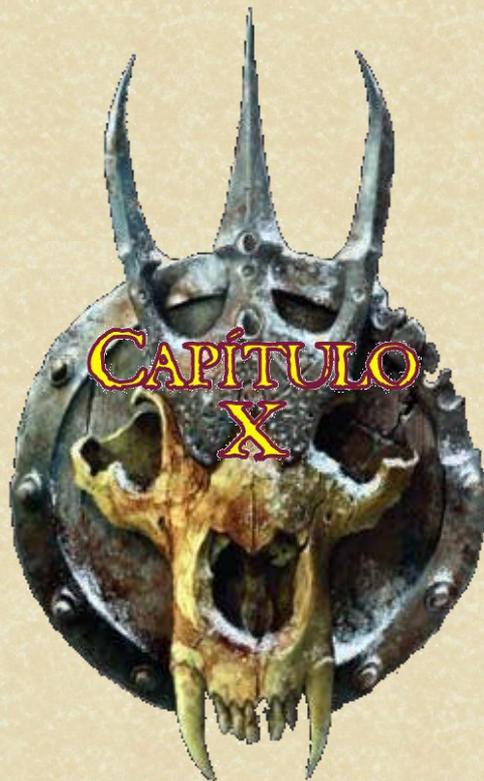


JUSTICIA SEVERA

“Para encontrar a tu enemigo, mira detrás de tu amigo”

—Proverbio Kislevita



Justicia Severa es una aventura corta diseñada para introducir a los jugadores al Distrito Vacío. Es ideal para grupos de Kislev o el Imperio. Los personajes que hayan viajado tan lejos desde su Imperio natal serán probablemente aguerridos y experimentados, por lo que se proporcionan dos grupos de oponentes, clasificados como “novatos” y “veteranos”. Los novatos asumen que están al comienzo de su primera profesión y los veteranos cerca de la tercera.

Si estás usando *Los Mil Tronos*, este capítulo será una diversión excelente mientras los PJs viajan hacia Kislev.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace un mes, un melodramático fraile Ulricano, algo desconcertado, el Hermano Jurgen, se encontró en la remota stanitsa¹ de Vitkal en medio de una celebración de Dazh². Declaró a los nómadas herejes y adoradores del Caos y en su lugar predicó la verdadera fe de Ulric. Se intercambiaron duras palabras, y entonces alguien lanzó una piedra. El Ulricano cayó de espaldas a la fogata y murió antes de que nadie pudiera alcanzarle. Acostumbrados a la muerte, los Kislevitas dejaron el cuerpo a la intemperie y siguieron con sus vidas.

Sin embargo, Jurgen viajaba con un joven escriba que corrió de regreso al culto con las noticias. Cuando las noticias llegaron al Imperio, la historia se había transformado a una sobre los hombres salvajes del Norte quemando vivo a un fraile inocente. Tras la Defenestración de Praag (para más información, consultar la sección **El Templo de Dazh** en la página 68), tal insulto no podría ser perdonado, y se enviaron las noticias del disgusto del culto al Templo de Ulric en Kislev. Se les dio instrucciones de que enviaran agentes a Vitkal para garantizar que se hiciera justicia con los asesinos —justicia Imperial— tan pronto fuera posible. Primero los

agentes de la embajada se aseguraron de presentar el caso a la Zarina, y ella gentilmente otorgó su aprobación para el cumplimiento de la ley. Sin embargo, no queriendo mostrar a los boyars (señores nobles) como fácilmente influenciados por potencias extranjeras, pidió a la embajada que la cumpliera con gran sutileza antes del inminente venidero invierno. El Padre Ludwig, un Ulricano de alto rango en el Distrito Vacío, —de hecho, el hermano del Hermano Jurgen— fue el elegido para dirigir la misión. Seleccionó un pequeño grupo de guardaespaldas Ulricanos y contrató algunos guías Kislevitas para ayudarles por el óblast³.

Sin embargo, la Zarina tiene muchos enemigos, y sus enemigos tienen muchos espías. Boyar Todimir, un poderoso noble ofendido por el gobierno de la Zarina, se enteró de estos hechos y se dio cuenta que serían la herramienta perfecta para desacreditar y avergonzar a la Reina de Hielo. Envío a un agente en un veloz caballo a Vitkal. Disfrazado como un simple mensajero, el agente convenció al pueblo de que la Zarina había entregado en bandeja de plata a los ciudadanos a sufrir la justicia extranjera. La sabia mujer del stanitsa, Baba⁴ Pogodya, estaba furiosa por este aparente ataque a su gente y sus costumbres. Desapareció en el bosque para asegurarse de que los Ulricanos nunca llegaran a Vitkal. Invocando a los espíritus del óblast, intentaba hacer que sus muertes parecieran ser por causas naturales, evitando así cualquier desagradable y asegurando que Vitkal no fuera molestado de nuevo. El grupo camino derecho hacia su trampa mortal.

EL PLAN DE LA BRUJA

Baba Pogodya trata de usar los espíritus de Kislev contra sus enemigos. Se ha arrancado su ojo derecho y cortado su mano derecha para hacer un trato con Leshii⁵ y Vodianoi⁶, los espíritus del bosque y el río. Leshii volverá el bosque

contra los viajeros, haciendo que pierdan sus armas justo antes de que una manada de lobos caiga sobre ellos. Vodianoi ha agrietado el hielo de un pequeño río y se encuentra listo para demoler a cualquiera que caiga por él. Por último, sopla una tormenta de nieve, impulsando al grupo a buscar refugio en cuevas cercanas. Allí duerme su mascota Oso Cavernario, entrenado para matar de inmediato. Estos obstáculos deberían ser suficientes para matar a la mayoría de Ulricanos y devolver a cualquier superviviente a casa aterrorizado, especialmente cuando la bruja añade algunas maldiciones a la mezcla. Si el grupo tiene algún Ungol, Baba Pogodya le avisará antes de poner al oso sobre ellos, pero si insiste en ayudar a los traidores, no escatimará su ira sobre ellos.

COMENZANDO LA AVENTURA

Esta aventura supone que se empieza en la capital pero puede comenzar en cualquier gran ciudad con un Templo de Ulric. Como DJ te corresponde decidir la mejor manera de involucrar a los jugadores. Con el invierno acercándose rápidamente, el templo se permite contratar algunos con un pasado potencialmente sombrío. Los personajes heroicos pueden ser enviados a enmendar las grandes injusticias aunque cualquiera con un sentido del deber hacia el culto puede simplemente pedir ir. Igualmente, los chekist están dispuestos a asegurar que no se olvida la autoridad de la Zarina, por lo que puede pedir a algunos Kislevitas que vayan. Esta misión es a petición de algunas de las personas más poderosas, y su realización podría provocar que esa gente viera a los personajes favorablemente. Por último, el culto está ofreciendo un montón de dinero (10 ducados por persona y día) por lo que aparenta una tarea muy sencilla. No debería ser demasiado difícil persuadir a los personajes de que vayan.

Contactados o no originalmente por funcionarios Kislevitas o Ulricanos, finalmente se dirigen al Padre Ludwig en el templo. Les da la bienvenida en las oficinas del templo y explica brevemente la parodia que le hicieron a su hermano (como él lo ve), así como la necesidad del pueblo Kislevita de entender que ni el Culto de Ulric ni el Imperio deben ser tomados a la ligera. Puedes improvisar o leer lo siguiente:

“Hace dos meses, uno de los miembros más ilustres de los hermanos de este gran templo, -el Hermano Jurgen- estaba viajando por los yermos del norte predicando la palabra sagrada. Cuando llegó a la aldea de Vitkal, fue brutalmente atacado y asesinado. He sido designado por el templo para viajar a esa aldea y ver que se hace justicia, que los autores de esta repugnante acción sufren todo el peso de nuestra ley. La Zarina me ha garantizado el derecho de impartir justicia -justicia Imperial- como crea conveniente. Sin embargo, necesito guardaespaldas y guías para asegurar que llego a Vitkal a salvo, es una semana de viaje, y estoy seguro de que habéis oído cómo de peligroso puede llegar a ser el campo abierto aquí. Es vuestro trabajo asegurar que llegue a mi destino, para que pueda llevarse a cabo la voluntad de Ulric”.

El Padre Ludwig responde cualquier pregunta que los jugadores tengan, aunque hay poco más que decir porque hay poco más que piense que deberían saber. Les adelanta una cuarta parte de la paga, así como 15 ducados a cada uno para comprar pieles y equipos, por si carecen de algo. La

EL MARTILLO O EL OSO

Como se mencionó, esta aventura puede jugarse tanto por grupos Kislevitas como del Imperio. Si los PJs son todos Kislevitas, entonces el Padre Ludwig tiene un cuerpo de guerreros Ulricanos ya equipados para el viaje (ver el lateral para sus estadísticas) pero necesita algunos nativos para hablar a los Ungols, aconsejar de las condiciones y ayudar a trazar la ruta. Si el grupo es del Imperio, Ludwig ha organizado un pequeño grupo de guías Kislevitas (usa los PJs pregenerados, o haz los tuyos propios) pero está buscando algo de fuerza del Imperio por si las cosas se vuelven desagradables, y los Kislevitas prefieren ser leales a su tierra y no a su pagador.

¿GRUPO DIVIDIDO?

Si el grupo se compone de Kislevitas, es probable que algunos sean Gospodares y algunos Ungols. Lo que esta división influya en el juego depende de las personalidades de los jugadores involucrados. El viaje lleva a los Gospodares a lo profundo del óblast dónde cualquier Ungol debería estar mucho más en casa, una situación que produce una inversión de la estructura de poder tradicional. El enfado de los Gospodar puede aumentar cada vez más arriesgando sus vidas para hacer frente a amenazas que no tienen nada que ver con su estilo de vida, mientras que los Ungols pueden enfurecerse por las conjeturas y la ignorancia de los compañeros Gospodares. Ambos factores deberían ser causa de resentimiento natural entre las dos culturas y proporcionar multitud de oportunidades de interpretación.

caravana parte al amanecer del día siguiente. El Padre Ludwig espera que estén puntuales.

EMPACANDO TU VIEJO KIBITKA

La supervivencia siempre es un problema cuando se viaja por Kislev, doble por la cercanía del invierno. Antes de dejar la ciudad, puedes querer dar a los personajes la oportunidad de comprar provisiones (quizás en las Pieles de Frica). Necesitan un kibitka⁷ o yurta⁸, pieles, raquetas de nieve, carne seca, equipo para hacer fuego y por supuesto, kvas⁹. Debería persuadirse a los personajes de tomar mucho equipo por la escasez de tiempo.

El viaje a Vitkal es de aproximadamente ciento sesenta kilómetros; un grupo sin carga a caballo debería llegar en seis días, el doble si es a pie. Si preguntan antes de salir, diles que el viaje lleva una semana y comprar alimentos y leña en consecuencia.

Puedes pasar por alto el recorrido de gran parte del viaje, el grupo solo pasa por mala suerte cuando están a un día o dos de Vitkal. Sin embargo, puedes describir el escenario que les rodea, como la interminable estepa que se convierte crudamente en hermoso bosque, y puedes considerar añadir un encuentro al azar (quizás con kyazak¹⁰ o algún Piel verde) para animar las cosas. El ataque también podría ser no tan al azar, con bandidos a caballo por el campo recogiendo objetos para las maldiciones de la Baba. Para kyazak o los agentes de la bruja, usa los Espadas a sueldo de WJdR, uno por personaje. Para novatos, usa las estadísticas como están, para veteranos dobla los números.

En cualquier caso, asegúrate de que los personajes definen la disposición para dormir, incluyendo turnos de guardia. Sus compañeros de viaje ayudan en esto, salvo el Padre Ludwig. Algunos aullidos de lobos y rugidos de osos durante la noche debería inspirarlos en mantener una guardia cuidadosa y encender un buen fuego, y servirá para recordarles que el óblast es un lugar muy peligroso. Por último, debes dar al grupo algunas oportunidades de hablar con sus compañeros de viaje.

CONSTRUYENDO PUENTES

En una noche en particular durante el viaje, el otro grupo de viajeros se acerca para hablar con los personajes. Si los personajes son del Imperio, los guías Kislevitas les ofrecen compartir su kvas y enseñarles un juego Kislevita consistente en lanzar hachas de guerra a árboles marcados (-20 a HP para lanzar un arma no arrojadiza, gana el que más niveles de éxitos). También podrían tratar de enseñar a la gente del Imperio algunas de sus canciones Kislevitas.

Si los personajes son Kislevitas, Hichs, -uno de los devotos guardaespaldas Ulricanos- se presenta con lo mejor de su chapurrado Kisleviano y actúa como traductor para sus compañeros. Trata de explicar las reglas del juego de cartas Reinas Tileanas, pero la barrera idiomática lo hace imposible; finalmente la noche da paso a canciones y bebidas, o al lanzamiento de hachas de arriba si los PJs preguntan sobre algún juego Kislevita que sus personajes pudieran conocer.

Los personajes necesitan hacer tiradas de **Hablar idioma (Reikspiel o Kisleviano)** para comunicarse con sus compañeros. Fallándola, los jugadores deben representar cómo están tratando de comunicarse; puedes hacer tiradas

de **Inteligencia** para ver si comprenden el significado. Si no es así, hay una obligada falta de comunicación, tanto humorística como insultante. En algún punto, haz que uno de los PNJs desenfunde su arma y amenace a los PJs. Casi seguro que se evita el combate, pero llamará la atención de los PJs.

Esta oportunidad también es buena para lanzar un violento (aunque fácil) encuentro al azar, como se mencionó, o los inquietantes aullidos de lobos y otros detalles atmosféricos. Entre todas estas ocurrencias, también hay una oportunidad de descubrir más sobre la misión de los Kislevitas o los viejos Ulricanos. Los personajes pueden hacer tiradas **Fácil (+20) de Cotilleo** para hacerlo, aunque es posible que quieras modificar la dificultad basado en la cantidad de éxito al romper la barrera idiomática. El mayor nivel de éxito (y la nacionalidad del personaje) determinará lo que se descubre.

Los personajes del Imperio que hablen con el Padre Ludwig sobre este o cualquier otro tema descubren poco más allá de la continua pasión de Ludwig por la misión. Le resta importancia a la preocupación de no ser bienvenido en Vitkal, diciendo que tiene documentación para probar su legitimidad y el apoyo de la Zarina. Si los personajes insisten, se enfurece y les acusa de cobardía antes de irse a la cama. Aunque Ludwig habla un buen Kisleviano, no habla de la misión con ningún Kislevita; una pequeña charla vale, pero dice a cualquiera que haga preguntas puntuales que los asuntos del culto no son de su incumbencia. Si quieren más información van a tener que tratar de comunicarse con Hichs y sus hombres.

LETARGO MORTAL

Cuando el grupo está a cincuenta kilómetros de Vitkal, comienza su mala suerte. Si uno de los personajes ha hecho la última guardia, ve cuatro hermosos pájaros con plumas de oro descendiendo y comenzando a picotear entre los restos del fuego. Una tirada **Rutinaria (+10) de Sabiduría popular (Kislev o Tierra de los Trolls) o Sabiduría Académica (Religión)** exitosa revela que son Pájaros de Fuego y el peligro que presentan (ver **Pájaros de Fuego** en la página 135). Los que no tienen el conocimiento o los que están dormidos solo son conscientes de la amenaza cuando su yurta se prende fuego o cuando el vigía de la mañana pone a todos al corriente de lo que está pasando.

Los que estén en una yurta ardiendo necesitan hacer una tirada **Fácil (+20) de Percepción** para despertar y pueden añadir un +10 a la tirada cada asalto que la yurta arda. La tirada empieza en **Normal (+0)** si la yurta arde cerca. Lleva bastantes asaltos apagar el fuego con pieles y mantas ya que ha estado ardiendo antes. Si una yurta se quema durante seis asaltos o más, se destruye, junto a todo lo no metálico en ella. Las kubitka o grandes yurtas podrían aguantar, aunque deben ser reparadas con una tirada exitosa de **Supervivencia**. Si se pierde la yurta, los personajes simplemente tendrán que conocer a sus compañeros de viaje más íntimamente –dormir en el exterior es muerte segura.

En vez de apagar las llamas, otros personajes podrían querer atacar a los Pájaros de Fuego o alejarlos. Como antes, cualquier que haga una tirada **Rutinaria (+10) de Sabiduría popular (Kislev o Tierra de los Trolls) o Sabiduría Académica (Religión)** sabe que los pájaros son sagrados para el Dazh y no deben dañarse. Los Ulricanos no saben esto y se lanzan de lleno a la masacre si no se les previene

COTILLOS HOGAREÑOS

Niveles de éxito	Información obtenidas por PJs Kislevitas
0	No sé nada sobre eso. No estoy seguro que debamos estar metiendo las narices ahí.
1	Hay todo tipo de historias de cómo murió Jurgen. Era un Viejo borracho; seguramente se lo buscó.
2	Jurgen siempre daba problemas. Por lo que he oído, estaba predicando la palabra de Ulric en mitad de un festival al dios del fuego. No es de extrañar que lo quemaran.
3	El Padre Ludwig es el hermano de sangre del Hermano Jurgen. Ludwig es un hombre justo, pero no puede ver claro cuando se trata de su maldito hermano tonto.
Niveles de éxito	Información obtenidas por PJs del Imperio
0	Vosotros Imperiales no deberíais estar aquí. ¡Ley Kisleviana para los Kislevitas!
1	Vitkal no nos recibirá bien, ni con el emblema de la Zarina. Aquí fuera, tienen su propia ley.
2 o más	Esto es un encargo tonto para un sacerdote ciego. Cuando lleguemos a Vitkal, si no intentan matarnos, deberíamos coger nuestro dinero y seguir nuestro propio camino.



(los pájaros parecen un buen alimento, así como portadores de plagas). Si se hiere a un Pájaro de Fuego, incluso no intencionadamente, ningún intento de hacer un fuego tendrá éxito durante el resto del viaje. Esta situación no sólo hace las cosas más difíciles a los que hacen guardia, sino que también incita a los depredadores a entrar en el campamento. Alejar asustados a los Pájaros de Fuego requiere una tirada **Fácil (+20) de Intimidar**. Un fallo significa que los pájaros simplemente miran al Humano con curiosidad, como si se preguntará por qué podría mover sus brazos así.

Mientras sucedía todo esto, el espíritu Leshii hace su trabajo. Cualquier arma que no esté sujeta o dentro de una yurta ardiendo simplemente desaparece. Las excepciones son dagas, cuchillos y cualquier cosa más pequeña. Al principio la desaparición no parece mística —alguien podría haber tomado la hoja equivocada de la tienda de armas, quizás se deslizó de los paquetes la última noche, o tal vez el Ulricano que la lanzó con asco lo hizo más fuerte de lo que pensaba, y cosas así. Cuando se descubran varias pérdidas, los personajes Kislevitas pueden hacer una tirada **Desafiante (-10) de Sabiduría académica (Espíritus)** para darse cuenta de que es obra de un espíritu del bosque juguetón. Si alguien lo hace por dos o más niveles de éxito, sabe la tradición bastante bien de cargar una hoja Leshii de repuesto (ver **Espíritus, Dioses Menores y Rarezas Kislevitas** en la página 50)

El grupo tiene 10 minutos para decidir qué hacer antes de que lleguen los lobos. Las historias dicen que las travesuras de leshii son limitadas; las armas finalmente se encuentran normalmente bajo un árbol cercano. Si alguien del grupo va a buscar las armas, escucha los gritos de sus compañeros antes de que encuentre nada. Los lobos no aúllan y los del campamento deben hacer una tirada de **Percepción** para darse cuenta de que viene algo. Un éxito significa que ganan un asalto de advertencia; el fallo significa que no tienen ninguno (pero no es sorpresa, tira iniciativa de forma normal). Hay tantos lobos como PJs más uno adicional. El adicional es bueno para liquidar algunos Ulricanos (sin embargo, quienes no lo son, dudan en luchar contra su animal sagrado) —o algún caballo si te sientes particularmente antipático. Dobla el número si los personajes son veteranos. Las estadísticas de los lobos pueden encontrarse en *WJdR* (página 232).

Los palos son una Buena idea: cuentan como Armas Improvisadas y pueden recogerse con media acción. El fuego es una idea mejor, pero si no encienden tras la visita de los Pájaros de Fuego, lleva un asalto prender astillas y luego uno más por cada tea a tomar. Cualquier lobo dañado por fuego debe hacer una tirada de **Voluntad** o huir. Los lobos también huyen si la mitad muere o son heridos de gravedad. Una tirada exitosa de **Supervivencia** o **Criar animales** revela que muestran más celo de lo normal, por lo que deben estar hambrientos o impulsados por alguna otra fuerza (y no parecían demacrados).

Cuando se expulsa a los lobos, no hay tiempo para entierros rápidos y/o tiradas de **Sanar**, pues todos están dispuestos a alejarse rápidamente de este lugar encantado. Cualquiera que busque de nuevo encuentra todas las armas desaparecidas en el fondo del lecho de un arroyo tras unos 10 minutos. Se oye murmurar a los Ungol sobre espíritus y sus juegos.

YENDO CON EL TÉMPANO

Tras otro día de viaje y noche de descanso (posiblemente con una yurta menos) el grupo alcanza el río helado a la mañana siguiente temprano. El río tiene quince metros de ancho y cruzar el hielo es la única opción, ya que el puente de madera que une las orillas ha sido destruido. Investigando el puente se ve que ha sido quemado y bastante recientemente. Cualquiera que medite sobre el asunto debería darse cuenta que estas circunstancias crean un buen lugar para una emboscada; una tirada exitosa de **Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas)** revela lo mismo.

Aunque se acerca el invierno, una tirada exitosa de **Supervivencia** confirma que hielo es claramente reciente y no muy grueso. El punto más débil es a medio camino, y el hielo se rompe allí si tiene mucho peso a la vez. Puedes dejar que el hielo se agriete en un momento dramático, tras una cierta cantidad de peso, o tirarlo al azar. Cuenta cada persona que cruce como uno, cada caballo, pony o diligencia como dos. El hielo se agrieta cuando la cuenta llegue a siete (mientras esa persona o animal está cruzando). Alternativamente tira un 1d10 por cada cruce después del primero, rompiéndose el hielo si sacas menos que la cuenta de todos los cruces anteriores. Por ejemplo, si alguien montado cruza el hielo, ese total cuenta como tres. Cuando la siguiente persona o animal cruce, una tirada de uno o dos hace agrietarse el hielo.

Cuando se agriete, los que estén a dos metros deben hacer una tirada exitosa de **Agilidad** para saltar a salvo. El siguiente asalto, el resto del río se rompe, y ellos (y cualquiera que no haya escapado a las orillas) deben hacer la tirada de nuevo para llegar a tierra firme.

Cualquiera que caiga debe hacer una tirada exitosa **Rutinaria (+10) de Nadar** para permanecer a flote a pesar de la impactante agua fría y nadar a un punto donde pueda levantarse o llegar ayuda. De lo contrario, se mece impotente en la corriente hasta que saque la tirada. Una vez alcance un témpano estable de hielo o la orilla, puede ponerse a salvo con una tirada exitosa de **Fuerza**. Por otra parte, cualquiera en la orilla con un Bono de Fuerza (o fuerza combinada si dos ayudan) de 4 o más puede alzar a

HORA DE IRSE

Tras ser atacados por Leshii, los personajes Ungol podrían preguntarse si su misión está maldita, y pueden creerlo tras la aparición de Vodianoi. Incluso si no son supersticiosos, los peligros aparentes en el óblast pueden hacer que tipos mercenarios se pregunten si cobran lo suficiente para arriesgar sus vidas. El DJ debería recordar a los personajes que están considerando abandonar que un grupo mayor tiene más posibilidades de sobrevivir que uno más pequeño, y podrían abandonar a sus compañeros de viaje hacia una muerte segura. El Padre Ludwig es desafiante sobre lo que hacer y hace lo posible por convencer a los PJs de que se queden con él, ofreciéndoles más dinero o apelando su sentido de la justicia, según el caso. De todos modos, una vez crucen el río, una treta dramática puede traer una tormenta de nieve en cualquier momento, lo que debería limitar las opciones de cada uno y mover las cosas directamente sobre el clímax.



EFFECTOS DE LA ARMADURA

Cualquiera usando Armadura Media, o cualquier pieza de malla a excepción de una cofia, sufre una penalización de -5 a todas las tiradas de Fuerza en el río.

Cualquiera usando Armadura Pesada, o cualquier pieza de placas a excepción de un yelmo, sufre una penalización de -10 a todas las tiradas de Fuerza en el río.

Cualquiera que permanezca mojado en armadura de metal pierde 2 de Resistencia por minuto en lugar de 1, una vez sale.

salvo a la persona sin problemas. Tipos más fuertes pueden querer saltar a ayudar a otros: nadar mientras se lleva a otro hace a la tirada de **Nadar Desafiante (-10)**. También puedes querer usar las reglas de **Nadando** del *Companion* (página 27).

Los caballos deben hacer las mismas tiradas pero deben hacer una tirada de **Agilidad** para dejar el agua y no pueden ser alzados. Los caballos que fallen esta tirada deben entonces hacer una tirada exitosa de **Voluntad** o entran en pánico. Los caballos en pánico se agitan y ahogan a menos que sean calmados con una tirada exitosa de **Criar animales**. La misma habilidad puede ayudar a guiar al caballo fuera, haciendo su tirada de **Agilidad Fácil (+20)**.

Tras un asalto con gente en el agua, Vodianoi se mueve para atrapar a alguien y hundirlo. Cualquiera atrapado por Vodianoi es apresado automáticamente; no tienen posibilidad de evitar el agarre viscoso del espíritu del agua. Usa las reglas normales de presa, asumiendo que Vodianoi tiene una Fuerza efectiva de 40. Vodianoi usa su acción para arrastrar a la persona (requiriendo una tirada enfrentada de **Fuerza**). Una vez la víctima esté bajo el agua, la Fuerza de Vodianoi cuenta como 60. Consulta **Asfixia** en *WJdR* (página 136) o las reglas expandidas de **Nadando** en *Companion* (página 27) para lo que ocurra después. Las tiradas de **Fuerza** para liberarse aumentan su dificultad cada minuto, al igual que las tiradas de **Resistencia**. Un Punto de Destino proporciona un resbalón repentino del agarre de Vodianoi, arrastrando al personaje a la orilla fuera de su alcance. Si alguien se libera, el Vodianoi trata de coger a otro objetivo un asalto después, en lugar de insistir en una víctima fuerte.

El grupo puede, por supuesto, construir un puente desde ambos lados. Se tarda tres horas en un puente que mantenga

un caballo, menos quince minutos por cada nivel de éxito alcanzado en una tirada de **Supervivencia**. Un simple tronco para cruzar humanoides lleva un tercio de ese tiempo. Si se falla la tirada de **Supervivencia**, el puente cuenta como 4 puntos de peso sobre el hielo.

Si el grupo cruza sin agrietar el hielo, Vodianoi rompe el hielo ruidosamente momentos después y crea la ilusión de una joven campesina arrastrada río abajo, gritando por ayuda. Una tirada exitosa de **Sabiduría popular (Espíritus)** recuerda que este es uno de los trucos de Vodianoi. Superando una **tirada Difícil (-20) de Percepción** revela que la joven no arroja ninguna sombra o reflexión sobre los témpanos de hielo por los que pasa. Alternativamente, cualquiera haciendo una tirada de **Sentir magia** puede decir que la joven no es lo que parece. Si se falla la tirada, cualquiera nadando hacia ella encuentra sus manos atravesando la ilusión y Vodianoi le apresará desde abajo.

Además del ahogamiento, el grupo también tiene que lidiar con la amenaza del frío. Cualquiera que permanezca mojado empieza a morir de hipotermia en el momento que deja el agua. Cada asalto que pase en ropa mojada pierde 1 de Resistencia. Si su Resistencia llega a 0 de esta manera, cae inconsciente en un shock hipotérmico. Para detener esta pérdida tiene que quitarse la ropa mojada, secarse y ponerse algo seco. Para recuperar la Resistencia perdida, debe hacer lo anterior y luego sentarse frente a un fuego: restituye 1 punto de Resistencia cada minuto que pase a su alrededor. Sin embargo, Dazh aún no ha perdonado ningún insulto que pudiera haberse hecho a sus selectas aves, y lo que es más, se ha levantado viento, por lo que incluso los que no sufren la maldición de Dazh deben hacer una tirada **Desafiante (-10) de Supervivencia** para iniciar uno. Se tendría mejor suerte a resguardo del viento, si se pudiera encontrar un lugar así.

IMPULSADOS POR LA NIEVE

Por ahora, el grupo puede sentir que el bosque está tratando de matarles, ya que probablemente están congelados, heridos y posiblemente sin caballos. Juega esos temores, si puedes, describiendo como de amenazante parecen los árboles, como las sombras ocultan un montón de lugares para esconderse, como parece desvanecerse ya la luz diurna y como el viento parece volverse más fuerte y frío. Una tirada exitosa de **Supervivencia** permite al grupo saber que este viento significa que viene una tormenta, aunque debería volverse evidente mientras pasan las siguientes horas. Viajar en una tormenta es extremadamente estúpido, ya que es

HABLANDO CON VODIANOI

El Leshii se desvanece en el momento que hace su truco, pero Vodianoi está cerca bajo la superficie, y aquellos con **Sabiduría académica (Espíritus)** podrían querer hablar con él, pidiéndole ayuda o que revele su motivación. Invocarle requiere una tirada **Difícil (-20) de Sabiduría académica (Espíritus)** para realizar el ritual correctamente; aunque no es necesario herramientas o equipo especial para hacerlo, solo las respetuosas llamadas adecuadas. Pero Vodianoi solo se preocupa de ahogar tanto como pueda. Puede aparecer como un viejo y pretende ser una víctima que fue engañada para obedecer las órdenes de una loca bruja. La propia maldición le impide pronunciar su nombre, pero dice que se lo susurrará a cualquiera que se acerque. Tan pronto alguien se acerque a la orilla, Vodianoi trata de tirarle y ahogarle.

No importa lo que los personajes ofrezcan o digan, Vodianoi es un disco rayado, siempre exigiendo que se acerquen más o se reúnan con él en el agua por cualquier razón que se pueda imaginar. Nota que Vodianoi es siempre excesivamente –incluso demasiado– político y muy amable (Empatía 66), y los personajes pueden encontrar muy difícil resistir su llamada hacia el agua. Lo único que satisfecerá sus antojos y su promesa a la baba es un Humano vivo para ahogar. Si se cumple esa condición de alguna manera, balbucea las gracias y se va.

imposible orientarse. El grupo tiene dos opciones: pueden hacer campamento al raso o dirigirse al afloramiento rocoso sobre la colina cercana con la esperanza de encontrar refugio allí.

Lleva media hora llegar al afloramiento, acortando drásticamente el tiempo que tienen para levantar campamento, pero la compensación es que el afloramiento podría tener cuevas, e incluso si no las tiene, proporciona refugio contra el viento. Deja que los personajes discutan sus opciones por un momento, pero al final, su elección no importa mucho para el clímax de la aventura.

Una inspección de la cima de la colina revela una zona grande y bien protegida de cuevas. Una tirada exitosa de **Supervivencia** detecta olor reciente de oso. Una tirada de **Percepción** también revela huellas en la nieve, mucho más pequeñas de lo que cualquiera del grupo pudiera hacer. Una tirada de **Rastrear** revela que son sólo de hace unas pocas horas y son los rastros de una persona con una velocidad limitada caminando con la ayuda de un bastón.

Baba Pogodya está en el área, y hay un 50% de posibilidades de que esté en la cueva cuando lleguen los personajes. Si no, trata de arrinconar cualquier personaje Ungol solitario si tiene una oportunidad. Se le aparece a cualquier personaje Ungol que pueda aislar, y antes de que tengan tiempo de recuperarse de su aspecto grotesco (recuerda el ojo arrancado y la mano cortada), ofrece una advertencia corta y enigmática, “*¡Deja este lugar, hijo de los Ungol! ¡Debe derramarse sangre esta noche y no puedo hablar por las vidas de aquellos que permanecen con estos swinia!*” ¡Vete ahora y serás perdonado!”

Ella usa este momento (o cualquier otra oportunidad que tenga) para robar algo personal de los personajes, y así poder lanzar *maldiciones*. Un momento después, se ha ido, desapareciendo en el bosque. Puede ser rastreada, aunque la ventisca ya hace tales pruebas Difícil (-20). Si los personajes logran atacarla o atraparla de alguna manera, ella llama al oso de la cueva inmediatamente. De lo contrario, depende de ti cuando el oso ataque. Si los personajes exploran la cueva, la baba puede tratar de atraparlos allí o aprovechar la ocasión para atacar a los Ulricanos abajo, como mejor te parezca. Aquellos en la cueva o cerca, oyen el rugido del oso; Quienes estén acampados en el río no tienen ninguna advertencia hasta que empiezan los gritos. Debido a la próxima ventisca, el oso gana la habilidad Escondarse y puede sorprender a su presa. Mira el **Oso Cavernario** en la página 134. Para los personajes veteranos, sustituyelo por un **Troll del Hielo** (página 139), la baba lo ha llevado cuidadosamente al lugar con un rastro de comida.

Si alguien tiene tiempo para mirar alrededor durante el ataque del oso, espían a la baba encaramada cerca, presionando a su compañero osuno y tratando de añadir a los personajes miserias y muertes con sus maldiciones. Con



una Característica de Magia de sólo 2, no puede confiar en una *maldición mayor*, y si las cosas se ven feas, puede tratar de convocar algunos Fantasmas para ayudarla. El oso es leal y se mueve para protegerla si puede, pero si ella es asesinada o incapacitada, el oso pierde su impulso para matar y vaga si no se le da instrucciones inmediatas.

También es posible, si el oso es asesinado o guiado fuera, y los personajes se acercan lo suficiente, que pueden tratar de razonar con la baba. Baba Pogodya no está loca, y una apasionada súplica de un sabio y obediente Ungol no caerá en oídos sordos. Sin embargo, ella está violentamente enojada y media loca por el dolor de su reciente automutilación, y necesitaría ser calmada inmensamente antes de que tales discusiones pudieran comenzar. Contenerla o hacerla dormir sería suficiente, pero ten en cuenta que esto es solo suficiente para *comenzar* tales discusiones. Los personajes deben ser extremadamente persuasivos, haciendo tiradas de **Carisma Muy Difícil (-30)** para convencerla de que su presencia no es un insulto personal o una amenaza física. Persuadirla es mucho más fácil, por supuesto, si el padre Ludwig está muerto o ya no está aquí, si esos dos se juntan, se incitarán a la rabia en cuestión de segundos. Ten en cuenta que la intimidación no funciona en Baba Pogodya en absoluto: se ha enfrentado a Demonios sin parpadear y no tiene ningún miedo a la muerte ni a ningún dolor.

LAS MALDICIONES DE LA BRUJA

Baba Pogodya tiene bastantes oportunidades para recoger objetos personales del grupo, ya sea por su cuenta (en el río o cuando empieza la ventisca) o a través de sus agentes. Si se ha procurado algo que pertenezca a los personajes, lanza la maldición de *infortunio* sobre aquellos cuyos objetos ha encontrado. Puedes utilizar esto para ampliar los encuentros según sea necesario: si el grupo lo está teniendo fácil con el oso, un torrente de maldiciones puede aumentar rápidamente las apuestas, pero si han tenido mala suerte anteriormente, la bruja puede simplemente esperar, observar, y desternillarse de risa.



Pase lo que pase, la ventisca se levanta en pocas horas y el sol sale en un día despejado.

ELECCIONES DIFÍCILES

Ya sean del Imperio o Kislevitas, hay tres maneras básicas de terminar este escenario. La primera es matar al oso (o al Troll) -una tarea difícil pero no imposible si todo el grupo trabaja junto. La segunda es encontrar a Baba Pogodya y matarla o encontrar alguna manera de negociar por sus vidas. La tercera opción es retirarse. El oso no cruza el río a menos que haya un puente improvisado (se necesitan dos asaltos para que los personajes destruyan tal creación), y la baba estará satisfecha con los sureños saliendo por patas. Tratar de esperar al oso o ir por un camino diferente es difícil; El oso y la baba se han ido a la mañana siguiente. Pero no están muy lejos, y vuelven a intentar el ataque la noche siguiente. Finalmente, los suministros se convertirán en un problema.

La conclusión de esta aventura se deja deliberadamente abierta, y no hay una solución "correcta". Si los personajes son Ulricanos, sus opciones son bastante limitadas: cualquier guía Ungol huye, y cualquier Gospodar se queda solamente si los Ulricanos los han tratado muy bien. El padre Ludwig no está tan decidido a llegar a Vitkal como para enfrentarse a un oso cavernario furioso y huirá si los personajes lo hacen. Depende de su lealtad a él y al culto de cuánto lo protejan y si pueden convencerlo de que se vaya.

Las cosas son mucho más interesantes si los PJs son todos kislevitas. Los personajes Ungol deben ser conscientes de que los espíritus se mueven contra ellos e incluso la Madre Shuulam ha podido ordenarles alejarse, algo difícil de ignorar. Los Gospodares leales, sin embargo, deben estar menos inclinados a irse, pues esto significa infringir las leyes de la Zarina. También existe el dilema moral: puede conversece al Padre Ludwig de huir, pero esto requiere hacer

algo, sobre todo si todo se le expone con advertencias misteriosas y superstición Ungol. Si los kislevitas dejan a los Ulricanos a su suerte, el oso no los sigue, y Baba Pogodya los perdona siempre y cuando no ofrezcan ayuda a los Ulricanos, que son todos brutalmente asesinados y devorados. Siéntete libre de repartir puntos de locura a medida que los gritos agonizantes de los Ulricanos llegan a través de la ventisca, y sus extremidades cortadas salpican la nieve por la mañana.

Independientemente de las bajas, el grupo todavía tiene que sobrevivir a la ventisca, pues una vez el trabajo sucio de la baba está hecho, sopla más de una hora. El viaje puede continuar durante unas pocas horas antes del anochecer (cuando el oso y la baba pueden regresar, según lo discutido). Si todos los Ulricanos están muertos, Baba Pogodya permite a cualquier Kislevita restante llegar a Vitkal sin otro impedimento. Del mismo modo, si el grupo derrota a la baba o la convence de ser misericordiosa, llegan a Vitkal con seguridad al final del día siguiente.

Si el padre Ludwig llega a Vitkal -o si los personajes llegan con la intención de continuar la investigación- será recibido por Ataman Karolek, quien anuncia su tapadera preparada: Baba Pogodya quemó al Hermano Jurgen y su deuda ya se pagó con su muerte. El padre Ludwig queda satisfecho con esto, recoge los restos de su hermano y se dirige a casa. Si la baba no está muerta, está en el stanitsa esperándolos y cuenta la misma historia. Sin embargo, no tiene sentido detenerla o intentarlo: las heridas infligidas para convocar a los espíritus la matan en unos días. Incluso el padre Ludwig puede ser convencido de suspender su deseo de venganza mientras se anote en sus registros que la baba fue declarada culpable por confesión.

Si los personajes llegan sin el Padre Ludwig o buscando refugio y comida, serán bienvenidos, aunque no sin sospecha. Karolek les cuenta su versión de la historia y menciona al mensajero si nadie piensa preguntar sobre ello. La identidad del mensajero y de su amo es desconocida para el stanitsa, pero debería ser obvio para los personajes que la rabia del padre Ludwig no fue el único factor detrás de esta tragedia, y que un traidor a la Zarina tiene espías en el palacio o la embajada. Lo que hagan con esta información y cómo el traidor reaccionará a sus planes siendo arruinados, puede ser el tema de futuras aventuras.

EXPERIENCIA

Los personajes reciben 75 PE por completar esta Aventura, más 50 PE adicionales si derrotaron al oso o a Baba o la convencieron de que fuera misericordiosa.

¹ Un considerable asentamiento de Kislev, lo bastante grande como para proporcionar uno o más rotas de arqueros a caballo, kossars o lanceros alados cada año.

² Uno de los tres dioses de Kislev, dios del Fuego y el Sol

³ Una vasta región vacía y congelada

⁴ Mujer sabia

⁵ Espíritu de bosques embrujados con deseos maliciosos

⁶ Espíritu de agua especialmente maligno y peligroso que atrae a la gente al borde de ríos o charcos y los ahoga para su propio disfrute vulgar

⁷ Choza portátil

⁸ Tienda fácilmente transportable construida a base de palos de madera y pieles de animales

⁹ Bebida espirituosa transparente y popular destilada por todo Kislev, famosa por su potencia y propiedades medicinales

¹⁰ Forajidos o asaltantes

¹¹ Persona repugnante o asquerosa que no respeta las tradiciones

– RECOPIACIÓN DE ESTADÍSTICAS –

FATHER LUDWIG RACHEZÜCKER

Humano Sacerdote de Ulric, ex Iniciado ex Fanático

El padre Ludwig es un pilar de su culto, casi literalmente. Es tan recto en su comportamiento como de fuerza mental y es tan limpio y pulcro como su cabeza perfectamente afeitada. Fiable, apasionado y persuasivo, es un predicador poderoso y un trabajador incansable detrás de las escenas. Cree fervientemente en la expansión del Culto de Ulric en Kislev para el mayor beneficio de todos. Sin embargo, tiene el hábito de asumir cada trabajo personalmente y de participar individualmente en su éxito o fracaso. La pérdida de su hermano ha llevado este comportamiento al extremo, y ahora cree que cualquier fracaso en la justicia y la restitución del culto será un signo de su abyecto fracaso, para su Dios y su familia.

El padre Ludwig se crió en el Imperio, pero ha pasado los últimos cinco años difundiendo la palabra en Kislev (o en la ciudad que elijas). Habla un buen Kisleviano y conoce algo de las costumbres Gospodares. Es un patrón generoso, y sus subordinados lo respetan.

Puntos de Locura: 3

– Perfil del Padre Ludwig Rachezücker –

Perfil principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
44	28	39 (3)	50 (5)	45	38	46	51

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Estrategia y tácticas) (Int), Sabiduría académica (Teología) (Int +20), Canalización (V), Carisma (Em +10), Sabiduría popular (El Imperio) (Int +10), Sabiduría popular (Kislev) (Int), Cotilleo (Em +10), Sanar (Int +10), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int +10), Leer/Escribir (Int +10), Lengua arcana (Magica) (Int), Hablar idioma (Clásico, Kisleviano, Reikspiel) (Int), Nadar (F)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber divino (Ulric), Suerte, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Resistencia a la magia, Viajero curtido, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Cortés, Muy fuerte

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 16

Armadura (ligera): Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 1)

Armas: Arma de mano (Hacha) (1d10 + 4)

Enseres

Ludwig lleva un pesado equipo de invierno, haciendo de todo menos mezclarse con los nativos si no fuera por su discurso del Imperio y la piel de lobo que lleva puesta sobre un hombro. En su pesada mochila guarda alimentos, agua y suministros generales, así como un libro de contabilidad legal, un kit de escritura y un pequeño libro de oraciones Ulricanas.

BABA POGODYA

Ungol Femenino Madre Shuulam, ex Shuulam, Ex Sabia

La madre de Baba Pogodya murió en el parto, y su padre fue devorado por un troll. Ella fue criada por la gente de Vitkal, su mujer sabia, y los vientos del norte. A medida que crecía y asumía el papel de mujer sabia, Pogodya llegó a considerar a su stanitsa y a su gente como su familia, sus hijos suyos, y sólo suyos. Como la madre oso, está dispuesta a defenderlos (y las viejas costumbres que practican) contra todo y cualquier cosa, particularmente el mundo exterior y los caminos de los decadentes sureños. Alentó a su pueblo en su enojo contra el fraile Ulricano, y cuando se enteró de que venían más advenedizos, no le contó a nadie su plan. Ella sola protegería a su familia, y se dirigió al oblast para asegurarse de que los Ulricanos nunca llegaran a su destino.

Baba Pogodya no está loca, pero está obsesionada con su objetivo y no tiene compunción alguna en matar para lograrlo. Vieja y marchita, incluso más que otras brujas -y ahora perdiendo su ojo y su mano- arroja una presencia aterradora y dominante. Aquellos que se enfrentan a su furia y su intransigente voluntad son profundamente conmovidos por la experiencia.

Puntos de Locura: 1

– Perfil de Baba Pogodya –

Perfil principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	29	38 (3=)	51 (5)	37	56	63	36

Habilidades: Sabiduría académica (Espiritus) (Int +10), Mando (Em +10), Sabiduría popular (Kislev), Sabiduría popular (Territorio Troll) (Int +10), Sanar (Int), Intimidar (F+10), Sentir magia (V +10), Percepción (Int +10), Actuar (Narrador) (Em), Preparar venenos (Int +10), Montar (Agi), Lengua arcana (Magica) (Int), Hablar idioma (Ungol) (Int), Oficio (Herbolario) (Int)

Talentos: Sangre fría, Vista excelente, Manos rápidas, Recio, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar, Vazila), Meditación, Magia pueril (Bruja), Errante, Muy resistente, El Saber de las Brujas (Koldunja)

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 15

Magia: 2; Magia pueril (Bruja), *Armadura de Aethyr, Disipar, Vazila*, Saber de las Brujas (Koldunja)

Armas: Daga (1d10)

Enseres

No hay duda de que Baba Pogodya es una bruja. Lleva un chal largo más parecido a una manta. Tejido de hilo teñido de rojo y verde, la cubierta se anuda con pedacitos de hueso, plumas, y piel. Para ayudarla a moverse, se apoya mucho en un retorcido bastón de madera negra. Lleva una bolsa donde guarda las herramientas de su oficio: cuatro pociones de curación, cuatro bálsamos curativos, koumiss (bebida alcohólica fuerte hecha de leche fermentada de yegua), mano

y mortero y otras rarezas como patas de conejos, ratones momificados y otros amuletos de buena suerte.

DRAKE, HICHS, UDZEN Y VASKERS

Humanos Ulricanos Guardaespaldas

Estos cuatro son devotos Ulricanos y sirven a su dios con valentía. Como la mayoría de Ulricanos, son severos, adustos, y extremadamente peludos. Todos ellos son nacidos en el Imperio y saben muy poco sobre Kislev y sus costumbres, pero no son estúpidos y deferen a sus compañeros Kislevitas cuando están fuera de su comunidad. Sin embargo, debido a su pobre comprensión de la lengua, averiguar el mejor procedimiento puede llevar algún tiempo.

Hichs lleva un parche en el ojo y es el que más charla; Es el líder por defecto del grupo. Udzen goza de una buena juerga y es siempre el primero en compartir la botella o cantar canciones picantes. También es supersticioso y fácilmente asustable por los malos presagios. Drake y Vaskers son dos amigos muy musculosos que siempre están tratando de superarse el uno al otro y apostar por el resultado.

– Perfil de Drake, Hichs, Udzen y Vaskers – Perfil principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	30	38 (3)	40 (4)	35	26	35	28

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) (Int), Esquivar (Agi), Cotilleo (Em), Sanar (Int), Intimidar (F), Percepción (Int), Hablar idioma (Reikspiel) (Int)

Talentos: Desarmar, Reflejos rápidos, Imitador, Especialista en armas (Parada, Arrojadizas), Pelea callejera, Golpe conmocionador, Muy fuerte

Combate

Ataques: 1; **Movimiento:** 4; **Heridas:** 11

Armadura (media): Camisa de malla y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Arma de mano (espada o martillo de guerra) (1d10 + 3), 2 hachas arrojadizas (1d10; alcance 6/12; recarga media), arco corto con 10 flechas (1d10 + 3; alcance 16/32; recarga media)

Enseres

Los guardaespaldas Ulricanos usan ropa de invierno debajo de las pesadas capas de piel de lobo. Llevan mochilas que contienen una poción de curación, una botella de bebida espirituosa mala, algo de comida y un poco de agua. Cada hombre lleva 1d10 *c* y 1d10 + 1d5 *p*.

PERSONAJES PREGENERADOS

Se proporcionan los siguientes personajes para usarlos como PNJs, personajes de repuesto o usarlos en otras aventuras.

MITRI LEHEDYENKO

Gospodar humano Streltsi

Eras un expósito, criado por y en la gran ciudad de Kislev. Un huérfano tiene pocas perspectivas, así que te uniste al ejército tan pronto como te cogieron, convirtiéndote en uno

de los streltsi de la ciudad. Allí, se te enseñó a creer en el valor de Tor, la virtud de un buen tiro recto, y la infalibilidad de la Zarina. Sabes poco del mundo fuera de la capital, pero es un gran honor defender la ciudad de la Reina del Hielo. Sueñas con servir un día a la Zarina más directamente en las filas del chekist, como lo han hecho algunos de tus hermanos en armas. Tal vez esta misión es una oportunidad para impresionar y hacer realidad esos sueños.

– Perfil de Mitri Lehedyenko – Perfil principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
46	39	38 (3)	31 (3)	34	28	31	32
+10 ✓	+10	+5	+5	+5 ✓	-	+5	-

Habilidades: Sabiduría popular (Kislev) (Int), Consumir alcohol (F +10), Esquivar (Agi), Jugar (Int), Percepción (Int), Hablar idioma (Kisleviano) (Int +10)

Talentos: Puntería, Disparo infalible, Desenvainado rápido, Intelectual, Especialista en armas (pólvora, A dos manos), Guerrero nato

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 2; **Movimiento:** 4;

Heridas: 10

Armadura (ligera): Yelmo, Justillo de cuero y grebas (Cabeza 2, Cuerpo 1, Piernas 1)

Armas: Berdysh¹² (llamada Lushka) (1d10 + 3; Rápida, Impactante, Agotadora), Arma de fuego con munición para 10 disparos (llamada Mishka) (1d10 + 5; alcance 24/48; recarga 2 completa; impactante, poco fiable)

Enseres

Vistes un uniforme streltsi, un enmarañado conjunto de ropa que consta de varias capas de tejido rojo y verde atado en su lugar. Alrededor de tu cuello, llevas un icono de la Zarina. Tu bolso está casi vacío, con sólo 4 ducados.

GUMPWIT BEARBRITCHES

Mercenario Halfling

Tus padres sirvieron bajo el Zar Boris, aunque cierto, en el servicio de comidas. Te educaron con historias sobre el sus historias que decidiste servir al Zar tú mismo, de una manera más militar si es posible. Por el momento, ninguna lista tomará Halflings; por lo que ofreses tu servicio y tu precisión mortal con la ballesta al mejor postor. Sin embargo, tratas de enorgullecerte con el recuerdo del Zar Boris y su legado, y esperas ganar algún día el lugar entre el gran pulk¹³ que te mereces.

– Perfil de Gumpwit Bearbritches – Perfil principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
17	49	26 (2)	21 (2)	45	30	35	38
+10	+10 ✓	+5	+5	+5 ✓	-	+5	-

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) (Int), Sabiduría popular (Halflings, Kislev) (Int), Esquivar (Agi), Jugar (Int), Cotilleo (Em), Regatear (Em), Percepción

(Int), Montar (Agi), Lengua secreta (Jerga de batalla) (Int), Hablar idioma (Halfling, Kisleviano, Reikspiel) (Int), Nadar (F), Oficio (Cocinero) (Int)

Talentos: Ambidiestro, Visión nocturna, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Resistencia al caos, Certero, Especialista en armas (Honda)

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 2; **Movimiento:** 4;

Heridas: 9

Armadura (media): Camisa de mallas y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Ballesta con 10 virotos (1d10 + 4; alcance 24/48; recarga media; Certero), Arma de mano (espada) (1d10 + 2), Escudo (1d10; Defensivo, Especial), Honda con 5 piedras (1d10 + 3; alcance 16/32; recarga libre; Certero)

Enseres

En un gran paquete en su espalda, llevas una cacerola pesada de hierro, un revoltijo de chirivías, zanahorias, patatas, y variedad de otras verduras. Tienes una poción de curación que guardas en una correa de cuero alrededor de su cuello, así que no la olvidas. Finalmente, en tu bota izquierda hay 11 ducados, que te dan un sonido tintineante y un andar a lo cojo cuando caminas.

JARAN

Ungol humano Gladiador

Incluso de niño, te encantaba pelear. Muy pronto, te sentiste atraído por la emoción de los gladiadores, ganando dinero rápido por tus habilidades y gastándolo en mujeres y *samogon* (tosco licor Kislevita) con la misma rapidez. Tras agotar los fosos cerca de tu stanitsa, oíste que había mucho más dinero por el sur, pero hasta ahora no has encontrado fama ni fortuna. Te has estado preguntando si podrías tener que dirigirte pronto al hogar con vergüenza. Aparte, un trabajo de guardaespaldas bien pagado te ayudaría a permanecer en la ciudad por lo menos unos meses más.

– Perfil de Jaran –

Perfil principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
41	31	31 (3)	35 (3)	34	29	39	31
+10 ✓✓	+10	-	+5	+5	-	+10	-

Habilidades: Sabiduría popular (Kislev) (Int), Esquivar (Agi), Intimidar (F), Montar (Agi), Hablar idioma (Kisleviano, Ungol) (Int)

Talentos: Resistencia a venenos, Especialista en armas (Mangual, Parada, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Muy resistente, Muy fuerte, Lucha

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 2; **Movimiento:** 4;

Heridas: 14

Armadura (media): Camisa de mallas y Chaqueta de cuero (Brazos 1, Cuerpo 3)

Armas: Rodela (1d10; VC + 1; Defensivo, Contundente), Arma de mano (Espada) (1d10 + 4; VC + 1), Gran Arma

(Hacha) (1d10 + 4; VC + 1; Impactante, Lenta), Puño de hierro (1d10 + 1; VC + 1; Contundente)

Enseres

No tienes mucho más allá de un simple conjunto de ropa que han visto mejores días. Un gran odre de koumiss te ayuda a olvidar el frío y, si eso falla, los 9 ducados resonando en tu bolsa te ayudarán a encontrar otras maneras de mantenerte caliente.

BABA TULI

Ungol humana Mujer Sabia

Siempre dijo todo el mundo que con tu pelo rojo brillante estabas marcada para ser una mujer sabia. Simplemente no esperabas que fuera tan pronto. Pero cuando los kyazak vinieron y quemaron las barricadas y mataron a los guerreros y a Baba Olna, eras la siguiente en la sucesión. Tras el ataque, son necesarios hombres fuertes para reconstruir tu stanitsa, así que has venido al sur buscando a tu hermano con sólo tu leal perro como compañía. Recientemente has oído que tu hermano había sido visto trabajando como explorador cerca de Vitkal. Esperas encontrarlo y aprender algo más sobre tu arte mientras avanzas.

– Perfil de Baba Tuli –

Perfil principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
39	29	28 (2)	30 (3)	30	41	38	35
-	-	-	+5	-	+15 ✓	+10	+5 ✓

Habilidades: Sabiduría académica (Espíritus) (Int), Mando (Em), Sabiduría popular (Kislev, Territorio Troll) (Int), Consumir alcohol (F), Sanar (Int), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Actuar (Narrador) (Em), Montar (Agi), Hablar idioma (Kislevaiano, Ungol) (Int), Oficio (Herbolario) (Int)

Talentos: Intelectual, Muy resistente

Rasgos: Visión nocturna

Combate

Ataques: 1; **Puntos de Destino:** 2; **Movimiento:** 4;

Heridas: 12

Armas: Báculo (Defensiva, Contundente)

Enseres

A diferencia de tus camaradas, vienes preparada para un viaje largo. En un paquete grande en tu espalda, llevas un kit de contraveneno, una poción de curación, un bálsamo curativo y un odre de koumiss. Llevas un vestido largo y aislado y un chal azul alrededor de tu cabeza. No tienes mucho dinero, solo 2 ducados. Sin embargo, tienes la leal compañía de Dazhy, tu amigo y perro pastor.

¹² Adaptación de la alabarda diseñada por los Streltsi de Erengrado.

Conocida como Bardiche en el Imperio, el mango de metro y medio de la Bardiche tiene una hoja grande de hacha de 60 cm que incorpora un apoyo para estabilizar una pistola. Se puede plantar en suelo blando con media acción, proporcionando un bonificador de +5 a las pruebas de HP al disparar las armas de fuego estabilizadas sobre ella.

¹³ Ejército