigo al que preguntes creerá que estás cuestionando sus razones. Y tendrán motivos para temerte, ya que todo el mundo tiene algo que ocultar.

Pero serán esos trabajos duros y momentos difíciles los que te forjarán como Vigilante de Caminos, los que te volverán fuerte. Recuerda que eres el único que mantiene protegidas las carreteras para que los ingratos ciudadanos del Imperio puedan transitarlas. Bandidos, salteadores, chusma y asesinos. Esos son los rivales a los que te enfrentarás. Pielverdes, horribles Hombres Bestia y Mutantes. Esos son los enemigos a los que deberás dar caza hasta tu último aliento.

Sin ti, joven lector, las carreteras se perderían y el Imperio se desmoronaría. Tu labor es dura, ciertamente, pero confía en tus habilidades, tu entrenamiento, tu caballo y tu pistola para mantenerte a ti y a los viajeros a los que protejas a salvo del peligro. Has elegido un camino peligroso, pero al mismo tiempo lleno de gloria, y sabes que Sigmar te sonríe desde el cielo.

Lee estas palabras y aprende de un viejo Vigilante de Caminos que ha contemplado la belleza del Imperio y los horrores que lo amenazan.

Rigo Bacher

SECCIÓN DEL JUGADOR

“La mayor parte de la gente se oculta tras los muros y permanece en los pueblos, temerosos de poner el pie en los caminos que conectan nuestra ciudades como islas de luz en un mar de oscuridad. Somos la mirada alerta que mantiene la seguridad de estos delgados hilos de civilización.”

MARCO DER ALT

El Imperio es un lugar enorme y salvaje. Fuera de las grandes ciudades, el impacto y la presencia de sus habitantes disminuye rápidamente, dejando lugar a kilómetros y kilómetros de bosque indómito y hondonadas solitarias. Toda clase de peligros acechan en estos territorios salvajes, esperando a dar caza a los incautos y desprevenidos. Bandidos y salteadores comunes son la amenaza más abundante, aunque no la más peligrosa, que los viajeros pueden encontrar. Pielverdes, Hombres Bestia e incluso esbirros del Caos dominan los lugares evitados por las buenas gentes del Imperio.

Las sendas y carreteras que atraviesan las tierras salvajes son una espada de doble filo para el Imperio. Al mismo tiempo que estas angostas vías ayudan a conectar pueblos, villas y ciudades distantes, también sirven de imán para criaturas malvadas, ladrones y asesinos. Para proteger las carreteras y a aquellos que las transitan, los ciudadanos imperiales confían en las Patrullas de Caminos, que permiten que la gente y sus bienes viajen a salvo de un lugar a otro. Estos valientes Vigilantes de Caminos son pocos en número, pero su importancia es vital. Sin ellos, el Imperio se tambalearía y sucumbiría ante los muchos enemigos que buscan su destrucción y la de toda la humanidad.

PROPÓSITO

Los Vigilantes de Caminos patrullan las vías que interconectan los lejanos pueblos y ciudades del Imperio. Sus papeles son varios: batidores para grandes grupos, alguaciles con poderes para aplicar la ley, y guerreros que neutralizan a bandidos, Orcos, Hombres Bestia y amenazas peores. Algunos Vigilantes están a cargo de un único tramo del camino, mientras que otros tienen bajo su protección una gran franja de terreno. Debido a su conocimiento del territorio y sus habitantes, frecuentemente se les consulta información, o bien se les pide que actúen como correos, llevando mensajes de un lugar a otro mientras hacen su ronda.

Los Vigilantes de Caminos se juegan la vida cada día. Debido a su relativamente escaso jornal, sus precarias condiciones de trabajo y los largos intervalos de tiempo alejados de la civilización, sólo resisten aquellos con una voluntad de hierro y una gran dedicación a la seguridad del Imperio. Por supuesto, las hazañas de los más valientes (o infames) Vigilantes de Caminos son celebradas en leyendas y canciones, así que la tentación de la fama y la aventura ayuda a atraer nuevos reclutas.

HISTORIA

Aunque siempre había habido individuos y pequeños grupos de ciudadanos que patrullaban las carreteras y los sinuosos senderos imperiales, nunca antes había existido un esfuerzo conjunto para combinar sus fuerzas, ni para agrupar recursos y conocimientos entre todos. Todo eso cambió en el año 1706 CI, cuando el Emperador Sigismund V recibió muchas cartas de advertencia por parte de los condes de Stirland, acerca de numerosas muertes, robos y desapariciones a lo largo de las carreteras. Decretó que, a aquellos que ya estuvieran patrullando los caminos en nombre de sus líderes locales, se les concedería un nuevo estatus como Vigilantes de Caminos oficiales, así como mandatos que les otorgarían grandes poderes legales para ayudar a acabar con el bandidaje. Pero el Emperador Sigismund no se dio cuenta de que el origen de los problemas no estaba en los bandidos humanos, sino en incursiones de Orcos y Goblins, que precederían a un asalto masivo del Imperio en 1707 CI, liderado por el Señor de la Guerra Orco Gorbád Garrahierro. Averland, la Asamblea y Wissenland (por aquel entonces Solland) fueron arrasadas, Nuln saqueada y el propio Sigismund murió en batalla un año después.

A pesar de que su patrón había muerto, los Vigilantes de Caminos ayudaron a hacer retroceder la acometida de los Orcos, y a proteger las valiosas provisiones procedentes del oeste. Tras la derrota de los Orcos, los Vigilantes, ahora legales y con un montón de hombres atraídos a su causa, prosperaron y se repartieron por todo el Imperio. Cada provincia promulgó sus propias leyes que requerían de cierto número de Vigilantes para patrullar las vías y carreteras de su territorio.

Con el paso de los años, el poder y la autoridad de los Vigilantes ha crecido y decrecido, según quien estuviera sentado en el trono, el dinero y reclutas disponibles, y la situación política de la época. Los eruditos han recalcado que cuanto más corrupto o incompetente fuera el Emperador, más negligentes serían los Vigilantes que protegían las carreteras. Por ejemplo, en el año 2101 CI, los corruptos Vigilantes de Caminos de Nordland colapsaron el comercio cuando un líder carismático llamado Abelhard Trachsel convirtió varias bandas en un ejército de bandidos muy competente, llamado los “Jinetes Alborotadores de Trachsel”. Fueron necesarios dos años y una combinación de Caballeros y Escoltas del Ejército Imperial para superar por completo a las fuerzas de Trachsel. Cuando éste fue finalmente capturado, partes de su cuerpo fueron enviadas a Vigilantes de Caminos de todo el Imperio como recordatorio de lo que sucede cuando se deja de acatar la autoridad. Esos tiempos oscuros son recordados a todos los reclutas, y muy pocos hablan de ello abiertamente.

Por otra parte, en la historia del Imperio abundan Vigilantes de Caminos particularmente valientes y diligentes, que sirven de fuente para muchos relatos junto al hogar y para cuentos épicos llenos de excesos. Un ejemplo de ello es el hombre conocido como “Félix el Negro”. Este refinado Vigilante vestía finos ropajes oscuros y portaba una ristra de pistolas, regalo de los Señores Enanos de Karaz-A-Karak. Según la leyenda, Félix el Negro y su caballo oscuro como el ébano podían desplazarse cien millas cada noche, y su puntería era tal que podía, desde una distancia de cien yardas, acertar a la hebilla del cinturón de cualquier bandido, provocando que sus pantalones cayeran hasta los pies. Capturó con sus propias manos a docenas de delincuentes infames, mató al repugnante Hombre Bestia conocido como Ungeror Tres Cuernos y a toda su horda, y salvó a cerca de cien doncellas de un destino funesto. A pesar de las evidentes exageraciones, Félix el Negro existió, hace unos doscientos cincuenta años, y protagonizó muchas hazañas heroicas. La mayoría de los Vigilantes de Caminos disfrutaban con las historias de esta

figura legendaria, y añaden sus propios adornos a sus relatos mientras apuran sus copas. Casi todos anhelan que se hable de ellos con la misma consideración a medida que pasan los años.

LOS VIGILANTES HOY EN DÍA

Tras el fin de la Tormenta del Caos, se abre una época oscura para los Vigilantes de Caminos. Los ataques masivos de las fuerzas del Caos llevaron a la muerte a muchos de sus miembros, que se encontraban entre los primeros en divisar al ejército que se acercaba. A las desperdigadas bandas de Vigilantes se les mete presión para que recluten nuevos miembros, al mismo tiempo que deben patrullar territorios cada vez más extensos, que podrían necesitar desesperadamente víveres y asistencia. Para incrementar sus filas, han aceptado en su seno a todo tipo de individuos capaces, incluyendo a ex-Soldados, Mercenarios y a bastantes Forajidos arrepentidos, que ahora usan sus conocimientos y destrezas contra aquellos con los que antes cabalgaban juntos.

Desde el final de la Tormenta del Caos, los Vigilantes de Caminos se han esforzado por recuperar parte de lo que perdieron. Hay viejas bases que deben ser reconstruidas o incluso reconquistadas, y si no pueden ser rescatadas deben edificar otras nuevas. En un intento de devolver su anterior estatus a los Vigilantes, miembros clave entre los Condes Electores han invertido grandes sumas de dinero en refundar la organización. Por supuesto, cada vez que ese dinero pasa de mano en mano, parte de él se pierde, y poca cantidad llega a los Capitanes de las bases de Vigilantes, los cuales responden por carta a sus superiores lamentando su situación ante sus compasivos, pero relativamente desinteresados, oídos.

Algunos ven los actuales apuros de los Vigilantes de Caminos como una bendición, puesto que permite a sus miembros liberarse de las viejas ataduras y obligaciones, y desenmascarar parte de la corrupción inherente al sistema. Los nuevos reclutas son impelidos a mantenerse alejados de la maraña local de favores y obligaciones. Puede que algunos nunca tengan que preocuparse por ello, puesto que la Tormenta acabó con mucha gente, cambiando la dinámica del poder. Sin duda, este vacío de poder pone las cosas interesantes al más común de los Vigilantes, con muchos de los puestos de paso y fortines en los que antes confiaban para obtener comida, refugio y refuerzos, ahora simplemente arrasados.

En gran medida, ser un Vigilante de Caminos hoy en día es parecido a como lo fue tiempo atrás, cuando la organización se fundó: individuos entregados que toman la capa de protectores y patean los caminos en la búsqueda del enemigo, manteniendo a salvo a los viajeros mientras se desplazan por la carretera, haciendo respetar las leyes. Por supuesto, muchos Vigilantes no son más que justicieros con pretensiones, pero al fin y al cabo justicieros que portan un decreto del Emperador para hacer su trabajo.

ESTRUCTURA

Según su localización, la estructura de una banda de Vigilantes de Caminos varía considerablemente. A cada Vigilante le es asignada una banda, y recibe material de primeros auxilios, provisiones y órdenes del líder de la banda, normalmente llamado Capitán. Sin embargo, por ley, cada Vigilante es autónomo y responde de sus actos únicamente ante el propio Emperador, aunque en realidad la mayoría de Vigilantes trabajan bajo la tutela de algún noble

local o Conde. La mayor parte de Vigilantes se sienten satisfechos de unirse a una banda, si bien algunos prefieren trabajar solos e incluso sin ninguna jurisdicción predeterminada.

Las bandas de Vigilantes que patrullan las más transitadas e importantes rutas del imperio están mucho más jerarquizadas y estructuradas que las de los caminos interiores. Entre las de mayor relevancia se encuentran la Vieja Carretera del Norte, la Vieja Carretera Enana, y las vías que discurren junto a los grandes ríos Reik, Stir, Talabec y Delb. Los Vigilantes de estas rutas estructuran sus bandas como si fueran destacamentos militares, y cada Vigilante reporta ante su inmediato superior. Los rangos varían, pero incluyen Tenientes, Jefes Vigilantes y Líderes de



Banda. Una banda típica tiene entre ocho y doce Vigilantes, divididos en grupos de tres o de cuatro. A estos pequeños grupos se les asigna un tramo de camino en particular para que lo patrullen, y se les encarga que se familiaricen con cada hondonada y altibajo, así como con otros importantes puntos de referencia. Cada banda de Vigilantes tiene un emplazamiento que sirve como base de operaciones, y podría tratarse simplemente de la casa de uno de los miembros. Muchos de esos lugares son pequeñas fortalezas o grandes alquerías, e incluso castillos y pabellones de nobles que han dado su permiso a los Vigilantes para residir en una de sus dependencias externas.

Los Vigilantes de Caminos ubicados en las regiones más remotas del Imperio se organizan de forma diferente. En algunos tramos de camino, especialmente en las rutas más remotas de Ostermark, Nordland o Ostland, puede que haya un único Vigilante patrullando en una docena de leguas. Estos Vigilantes no confían en sus colegas para que les ayuden, sino que avisan a la milicia, a jóvenes Escoltas o a cualquiera que pueda echarles una mano. Cada Vigilante en teoría reporta a un superior, pero una vez más, la ostensible distancia entre los puestos de avanzada supone que sólo reciban órdenes mediante mensajes de correo, o que simplemente se dicten ellos mismos sus propias obligaciones como mejor les parezca. Dada la desesperada necesidad de disponer de tales individuos, el Imperio siempre les ha dejado hacer su trabajo, sin ponerles trabas de ninguna clase.

Las bases o viviendas de los Vigilantes de Caminos tienen sus propias jerarquías internas, aunque su estructura varía mucho según la cantidad de ocupantes. La mayoría están organizadas como típicas fortalezas campestres, con un mayordomo que repasa las tareas diarias, da órdenes a los criados, y mantiene el lugar limpio, bien surtido y protegido. Las bases de Vigilantes más grandes y pujantes tienen la suerte de disponer de su propio pequeño contingente de soldados, para vigilar sus puertas y montar en la silla si el Capitán de los Vigilantes así lo ordena. Aunque

no sean jinetes tan capacitados como los Vigilantes de Caminos, a esos hombres de armas se les tiene en alta estima cuando se necesitan ojos y armas adicionales para perseguir a los fugitivos, o cuando se descubre una partida de Orcos y Goblins devastando los campos.

LOS VIGILANTES EN LOS LÍMITES DEL IMPERIO

Aunque los Vigilantes de Caminos tienen la orden de proteger las grandes vías y carreteras del interior del Imperio, existen algunos valientes (algunos les llaman locos) individuos que patrullan los pasos y caminos de peregrinación que conducen a las tierras de más allá de los confines del Imperio. Concretamente, hay muchas rutas que se atraviesan las Montañas Grises, y se dirigen a Bretonia, Tilea o a la región de los Reinos Fronterizos. Las antiguas carreteras que se internan en las Montañas del Fin del Mundo son las que conectan los aislados asentamientos Enanos con el Imperio. Unos pocos Vigilantes reclaman esos pasos de montaña como sus dominios, ya que, aunque son relativamente cortos en el mapa, están repletos de peligros nunca vistos en los bosques y valles imperiales. Esos Vigilantes normalmente aprenden a hablar Khazalid (o Eltharin si la ruta les lleva al interior del bosque de Loren), para poder comunicarse con las razas no humanas que salen a su encuentro. Si ya de por sí el típico Vigilante es un tipo duro, los Vigilantes que se adentran en las montañas están hechos de pura roca, ya que aprenden a tratar con aludes, clima extremo y los monstruos raros que habitan únicamente en estas zonas yermas. Algunos incluso dejan de lado a los caballos, y eligen mulas de paso firme y burros para recorrer los angostos senderos y agudas pendientes que encuentran en abundancia en las rutas que protegen.

LOS VIGILANTES MÁS ALLÁ

La mayoría de naciones de más allá del Imperio tiene sus propias versiones de Vigilantes de Caminos. Los bretonianos son los más parecidos en tamaño, ámbito y objetivos a sus equivalentes imperiales. Los Vigilantes estalianos tienen la triste fama de corruptos, y despreciados por la mayoría de viajeros que circulan entre las grandes ciudades. Por el contrario, los Vigilantes tileanos tienen una gran reputación como avezados pistoleros que se toman muy en serio el concepto de la justicia. Una pequeña banda de Vigilantes que patrullan la gran carretera entre Remas y Scozzese mantienen su identidad en secreto y se les conoce simplemente por los “Hombres Sin Nombre”; se les reverencia en los relatos y canciones. Los Vigilantes de los Reinos Fronterizos son poco más que Milicianos locales, que patrullan las relativamente pequeñas parcelas de tierra controladas por su señor feudal. Los viajeros que pretendan atravesar de un lado a otro los Reinos Fronterizos, deberán pasar por el escrutinio de docenas de Vigilantes mientras se mueven a través de cada pequeño reino.

LOS VIGILANTES Y LA LEY

Los Vigilantes de Caminos son considerados a los ojos del Imperio como “agentes libres itinerantes”, con poderes para moverse con libertad a través de los límites interiores de territorio, y con la capacidad de detener e interrogar a casi cualquier persona. Sin embargo, a la gran mayoría

de Vigilantes se les elige por su habilidad sobre la silla de montar y pericia en el rastreo y en el combate, y no tanto por su capacidad de interpretar la ley acertadamente. Por descontado, la mayor parte de Vigilantes son analfabetos, y muchos nunca han visto un libro de leyes (o ni siquiera un libro) en su vida. Debido a ello, casi todos los Vigilantes intentan familiarizarse con las leyes y costumbres de las zonas que patrullan, para no entrar sin querer en conflicto con problemas legales. Se dan por satisfechos dejando que las autoridades locales capturen y encierren a los criminales siempre que sea posible, y así pueden concentrarse en los peligros que acechan en los caminos alejados de la civilización.

Para saber más sobre los poderes, derechos y obligaciones de los Vigilantes, leer el apartado **Ventajas y Obligaciones de los Miembros**.

OBJETIVOS Y MOTIVACIONES

Si bien las actividades de los Vigilantes de Caminos son difíciles y agotadoras, las metas de la organización son simples: proteger a los ciudadanos y bienes del Imperio mientras viajan por sus carreteras. Patrullan constantemente a lo largo de las vías que conectan las diversas ciudades humanas, a veces necesitando de varias arduas semanas para recorrer un tramo, para luego retroceder y hacerlo de nuevo cada día. Un Vigilante es ante todo un solucionador de problemas, y constantemente encuentra problemas, con la esperanza de neutralizarlos antes de que puedan afectar a otras personas. Contactan con los lugareños a lo largo de su ruta, para obtener información y enterarse de amenazas potenciales, o para descubrir la localización de asentamientos o escondites de bandidos.

Cada Vigilante tiene sus propias razones personales para unirse a la organización. La mayor parte visten el manto para ayudar a mantener a salvo al propio territorio en el que viven. Son los ideólogos de los Vigilantes, y se ven a sí mismos como la única protección con la que los viajeros pueden contar en la carretera. Normalmente se sienten orgullosos del trabajo que hacen, y contemplan el tiempo invertido y las adversidades como un pequeño precio a pagar para mantener a salvo sus casas y seres queridos. Algunos de estos Vigilantes son mucho más amargados y hastiados, pues han visto lo que sucede cuando criminales, bandidos y amenazas peores usan los caminos del Imperio para ir contra sus ciudadanos; sus hogares quemados y parientes asesinados refuerzan su determinación para que nunca vuelva a pasar.

Otros Vigilantes aman la libertad que ganan al dedicarse a ello, y el entusiasmo por perseguir a criminales, bandidos y salteadores de caminos. Disfrutan con el respeto y la autoridad que les otorga esta profesión, y las pintas de cerveza levantadas en su honor por viajeros agradecidos en las tabernas y posadas. Los hay también que se deleitan con el poder que les concede el rango de Vigilantes, y disfrutan deteniendo a los ciudadanos para hacerles pagar el peaje. Estos últimos son brutos y sádicos que gozan de la impunidad de poder acechar, asaltar y matar bandidos, forajidos y Pielverdes. Para ellos, el día no ha sido completo sin una pelea.

SÍMBOLOS Y SEÑALES

Los Vigilantes de Caminos tienen su propio surtido de símbolos, señales, llamadas y avisos para comunicarse con sus colegas. En el juego, esto redundará en la habilidad Código Secreto

(Batidor). La mayoría de señales son marcas dispuestas a lo largo del camino para indicar peligros concretos, talladas en los árboles y formadas con ramas. Por ejemplo, una “X” con una línea debajo significa que es una zona frecuentada por bandidos, y cada línea representa 10 enemigos conocidos. Unas fauces afiladas simbolizan Pielverdes. En lugar de flechas grabadas en el suelo (pues son demasiado fáciles de interpretar) para indicar direcciones, se ponen en hilera piedras, troncos y otros elementos naturales, empezando por los más pequeños y aumentando el tamaño para indicar la dirección deseada. Una calavera estilizada representa No Muertos, mientras que calaveras auténticas colocadas de forma determinada indican a otros Vigilantes el tipo de enemigos que frecuentan esa zona.

Además de los símbolos que dejan para sus colegas, los Vigilantes tienen sus propios códigos secretos y “frases distintivas” que usan mientras patrullan para identificarse u ocultar información cuando hay sospechosos presentes. Suele suceder que los bandidos capturen una diligencia o caravana y luego se hagan pasar por sus legítimos propietarios cuando los Vigilantes los investiguen. Si un Vigilante se da cuenta del engaño, usará la frase “parecen tan sólidos como Sigmar” para alertar a sus compañeros, los cuales esperarán el momento oportuno para atacar por sorpresa.

Para ayudar a identificarse en la oscuridad, cada Vigilante está provisto de unas pocas palabras en clave, que usa para retar a los jinetes solitarios que tal vez se hacen pasar por compañeros Vigilantes. Muchos Vigilantes también aprenden algunas voces animales y cantos de pájaro para comunicarse entre ellos.

AFILIACIÓN

Debido a su número relativamente escaso, los Vigilantes deben ser duros, resueltos y con autoconfianza. Pasan la mayor parte de sus vidas en la carretera, constantemente en movimiento mientras rastrean a bandidos o hacen batidas junto a caravanas, grupos de peregrinos y diligencias. Algunos se contentan con patrullar los caminos en solitario, pero la mayoría prefieren viajar junto a un compañero Vigilante o en grupos pequeños.

Cuando un Vigilante de Caminos ha superado la fase de reclutamiento (ver **Reclutamiento**), inmediatamente se le asigna un territorio para patrullar. Dependiendo de la zona y del camino, puede hacerse responsable de unos pocos, pero muy transitados kilómetros, o bien de varias leguas de casi nunca usados, pero igualmente importantes senderos. Con el paso de los años, un Vigilante veterano suele añadir un territorio adicional, o bien se desplaza a zonas nuevas donde su experiencia pueda ser valiosa para los noveles.

Los Vigilantes de Caminos son jinetes consumados, y pueden manejar a sus animales hasta el extremo de sus capacidades. Durante la patrulla, un Vigilante puede pasar el día entero sobre la silla, y sólo descabalga para alimentar y dar de beber a su montura. La mayoría se vuelven expertos en el cuidado de caballos, y meditan muy bien qué montura elegir, puesto que pondrán sus vidas en la habilidad del animal. Son avezados supervivientes en la naturaleza, y algunos eventualmente le dan la espalda a las tierras civilizadas para encontrar consuelo en los silenciosos bosques.

En lo que se refiere a los Vigilantes de Caminos como organización, es fácil suponer que todos sus miembros tienen Patrulla de Caminos como profesión. Aunque sin duda es la profesión más frecuente, la organización se ve envuelta en circunstancias especiales, y eso implica que algunos de sus miembros pertenezcan a otras profesiones, cuyas habilidades son vistas como un

valor añadido. Cocheros, Mensajeros y Escoltas pueden también ser miembros, y sirven a la organización según las necesidades que surjan.

Hay también individuos sedentarios que ayudan a los Vigilantes de Caminos como subordinados. Cada banda de Vigilantes dispone de una base de operaciones donde poder descansar, curar sus heridas y recibir nuevas órdenes. Cazadores y Campesinos son necesarios para proporcionar comida, Soldados y Milicianos son requeridos para proteger las tierras, e incluso se valora la presencia de Escribas para redactar cartas y cuidar de los libros.

RECLUTAMIENTO

Debido a la naturaleza de su trabajo y a su elevada tasa de mortalidad, los Vigilantes de Caminos buscan nuevos miembros constantemente. Muchos Vigilantes son reclutados de los pequeños pueblos, villas y granjas que se encuentran a lo largo de las carreteras imperiales, puesto que su gran conocimiento de los alrededores es altamente valorado. Cualquiera que esté interesado en unirse a los Vigilantes primero deberá demostrar su destreza sobre un caballo, y cumplir una serie de tareas para observar cómo se desenvuelve con su montura. Los reclutas son examinados mostrando su habilidad en terreno difícil, en largas y aburridas patrullas, y bajo fuego. Sólo a aquellos que demuestren una completa maestría montando se les permite pasar a la siguiente prueba.

Seguidamente, el recluta debe mostrar su habilidad con las armas propias del oficio. La mayor parte de las veces se hace a caballo y a gran velocidad. Debe demostrar que puede disparar y recargar su arma incluso a galope total, y a través de los tortuosos bosques. Si demuestra su valía con un arma de fuego, debe poner a prueba su temperamento. Los reclutas deben probar que no retroceden ante los disparos, pero también deben ser lo bastante listos para escapar cuando son claramente superados en número. Además, deben demostrar su habilidad para perder de vista a los que les persiguen o para flanquear al enemigo cuando ellos mismos se han convertido en el objetivo.

Aunque cada zona cuenta con sus propios métodos para examinar a los reclutas, algunas técnicas son lo bastante comunes para ser consideradas universales. Una de esas pruebas es conocida como “El Cazador y la Presa.” Al recluta se le proporciona un caballo, comida y agua suficiente para dos días y un arma de fuego con munición para dos disparos. Entonces se le pide que capture a uno de los miembros veteranos de la banda, que actúa como si fuese un bandido. Esta cacería puede durar días, con el veterano haciendo correr en círculos al recluta, a través de terreno aparentemente imposible de cruzar, y volviendo sobre sus pasos para asaltar “caravanas” o viajeros solitarios (interpretados por otros Vigilantes o aliados). Si el recluta consigue atrapar al Vigilante fugitivo, se vuelven las tornas y el recluta debe correr y ocultarse, intentando evitar ser capturado por aquel a quien antes perseguía, con el objetivo de volver a la base de los Vigilantes. Estas pruebas suelen ser peligrosas, y las muertes no son raras, puesto que el recluta debe llevar a su montura a través de bosques traicioneros, y con grandes posibilidades de encontrarse con bandidos reales, Mutantes o cualquier otra amenaza.

Tras superar estas pruebas, el Vigilante recita los votos de su posición, y hace el juramento de defender las leyes del Imperio, protegiendo a sus ciudadanos cuando circulan por sus caminos, y promete que será responsable, valiente y perseverante en la persecución de sus enemigos. Al recluta se le da entonces su Mandato Legal (ver **Ventajas y Obligaciones de los Miembros**) y pasa a considerarse un Vigilante de Caminos desde ese momento. A esta ceremonia le sigue un

gran festín, con muchos Vigilantes bebiendo grandes cantidades de cerveza y ejecutando cabriolas sobre sus monturas para deleite de los que allí se encuentren.

A los nuevos Vigilantes raramente se les deja mucho tiempo para reflexionar sobre su nuevo cargo, e inmediatamente se les asigna un territorio, en el que normalmente tendrán que trabajar junto a un veterano que les enseñará todo sobre la vida en la carretera, los entresijos de la profesión y las mejores maneras de capturar a un enemigo.

VENTAJAS Y OBLIGACIONES DE LOS MIEMBROS

Uno de los principales atractivos de convertirse en Vigilante de Caminos es la libertad que proporciona. Por ley, un Vigilante es libre de viajar por cualquier parte del Imperio, incluso por muchos lugares restringidos por tratados y acuerdos.

Los Vigilantes ocupan un hueco especial en lo que a la ley imperial se refiere. Desde su fundación, se les otorgó varias facultades legales en relación a sus talentos y habilidades. A cada Vigilante se le otorga un mandato escrito (que normalmente se lleva protegido en un estuche de cuero) que muestra sus capacidades y derechos legales. Sin embargo, muchos Vigilantes se abstienen de portar sus documentos legales en el camino, por si son capturados y asesinados, y así evitar que sus atacantes abusen del poder que esos documentos les podrían aportar. Es frecuente que las bandas de Vigilantes empleen a sus propios Litigantes y expertos en la ley imperial, para que les ayuden a interpretar los numerosos edictos y problemas de jurisdicción que acontecen inevitablemente. Aunque no se les permite investigar casos de corrupción pública, los Vigilantes descubren abusos de poder con cierta regularidad y, en teoría, deben reportar esas infracciones a las autoridades locales, o incluso a los Inquisidores si se demuestra que dichos abusos son endémicos. En realidad, la mayoría de Vigilantes obvian este tipo de problemas y tratan de hacer su trabajo lo mejor que pueden.

Uno de los principales dolores de cabeza para los Vigilantes de Caminos es la jurisdicción. Los caminos que atraviesan el Imperio cruzan docenas de territorios diferentes, cada uno con sus propias leyes, derechos y figuras de autoridad para reforzarlos. Un Vigilante sólo puede usar su capacidad legal “a lo largo del camino”, lo que implica que habitualmente no puede perseguir sospechosos al interior de una ciudad, y mucho menos capturarlo y arrestarlo. Además, la autoridad de los Vigilantes no se extiende a los ríos imperiales, que son patrullados por sus propios oficiales y agentes. Muchos Vigilantes hacen caso omiso de esas normas, por el bien de la “justicia”, y más de un asentamiento está dispuesto a pasar por alto la intrusión si el Vigilante logra capturar al criminal dentro de sus límites. Los delincuentes espabilados, o aquellos que tienen acceso a jefes con gran conocimiento legal, pueden anular su arresto y persecución si demuestran que el Vigilante sobrepasó su jurisdicción. Se rumorea que los Vigilantes veteranos enseñan a los nuevos reclutas que el mejor modo de evitar esa dificultad es asegurarse que el delincuente no sobrevive para demostrarlo...



Seguidamente se muestran algunas capacidades legales que todo Vigilante posee (pero que no son extensivas a los habitantes o sirvientes de una base de Vigilantes). Se hace notar que algunos territorios no reconocen todas las facultades que poseen los Vigilantes, y otros tienen sus propias excepciones, lo que significa que cada Vigilante debe tener cuidado cuando interprete y ejerza la ley:

- La facultad de perseguir, detener y arrestar a cualquier fugitivo o sospechoso que se encuentre. (No obstante, se aplican muchas excepciones, así que los PJs no deberían abusar de ese poder.)
- La facultad de dar el alto, interrogar e inspeccionar los bienes y cargamento de cualquier ciudadano que viaje por caminos, carreteras o senderos con reconocimiento legal del Imperio. Esta facultad no es extensible a ríos y otras vías acuáticas.
- La facultad de atravesar libremente cualquier provincia o terreno privado, excepto aquellos territorios marcados como extralimitados por el Consejo de Condes Electores. Este derecho es aplicable sólo a las carreteras y caminos reconocidos legalmente; una vez el Vigilante cruce los límites de un asentamiento, villa o ciudad, estará sujeto a sus leyes.
- La facultad de usar la fuerza, tanto cuando persiga a sospechosos como en defensa propia.
- La facultad de reunir a ciudadanos con buena condición física para la creación de patrullas, con el objetivo de ayudar en la persecución, arresto o eliminación de amenazas. Puede nombrar a individuos de reemplazo por un corto periodo de tiempo.
- Ningún ciudadano puede parar o entorpecer a un Vigilante en el ejercicio de su tarea. (Una vez más, existen cientos de normas y tecnicismos, por lo que un PJ no debería invocar este poder muy a menudo.)
- Los Vigilantes que maten a sospechosos durante una persecución, deberán reportar a sus superiores y explicar las causas de dicha muerte. (Nótese que esta norma puede ser absurdamente pasada por alto en algunas jurisdicciones, pero aplicada de forma estricta en otras.)
- Un Vigilante debe reportar toda actividad sospechosa que observe durante el ejercicio de su cometido.
- Los Sacerdotes de los cultos reconocidos del Imperio, así como los peregrinos, no deben ser detenidos u obstaculizados por ningún Vigilante, aunque deberán responder a cualquier pregunta que se les formule. (Muchos peregrinos aducen que la última cláusula infringe su derecho a no ser “detenido u obstaculizado”, lo que conlleva confusiones, polémicas y protestas legales.)
- Ningún Vigilante puede dejar con vida a un Pielverde, Hombre Bestia, Mutante, siervo del Caos o practicante de las Artes Oscuras. Permitir que uno de ellos escape puede acarrear torturas, interrogatorios y/o la muerte.

SECCIÓN DEL DJ

“Nuestros efectivos son demasiado escasos y nuestros enemigos demasiado numerosos como para poder cuidar de todo aquel que viaja por la Carretera. Debemos elegir con cuidado a nuestros protegidos, y rezar a Sigmar para que cuide del resto.”

LUTOLF HERZ, CAPITÁN DE LOS

JINETES LEJANOS DEL RÍO STIR

No se puede negar que los Vigilantes de Caminos tienen un cometido abrumador: proteger incontables kilómetros de caminos de los depredadores humanos y monstruosos por igual. Los que visten el uniforme de Vigilante tienen garantizada una vida solitaria y peligrosa, pero también repleta de gratitud de aquellos a los que protegen. Los Personajes Jugadores que interpreten a Vigilantes obtienen ciertos privilegios, principalmente libertad de movimientos y autoridad para interrogar y detener a individuos de pinta sospechosa. Sin embargo, deben también enfrentarse a peligros, y eliminar amenazas antes de que dañen a los ciudadanos del Imperio.

Los Vigilantes de Caminos conforman la primera línea defensiva para aquellos que viajen por las carreteras imperiales. Como consecuencia, son testigos de muchas cosas horribles y se enfrentan cara a cara a la fiera de los Pielverdes, al vil terror de los siervos del Caos y, lamentablemente, a la corrupción interna del Imperio. Sólo aquellos Vigilantes tenaces y con voluntad de luchar a pesar de las dificultades tienen probabilidad de sobrevivir, pero pocas posibilidades de conservar la cordura.

SECRETOS DE LOS VIGILANTES

Puesto que patrullan lejos de la civilización, los Vigilantes de Caminos se enteran de muchos secretos e información que la mayoría de ciudadanos imperiales no podrían creer. Su propia organización, aunque noble, está repleta de trapicheos, corrupción interna y secretos de masacres y latrocinio. Los Vigilantes tropiezan con Mutantes marginados, escondrijos secretos de templos prohibidos y escenas de atrocidad con una frecuencia alarmante. Aunque reportan esta información a sus superiores para advertirles del peligro, la mayoría de Vigilantes se sorprenderían de las veces que sus descubrimientos se ocultan y nunca se vuelve a saber de ellos. Si los ciudadanos del Imperio se dieran cuenta de lo numerosos y traicioneros que son sus enemigos, junto a la escasa protección que existe contra ellos, el sistema entero se desmoronaría.

VIGILANTES DE ALQUILER

Como ya se ha dicho, nadie se hace Vigilante de Caminos con la intención de volverse rico y morir de viejo. La exigua paga y duras condiciones de vida suponen que la mayoría de Vigilantes cuenten con pocas posesiones, aparte de las que carguen en su caballo. Muchos vigilantes cometen empresas arriesgadas para ganarse un dinero extra, incluyendo actividades

ilegales. Los Vigilantes no pueden ser detenidos ni registrados por las autoridades a no ser que haya claras evidencias en su contra. Algunos usan su posición para llevar cargamento ilegal, cartas u otros bienes para individuos que están más que dispuestos a pagar por el servicio. En otras ocasiones, hay tipos ricos que pagan a los Vigilantes para pasar por alto ciertas situaciones, permitiendo que individuos o cargamentos ilegales circulen sin problemas por el camino, o que haya ataques de bandidos a sueldo del mismo patrón. Ya que “simplemente no se puede estar en todas partes a la vez”, la mayor parte de Vigilantes corruptos logran que no se sospeche de ellos, aunque deben ser precavidos y no hacerlo con mucha frecuencia o su incompetencia al controlar esos ataques llamará la atención.

Otros Vigilantes se vuelven poco menos que los bandidos y criminales a los que se supone deben perseguir. No es infrecuente que un Vigilante retenga un viajero o carro solitario. Algunos lo hacen disfrazados (normalmente como Salteadores de Caminos), pero otros corruptos son completamente descarados en sus acciones. Como mínimo, muchas bandas de Vigilantes animan a sus miembros a imponer cierto número de tasas y peajes a los viajeros para mantener llenos sus bolsillos, convirtiendo a esas bandas en círculos de extorsión.

Una vez más, y dependiendo de la zona, esta terrible verdad puede ser un secreto mantenido por un único Vigilante, o sistemática, con varias bandas actuando como bandidos errantes que portan el Mandato del Emperador, que les permite detener y registrar a los viajeros. Este tipo de operaciones sucede normalmente en los márgenes del Imperio, donde la moneda es escasa y donde también lo son las autoridades que podrían investigar para eliminar este tipo de corrupción. Cuando este comportamiento ilegal se vuelve demasiado evidente, o bien Vigilantes codiciosos roban a la persona equivocada con los contactos adecuados, llueven desde arriba las investigaciones internas, incluyendo Inquisidores y otros inspectores imperturbables e incorruptibles que llegan para interrogar y traer los grilletes.

Los Vigilantes jóvenes o nuevos son obligados frecuentemente a decidirse relativamente pronto en su profesión: o bien formar parte de esos actos y llevarse su tajada, o bien dar la espalda a esas violaciones tan flagrantes y tomar el camino recto, arriesgándose a las heridas, chantajes y asesinatos por parte de los involucrados en acciones ilegales. Los Capitanes corruptos normalmente reasignan a estos Vigilantes idealistas a otras jurisdicciones lo más pronto posible, pero más de un recluta nuevo ha sido atacado por sus compañeros en el bosque después de haber amenazado con destapar esas operaciones.

EL HORROR QUE NOS RODEA

Los Vigilantes de Caminos son testigos de actos inenarrables y se enfrentan a enemigos terribles a lo largo de su profesión. Los Vigilantes solitarios que circulan por sendas ocultas a través de los densos y oscuros bosques imperiales saben que el número de Pielerverdes, Hombres Bestia, Mutantes y siervos del Caos está manifiestamente infravalorado. Como en muchas ocasiones son la única ley en las zonas más distantes, a los Vigilantes se les pide que investiguen rumores de posesión, mutaciones y la práctica de ritos prohibidos entre la población, y muchos hallan cosas blasfemas en sus investigaciones. Su contacto con granjas remotas a veces revela mutaciones horribles ocultas durante generaciones, o pueblos enteros que han sucumbido a las tentaciones del Caos.

Muchos Vigilantes investigan los emplazamientos poseídos, contaminados o simplemente malvados, para ayudar a otros a evitarlos. A veces un Vigilante se aproxima demasiado a santuarios dedicados al Caos, o altares consagrados a los dioses malvados de los

Hombres Bestia. Si no es inmediatamente asesinado por los guardianes de esos lugares, el desgraciado Vigilante podría caer presa de las voces susurrantes y visiones perturbadoras que suelen acompañar a esas localizaciones.

En tiempos de guerra, los Vigilantes cruzan el límite entre lo civil y lo militar, sirviendo en muchas ocasiones de forma temporal como batidores, escoltas y protección para los ejércitos y sus líneas de suministros. Debido a ello, muchos se exponen a atrocidades terribles, testigos de los embates de la guerra y de los horrores que acompañan a los asaltos de los viles Pielerverdes o las hordas saqueadoras del Caos.

LA DELGADA LÍNEA

A pesar de los cuentos y relatos junto al hogar que exageran la capacidad y las asombrosas dotes de investigación de los Vigilantes de Caminos, lo cierto es que la organización tiene muy pocos miembros como para suponer un gran impacto en los miles de kilómetros de carretera y caminos rurales que se entrecruzan por el Imperio. Aunque los Vigilantes están bien preparados para seguir el rastro de fugitivos solitarios, o para disuadir a pequeños grupos de bandidos desorganizados, no tienen nada que hacer ante las hordas de Pielerverdes, manadas de Hombres Bestia y Jefes de Forajidos que lideran a cuadrillas de criminales y degolladores asesinos por todo el Imperio.

Esta realidad sitúa a los Vigilantes en una posición comprometida. Por una parte, necesitan desesperadamente más hombres, dinero y suministros para hacer su trabajo, y solicitan constantemente estos recursos a sus superiores, patrones adinerados y miembros de la aristocracia. Por otra parte, son reacios a dar a conocer abiertamente sus debilidades; los mitos y exageraciones sobre los Vigilantes han funcionado demasiado bien todo este tiempo como para desvelar ahora su número real de miembros, o los territorios que ya no están patrullando por falta de efectivos. Si los habitantes del Imperio supieran lo inseguros que son realmente los caminos, y lo improbable que es que un Vigilante acuda en su ayuda, mucha menos gente dejaría la seguridad de sus pueblos y el comercio se resentiría.

ALIADOS

Los Vigilantes de Caminos se afanan en conseguir toda la ayuda posible, y se esfuerzan para mantener buenas relaciones con las autoridades locales, los ancianos de pueblo y otros individuos importantes. Su aliado más sólido es el Ejército Imperial, lugar de origen de muchos Vigilantes. Trabajan codo con codo con los líderes militares siempre que pueden, los cuales consideran a los Vigilantes como aliados útiles y fuente de información. Los Vigilantes no pueden forzar directamente a los militares a dejar sus obligaciones, pero muchos traban amistad con ellos para manejarles y obtener su ayuda cuando la necesitan.

Como pasan mucho tiempo en la naturaleza, muchos Vigilantes también forjan alianzas con los Sacerdotes de los cultos de Taal, Rhya y Ulric. Los temibles Zancaslargas del culto de Taal son socios leales de los Vigilantes, a los que consideran fundamentales para librar a los bosques del Imperio de bandidos y Pielerverdes.

Los Vigilantes que trabajan cerca de la Asamblea también son aliados sólidos de los Patrulleros Fronterizos (Halflings que protegen su hogar ancestral de amenazas externas). Ambos grupos cooperan para permitir que los bienes y ciudadanos viajen con entera libertad, aunque a veces surgen fricciones cuando Vigilantes que persiguen a su presa se internan en la Asamblea, entrando en conflicto con Patrulleros Fronterizos indignados por la intrusión.

ENEMIGOS

Aunque los Vigilantes cumplen con un papel vital en la estabilidad del Imperio, muchos los contemplan con desprecio, incluso con odio exacerbadamente. Por supuesto, son denostados por criminales de toda condición. La mayoría de ciudadanos desconfían de ellos; a pesar de los relatos de valor y coraje, muchos viajeros han sido registrados minuciosamente y forzados a pagar “tasas por el uso de carreteras” o “impuestos por protección adicional”.

En algunas zonas, sobre todo en las más pobladas del Imperio como Reikland y Averland, los Vigilantes y ley local entran en conflicto por la jurisdicción. Por ley, un Vigilante no puede interrogar o detener a un sospechoso dentro de los límites de un pueblo o ciudad, y algunos territorios están muy poco definidos como para saber cuándo terminan sus límites y cuándo empiezan los del resto del Imperio. Por otra parte, algunos milicianos locales prefieren patrullar los caminos por su cuenta, y consideran a los Vigilantes como meros entrometidos que traen más problemas a sus pueblos de los que resuelven.

Mientras que la mayor parte de mercaderes, burgueses y otros hombres de negocios aprecian los servicios que ofrecen los Vigilantes, aquellos que tratan con mercancías en negro vilipendian a la organización y a su derecho a detener caravanas y registrar vagones en busca de contrabando.

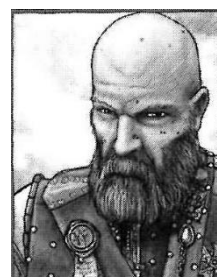
La autoridad de un Vigilante de Caminos sólo se aplica a tierra firme, y legalmente no pueden ejercer su poder contra nadie que viaje por los ríos del Imperio. Debido a ello, muchos Vigilantes entablan rivalidad con ciertos bateleros, contrabandistas y patrulleros fluviales, los cuales se pitorrean en sus narices cuando pasan remando cerca de ellos. No obstante, tanto botes como gabarras deben llegar a puerto tarde o temprano, donde los Vigilantes aguardan a que su presa ponga el pie en tierra.

MENTOR DE MUESTRA

HAUG BAUMANN

“Siga con su cháchara, Excelencia. Hombres Bestia, pueden oír un suspiro a cincuenta pasos. Fijo que si sigue así, les atraerá a lo largo de todas esas montañas.”

HAUG BAUMANN, VIGILANTE DE CAMINOS
DE LA CARRETERA DEL BOSQUE VIEJO



Haug Baumann es un Vigilante veterano que reclama las zonas septentrionales del Imperio como su territorio. Sus muchos años viajando por las carreteras y caminos forestales le han convertido en un experto en sus pobladores y en algunos de sus secretos. Los Vigilantes confían en Haug para hacerse cargo de los nuevos reclutas e instruirles en los entresijos del oficio. Su reputación como hombre severo y de moral inquebrantable le ha mantenido alejado de los tejemanejes y corrupciones que recorren la organización.

Haug Baumann parecía haber nacido sobre la silla de montar. Tan pronto como pudo encajar su pie en el estribo, se embarcó en una vida en la naturaleza actuando de escolta para la milicia local en su ciudad de Ostland. Tras una temporada al servicio del Ejército Imperial, Haug obtuvo el puesto de Cochero jefe de un amigo que había sido asesinado en el trabajo, y cumplió admirablemente durante muchos años. Durante su periodo como Cochero, nunca fracasó en su tarea de llevar a los pasajeros sanos y salvos hacia su destino, aunque provocó sin querer la muerte de cerca de una docena de caballos, exhaustos por su brusca y veloz forma de conducir. Los albores de la Tormenta del Caos se dejaron notar pronto en su hogar norteño, y muchos de los Vigilantes con los que había contado para ayudarlo en su cometido murieron a manos de Mutantes y otros esbirros del Caos. Haug se dio cuenta de que sus habilidades eran más útiles en solitario, sobre un caballo, protegiendo en silencio los caminos que había terminado amando como si fueran su hogar.

Personalidad

Los compañeros de Haug suelen bromear (aunque nunca delante de él) diciendo que alguno de sus ancestros debía tener sangre de Enano en las venas. Hosco, taciturno y disciplinado, se toma muy en serio su trabajo y sabe que sólo lo dejará durante una pelea con bandidos o muriendo de viejo sobre la silla de montar. Aunque cuenta con pocos amigos, Haug es muy respetado por sus colegas, los cuales reconocen que nunca le han visto esbozar una sonrisa o reírse de una chanza. Prefiere trabajar solo y únicamente habla cuando está acompañando a viajeros o cabalgando junto a otros Vigilantes. Desprecia a bocazas y charlatanes, cortándolos de raíz con una breve pero severa advertencia sobre como el ruido se propaga en la naturaleza. Los gustos culinarios de Haug también son espartanos; prefiere la carne y cecina de cualquier presa que haya cazado en el camino, y rechaza educadamente las ofrendas de vino y cerveza procedentes de viajeros agradecidos a los que ha salvado en la carretera.

Aspecto

Haug es alto y delgado, con músculos atléticos. Sus años sobre la silla de montar le han dejado las piernas algo arqueadas, lo que considera gajes del oficio. Mantiene su cabeza afeitada, pero luce una frondosa barba negra aderezada de gris acerado. Sus agudos ojos son oscuros, casi negros, y siempre los entorna cuando contempla el horizonte o aprecia jinetes que se aproximan. Sus ropas y piezas de armadura están desgastadas, normalmente sucias y llenas de polvo del camino.

HAUG BAUMANN

Vigilante de Caminos Humano de Ostland, ex-Cochero, ex-Escolta

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
49%	66%	36% (3)	31% (3)	64%	43%	44%	29%

Habilidades: Buscar +20%, Código Secreto (Montaraz, Batidor), Conducir +10%, Cuidar Animales +20%, Hablar Idioma (Kislevita +10%, Reikspiel +10%), Montar +20%, Movimiento Silencioso, Orientación +20%, Percepción +10% (visual +20%), Rastrear, Regatear, Sabiduría Popular (el Imperio) +30%, Supervivencia +10%

Talentos: Especialista en Armas (Pólvora, Presa), Orientación, Recarga Rápida, Sangre Fría, Viajero Curtido, Visión Nocturna, Vista Excelente

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 19

Armadura (media): Camisa de malla de Buena Calidad y Chaqueta de Cuero (Cuerpo 3, Brazos 1), Escudo

Armas: látigo (1d10-1, especial), Pistola (4), Trabuco (3)

Equipo

Haug viste la recia armadura de un típico Vigilante de Caminos, pintada de manchas verdes y marrones. Si no espera problemas, lleva el escudo colgado en su espalda. Porta un látigo en un costado y una pistola en el otro, y su fiel trabuco en una funda de su silla de montar. Su yegua, Gertrude, es rápida, lista y extremadamente leal.

LOCALIZACIÓN DE MUESTRA:

EL ALCÁZAR DE LOS JINETES LEJANOS

El Alcázar de los Jinetes Lejanos es una base de operaciones de tamaño medio del grupo de Vigilantes de Caminos conocido como los Jinetes Lejanos. La fortaleza está manifiestamente ubicada a orillas del río Stir, entre Wurtbad y Krungheim, aunque es lo bastante estándar como para situarla en cualquier localización entre dos grandes ciudades.

El Alcázar de los Jinetes Lejanos fue el hogar ancestral de un noble menor llamado Barón Luphold Behn. Behn fue un amo excéntrico y cruel hacia sus súbditos. En el 2244 CI, el barón fue acusado de retener a sus invitados (un pariente del actual Conde von Weben y su séquito), asesinarlos y festejar con sus restos como ofrenda a los Dioses del Caos. Nunca se pudo probar ese rumor, pero eso no fue obstáculo para impedir que un Inquisidor errante lo hiciera arder en la hoguera.

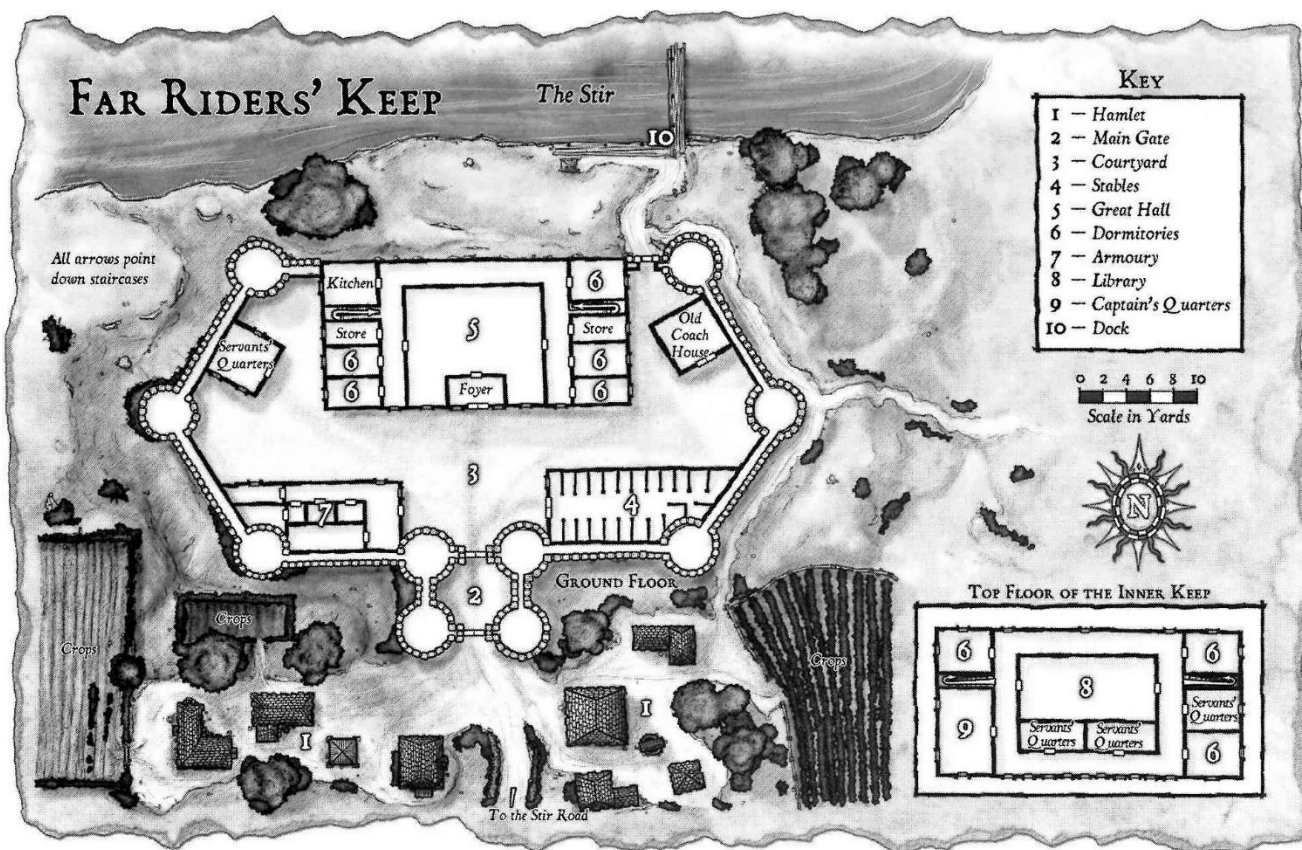
El alcázar permaneció abandonado y viniéndose abajo durante casi doscientos años, evitado por la población local debido a su pasado y los avistamientos frecuentes de fantasmas

(presumiblemente los cautivos devorados y el propio Behn). Un cisma entre los Vigilantes que patrullaban el camino a lo largo del Río Stir originó que una banda reclamara el derruido alcázar como su nueva base de operaciones. Con el paso de los años, las defensas fueron reparadas y los muros reconstruidos, convirtiéndolo en un lugar perfecto para su uso como centro de operaciones de los Vigilantes. Está estratégicamente ubicado junto a la carretera a la que deben proteger, y con el río lamiendo sus murallas es perfecto para observar el tráfico de embarcaciones.

DESCRIPCIÓN Y DEFENSAS

Debido a que la mayor parte de Vigilantes que viven en el alcázar están la mayor parte del tiempo fuera patrullando, la población es relativamente escasa. Algunos habitantes han construido chozas fuera del alcázar, y proveen de la comida necesaria al extenso cuartel. El alcázar también cuenta con un muelle, que permite a las gabarras arribar y comerciar con el administrador. También se ha establecido recientemente en el puerto un transbordador, que permite cruzar el río para el transporte de mercancías y personas.

El alcázar es pequeño, pero sólido, con varias torres, un patio interior, y gruesas murallas. Aunque se han hecho reparaciones a lo largo de los años, aún no están terminadas y cualquier Artesano especializado en cantería, un ingeniero o un experto militar podría hallar varios puntos débiles en sus defensas. El Alcázar de los Jinetes Lejanos cuenta con existencias suficientes para permitir que sus habitantes sobrevivan a un asedio durante aproximadamente dos semanas, aunque la mayor parte de sus guerreros (los propios Vigilantes) no están entrenados para enfrentarse a ese tipo de asalto.



ZONAS IMPORTANTES

1 . Aldea

Con el paso del tiempo, un caserío minúsculo y sin nombre (sus habitantes lo llaman simplemente “hogar”) ha surgido en torno al alcázar, originado por la protección la que ofrece el lugar, y por las oportunidades de comercio gracias a su proximidad a la Carretera del Río Stir y al propio río. Sin embargo, la tierra no es adecuada para el cultivo, y la aldea apenas proporciona suficiente comida para sí misma y para los habitantes del interior del alcázar. La mayor parte de excedentes proceden de la caza (antiguas leyes permiten al Alcázar y sus siervos cazar en el bosque cercano), la recolección y la pesca.

2 . Entrada principal

La entrada principal incluye un rastrillo notablemente sólido y torres almenadas, lo que permite una vista sin obstáculos del caserío debajo y de la Carretera del Río Stir más allá. Dos guardias se encargan de la puerta principal todo el tiempo.

3 . Patio

El patio interior del Alcázar de los Jinetes Lejanos bulle normalmente de actividad durante el día, cuando los Vigilantes vuelven o parten a hacer su ronda.

4 . Establos

Los establos del alcázar son grandes y están bien conservados. En cualquier momento pueden recogerse aquí con comodidad hasta dos docenas de caballos; el alcázar se esfuerza por mantener disponibles al menos dos monturas para cada Vigilante, y constantemente se compran nuevos caballos para reemplazar los muertos o heridos en cumplimiento del deber.

5 . Gran Salón

El Gran Salón del alcázar fue usado en sus inicios por el Barón Behn para entretener a sus invitados y para acoger la corte. Los Jinetes Lejanos lo utilizan como cuartel general, donde a los Vigilantes se les asigna misiones, discuten sobre tácticas, etc. De día hay 1d10 personas en el Gran Salón y de noche la mitad.

6 . Dormitorios

En los dormitorios los Vigilantes pernoctan o descansan entre sábanas. Los Sirvientes hacen lo propio en otras dependencias o edificios.

7. Arsenal

El arsenal está bien provisto y contiene muchas armas de mano, piezas de armadura y objetos por el estilo. El alcázar cuenta con una cantidad considerable de pólvora para las típicas armas de fuego de los Vigilantes. Esta reserva se controla y raciona cuidadosamente. Los barriles de pólvora están guardados en una pequeña cámara interior fresca y seca.

8. Biblioteca

Durante el reinado de Behn la biblioteca estuvo parcialmente abandonada, pero ahora está repleta de mapas y libros. El Administrador del alcázar, Lucas Allenstag, duerme aquí, organizando la documentación para la banda y aportando mapas y libros para ayudarles con útiles pizcas de información. La mayor parte de libros y mapas tratan de asuntos locales, e incluyen atlas detallados, estudios de plantas y animales de la zona, e historias de familias y casas nobles. **Una tirada desafiante (-10%) de Sabiduría Académica (Genealogía/heráldica o Historia)** revelará numerosos libros y pergaminos ocultos entre los montones, que profundizan en los auténticos linajes y derechos hereditarios de varias casas nobles locales. Semejante información podría hacer tambalear el delicado equilibrio de tratados y acuerdos actualmente en vigor.

9. Dependencias del Capitán

El actual Capitán de los Jinetes Lejanos es un fornido altdorfeño llamado Horst Gaertner. Esta gran habitación también le sirve de oficina y alberga un enorme y antiguo mapa del Imperio (que tendría un valor considerable si se vendiera en cualquier gran ciudad).

10. Muelle

Un alargado y sólido embarcadero sobresale de un afloramiento rocoso, y conecta con una entrada más pequeña en la parte de atrás del alcázar. El muelle puede albergar la mayoría de tipos de barcasas y gabarras que transitan por el río.

¿EL ALCÁZAR EMBRUJADO?

Queda a tu elección si el Alcázar de los Jinetes Lejanos está realmente encantado o no. Sin duda, el alcázar cuenta con tal historia de violencia, depravación y dolor que la posibilidad entra dentro de lo razonable. Si vas a usar el alcázar como base de operaciones para los Vigilantes de Caminos y PJs en tu campaña, lo mejor sería tratar el embrujamiento como algo gradual, con apariciones ocasionales, desaparición de animales, y PNJs aullando en la noche, acechados por formas espectrales. Esto podría desembocar finalmente en un enfrentamiento con el Barón Lumphold Behn o con sus desafortunados invitados al festín. Si estás utilizando el alcázar como un episodio único, los Vigilantes podrían solicitar a los aventureros su ayuda contra la amenaza; sus enemigos suelen ser mortales y corpóreos, y esta situación excede de sus capacidades.

USANDO LA ORGANIZACIÓN

Los Vigilantes de Caminos son la organización perfecta para “campanas en movimiento” que mantienen a los jugadores viajando de un lugar a otro, buscando aventuras en una localización diferente cada sesión. Su capacidad de moverse libremente a través de jurisdicciones y territorios feudales (junto a sus compañeros, la mayoría de las veces), supone que pueden esquivar el papeleo, los peajes y otros problemas legales que surgen cuando se viaja por el Imperio.

Asimismo, por definición los Vigilantes deben ir al encuentro de peligros. Se desplazan constantemente en busca de bandidos, Salteadores, Orcos, Goblins y enemigos peores. Pueden tener que atravesar bosques solitarios, alejados de la civilización, o pueden verse envueltos en numerosas obligaciones, trapicheos políticos y corrupción por todo el Imperio.

Aunque muchos Vigilantes trabajan solos, muchos solicitan la ayuda de amigos y compañeros de toda condición para ayudarles en sus quehaceres. Son libres de ir a venir a su antojo y asociarse con todo tipo de gente, desde los nobles más altivos hasta la escoria de la sociedad, situándose la mayoría de aventureros en una posición entremedias.

IDEAS PARA TRAMAS

Aquí se sugieren ideas para incluir a los Vigilantes de Caminos en tus campanas.

SOLO UN PEQUEÑO FAVOR

Un reputado Sacerdote de Sigmar se acerca a los aventureros y les pide que acepten un pequeño favor para él. El Sacerdote se ha enterado de que se supone que los Vigilantes (y por tanto los PJs) partirán de viaje siguiendo una gran Carretera de camino a Middenheim (u otra gran ciudad de tu elección). Les pregunta si el Vigilante podría transportar un pequeño paquete (un pequeño símbolo, que casi no pesa nada) y entregarlo en un santuario en las afueras de la ciudad. Los PJs no lo saben, pero en realidad el símbolo es una reliquia impía, hallada en un santuario dedicado a Khaine, Dios del Asesinato. El Sacerdote no revela a los aventureros la verdadera naturaleza del objeto, ya que piensa que llegará más fácilmente a su destino en manos de alguien ignorante de sus antecedentes, que en una caravana fuertemente armada que llamaría demasiado la atención. Durante el viaje del Vigilante, la reliquia parece atraer un número de enemigos mayor de lo normal, llamados por su poder de intento homicida.

UN CASO DE IDENTIDAD CONFUNDIDA

Mientras viajan por una carretera de camino a cualquier destino, una banda de bandidos sorprendentemente bien armados y entrenados asalta a los aventureros. Durante la batalla, los aventureros hieren al presunto líder del grupo, quien ordena a los bandidos que se retiren. Poco tiempo después, aparece un Vigilante de Caminos que les ordena que se identifiquen. Sin embargo, uno de los aventureros es la viva imagen del líder herido (una **tirada Difícil (-20%) de Percepción** les permitirá recordarlo) y, aunque lo nieguen, el Vigilante no les creerá. Los aventureros tienen un dilema, puesto que si se resisten o incluso si matan al Vigilante, se volverán ellos mismos criminales, pero si logran convencerle de que ellos no son los bandidos, deberán enfrentarse al hecho de que el bandido sigue suelto, pareciéndose a uno de ellos; cualquiera de los compañeros del aventurero podría ser arrestado también por aliarse con un bandido notorio. Deben decidir si luchan o si unen sus fuerzas con el Vigilante para atrapar al bandido “gemelo” antes de que su buen nombre quede manchado.

HUIDA A MEDIANOCHE

Aunque los Vigilantes de Caminos normalmente se dedican a patrullar por los caminos, a veces se les encarga que escolten a la gente de un lugar a otro. A un personaje Vigilante entre los aventureros se le pide que traslade a un prisionero político de su actual emplazamiento a su lugar de condena en Hergig, Hochland (o cualquier otra ciudad que prefieras). El prisionero es un Alborotador llamado Udo Jaeger, quien ha sido extraditado por instigar una gran revuelta cuando estaba en Hergig. Jaeger es increíblemente carismático, persuasivo y con contactos en la sombra por toda la provincia. Los aventureros deben vigilar a Jaeger, quien durante el camino les ofrece sobornos, favores y veladas amenazas. Cabalga con grilletes. Para complicar las cosas, algunos compatriotas de Jaeger han alquilado a varios matones y delincuentes para liberarle durante el camino, y se ha dado el aviso de que algunos clanes de Goblins están atacando a los viajeros. El juicio está previsto para dentro de dos semanas, y si los aventureros no le entregan antes, Jaeger será puesto en libertad gracias a un tecnicismo y se empecinará en vengarse de sus captores.

Traducción: Neljaran

<http://www.igarol.org>