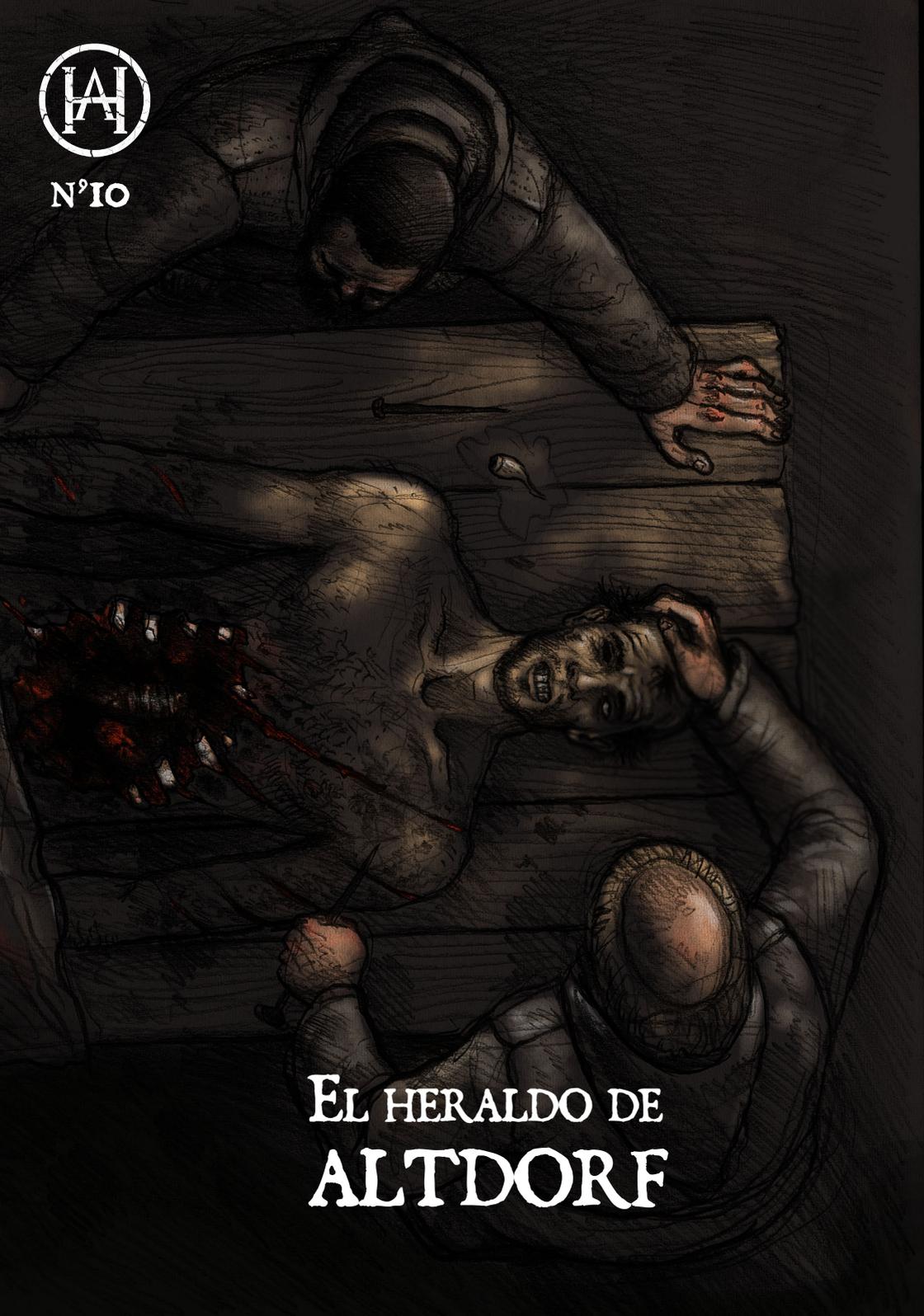




Nº 10



EL HERALDO DE ALTDORF

EDICIÓN

Ignacio Sariego “Igest”

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Francisco Riera Díaz

PORTADA

Dejan Mandic

AUTORES PARTICIPANTES

Ignacio Sariego “Igest”, Claudio Ęlemmir Cáceres, “SrSkaven”, Hugo Gil “YOP”, Fermín Lobera “Nimref”

ILUSTRACIONES ORIGINALES

Sebastián Gonzalez https://www.instagram.com/ese_tau/, Alfonso Pinedo

AGRADECIMIENTOS

Sergio “Terrax” de la Cruz por sus revisiones

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Se trata de una publicación creada por aficionados y en ningún caso se trata de un material de tipo oficial. El contenido de esta puede obtenerse siempre que se quiera de forma gratuita en formato PDF a través de la web <http://www.igarol.org>

El material ha sido creado por sus respectivos autores como fruto de la pasión y el esfuerzo desinteresado. En ningún caso esta publicación pretende crear ningún perjuicio ni cuestionar el estatus a cualquiera que sea propietario de alguna propiedad intelectual sobre alguno de los temas que se tratan en ella. Las imágenes incluidas en ella, tienen el consentimiento de sus respectivos autores o bien son imágenes libres de derechos.

¡HEMOS VUELTO!	4
DESEMPOLVANDO EL PASADO	5
FATIGA Y ESFUERZO	6
OBJETOS MÁGICOS	10
EN EL UMBRAL	12
JUAN SEISDEDOS	20
PROFESIONES ESTALIANAS	24
TRAS LA PISTA EQUIVOCADA	32
TABLÓN DE NOTICIAS Y RUMORES	38

¡HEMOS VUELTO!

Por Ignacio Sariego "Igest"

Largo tiempo ha pasado desde que viese la luz el noveno número del Heraldo de Altdorf (de ahora en adelante usaremos la abreviatura HdA), pero estáis leyendo las primeras líneas del que se convierte en su sucesor, el número 10. Durante todos estos años, la imprenta del HdA ha ido acumulando polvo y las telarañas se hicieron dueñas de ella, pero desde hace unos meses varias personas nos hemos juntado para eliminar ese polvo y telarañas y tratar de dar vida a una segunda etapa de este ezine dedicado principalmente a Warhammer Rol.

Seguramente, la llegada de la cuarta edición ha contribuido a reimpulsar la publicación de este ezine que esperamos logre estar a la altura de lo que se hizo anteriormente. En esta nueva etapa habrá algunas pequeñas diferencias, motivadas principalmente por una adaptación a los tiempos actuales.

Para empezar, ahora no se harán números necesariamente temáticos, que era quizás una de las señas de identidad en la anterior etapa. También decir que contamos con un nuevo logotipo. Un increíble trabajo para vectorizarlo y darle un sutil toque sirve para evitar que el paso del tiempo de los recursos con que se trabajaba hace años desluzcan la imagen actual. Y por otro lado hemos decidido emplear un formato A5, que creemos que puede ser mucho más útil que el anterior formato en A4.

En cuanto a quienes darán forma a este HdA, decir que encontraréis algunas caras conocidas, y también algunas nuevas. Seguramente el actual equipo del HdA pueda hacer un gran trabajo. Desde estas líneas lo primero que tengo es que darles mi agradecimiento por haber decidido aceptar la llamada y unirse al proyecto, que espero que logre alcanzar al menos tantos números como en la anterior etapa.

Casi terminando, aunque no menos importante por ello, hablar sobre el planning que tenemos previsto. La idea es publicar un número trimestral, y trataremos de respetar esa temporización en la medida de lo posible. Seguramente uno de los fallos que hicieron que la anterior etapa acabase, fue precisamente no ceñirse a los plazos. Intentaremos, que dentro de las posibilidades del equipo eso no suceda.

Y cierro esta "primera" editorial, invitando a todos los que queráis a participar del proyecto. No es necesario participar de forma continuada. Si tenéis algo interesante que creáis que podemos incorporar en el HdA, podéis hacérnoslo llegar.

Gracias a todos, y esperamos que este decimo número del HdA vuelva a engancharos !Las imprentas han vuelto a empezar a funcionar en Altdorf!

Por Ignacio Sariego "Igest"

Aún le costaba respirar, la carrera le había dejado sin aliento. Estaba claro que los años habían dejado constancia de su paso y el esfuerzo le había parecido algo casi titánico. Aun así, sabía que no le quedaba más opción. A menos que quisiera que todo se viniese abajo.

Todo lo planificado durante estos años, podía venirse abajo en tan solo un instante. Si era descubierto antes de alcanzar su objetivo, todo el trabajo no habría servido para nada. Y ese estúpido guardia había estado a punto de echarlo todo a perder. Pero había conseguido darle esquinazo.

Grubber, tras echar un nuevo vistazo a la calle para comprobar que no había nadie a la vista, echó a andar al amparo de la oscuridad de la noche reinante. O al menos, de toda la oscuridad que se podía esperar en aquella parte de Altdorf.

La puerta se abrió con un ligero quejido de la madera. Hacía mucho tiempo que nadie la abría y los goznes también ofrecieron un chirrido como saludo de bienvenida. Grubber se atrevió a encender una vela que había traído escondida en un bolso y la tenue luz de esta empezó a bañar la habitación con su brillo.

Estaba todo como lo recordaba, aunque con una salvedad. El polvo que ahora lo cubría todo se había adueñado de todo lo que alcanzaba su vista. Grubber pasó la mirada por todo lo que allí había y finalmente se centró en el bulto grande que había al fondo. Una tela cubría un voluminoso objeto, que era la razón por la que allí se encontraba. Levantó de un tirón la tela y volvió a verla.

Su imprenta estaba en perfecto estado, al menos a primera vista. Quizás con más telas de araña de las que le hubiese gustado, pero aparte de eso, el resto del artefacto parecía seguir intacto. Y había llegado el momento de romper su silencio, el Heraldo de Altdorf debía volver a llegar a las calles de la ciudad, y ningún guardia entrometido ni nadie lograría evitarlo.

Un último vistazo al exterior y la puerta se cerró con un suave golpe. Grubber sacó de debajo de su capa un texto que esperaba pronto pudiera estar circulando por las calles de Altdorf. Los mecanismos de la imprenta, se quejaron ligeramente al principio por el tiempo pasado sin uso, pero en poco tiempo, parecía que nunca hubiese estado detenida y a Grubber sus ruidos le llegaban como una deliciosa melodía rítmica y acompasada.





FATIGA Y ESFUERZO



Por Claudio Eñemir Cáceres

Todos los que están leyendo este artículo (eso espero, o al menos la mayoría) han llegado a leer alguna novela ambientada en el Viejo Mundo, donde los protagonistas avanzan por interminables senderos para llegar a su destino cansados o exhaustos cuando la travesía se ha visto cargada de problemas, percances y otras situaciones inusuales; también están las situaciones en las que los protagonistas sienten que se encuentran al borde del fracaso y se esfuerzan al máximo para producir un giro del destino en su favor.

Estas situaciones resultan ajenas a las reglas de la primera y segunda edición (no mencionaré la tercera ya que es una edición en la que no incursioné), las presentes reglas pretenden cubrir estos aspectos en el mundo de fantasía oscura de Warhammer.

FATIGA

Una larga caminata de dos horas por el bosque no resulta ser una tarea sencilla con

la cual al llegar a destino uno podría sentirse presto a realizar todo tipo de proezas sin más, del mismo modo ocurre con una jornada de viaje, largas horas de estudio en una biblioteca mal iluminada, o participar de una seguidilla de combates a muerte.

Cuando un personaje lleva adelante una serie de acciones consecutivas o una única acción prolongada, es normal que se canse, cuando esto ocurra el personaje obtendrá 1 Punto de Fatiga. Estos puntos marcarán el cansancio que un personaje puede acumular antes de quedar exhaustos.

No existe una lista exhaustiva de cuántos Puntos de Fatiga obtendrá un personaje por cada tipo de acción que realice o duración de las mismas, esta cuestión queda en manos del director de juego, pero podemos establecer algunos puntos que sirvan de medida en la siguiente tabla:

SUCESO	PF
Haber participado en más de 2 combates largos (algo que tome al menos 12 asaltos) en menos de media hora.	1
Dos horas de viaje a pie por terreno en buenas condiciones.	1
Dos horas de viaje a pie por terreno en malas condiciones.	2
Cuatro horas de viaje montado o sobre algún vehículo.	1
Una jornada completa de viaje a pie (teniendo en cuenta intervalos de descansos).	4
Una jornada completa de entrenamiento o estudio.	2

Una jornada completa de viaje montado o sobre algún vehículo.	2
Una jornada completa de trabajo leve, incluyendo descansos (tareas intelectuales).	1
Una jornada completa de trabajo intermedio, incluyendo descansos (tareas físicas).	2
Si la jornada no tuvo periodos de descansos.	+1
Si la jornada se realiza en malas condiciones (climáticas, elementos escasos, etc.).	+1
Si el trabajo es forzado y se recibe maltrato (físico o psicológico).	+2
Si el personaje se alimenta escasamente.	+1
Si el personaje no se alimenta.	+2

Un personaje puede soportar una cantidad determinada de Puntos de Fatiga antes de sufrir sus consecuencias. Éste límite es igual a su Bonificación de Resistencia +2 puntos (BR+2).

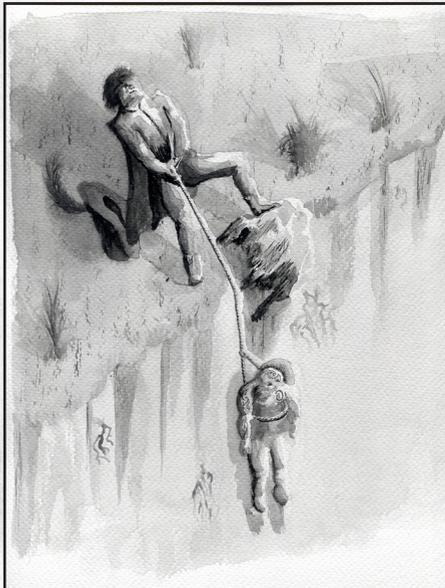
Una vez que un personaje ha obtenido tantos Puntos de Fatiga como su capacidad máxima permitida (BR+2) deberá de realizar una tirada de Voluntad para determinar si el cansancio le supera o no. Si el personaje falla en su tirada, perderá el conocimiento durante 80-R minutos (mínimo 10 minutos). Si tiene éxito, podrá continuar realizando cualquier tipo de acción y/o actividad.

Si el personaje llega a obtener un nuevo Punto de Fatiga, deberá de realizar una nueva prueba de Voluntad con los mismos resultados, salvo que esta vez, en caso de éxito, comenzará a acumular una penalización de -10 a todas sus Características Primarias.

Los efectos perdurarán hasta que el personaje logre recuperarse de los Puntos de Fatiga acumulados.

RECUPERAR FATIGA

Para poder recuperarse del efecto de la fatiga, un personaje deberá descansar. Esto implica que no deberá realizar absolutamente ninguna tarea salvo echarse al suelo sentado o acostado, y permanecer apaciblemente hasta que sus fuerzas regresen.



Por cada hora de descanso absoluto el personaje se recuperará de 1 Punto de Fatiga que hubiese recibido.

Sin importar cuántos Puntos de Fatiga haya acumulado un personaje, se recuperará de la totalidad tras una noche de sueño reparador. Sin embargo, si no puede dormir al menos unas 6 horas continuas, solo eliminará Puntos de Fatiga al ritmo de 1 por hora de descanso. Es más, si el descanso (tanto si duerme como si no) es intranquilo o se ve continuamente interrumpido puede que necesite 2 horas en esas condiciones para recuperarse de cada Punto de Fatiga. Si, además, el descanso se realiza en condiciones desfavorables (dormir en el frío suelo de una cueva, por ejemplo), esto también afectará a la recuperación de la fatiga de la misma forma anteriormente descrita. A la inversa, si el personaje tiene la posibilidad de descansar en condiciones excelentes (recibir masajes, dormir en una cama de gran calidad, etc.) se duplica el número de Puntos de Fatiga de los que se recupera cada hora.

ESFORZARSE

Recuerdo haber leído en no pocas oportunidades al célebre William King describiendo como Félix Jaeger sentía estar al borde del fracaso y debía realizar un mayor esfuerzo para conseguir su objetivo, o como el hechicero Max Schreiber sentía hincharse las venas de su frente a la vez que el frío recorría su rostro en forma de sudor mientras luchaba para poder reunir el poder para ese hechizo que le estaba resultando tan difícil de lanzar. Es hora de que nuestros valientes

aventureros puedan realizar tales esfuerzos obteniendo algo a cambio.

Cualquier jugador puede anunciar al realizar una acción que se esforzará en busca del éxito. Al hacerlo, el personaje podrá utilizar cualquiera de las opciones para obtener ventaja que vienen descritas en el uso de Puntos de Suerte. De la misma forma, un personaje que use magia podrá optar por añadir 1D10 adicional a su tirada de lanzamiento de hechizos (o plegarias).

Sin embargo, el personaje que haya anunciado esforzarse para obtener este beneficio, recibirá en consecuencia 1 Punto de Fatiga.

¿MUCHA VENTAJA?

Sí, lo sé, parece que esto otorga mucha ventaja a los personajes (sumado a que a cuentan con Puntos de Suerte), pero recuerda que hay un límite al máximo de Puntos de Fatiga que puede acumular cada personaje antes de empezar a sufrir penalizaciones. Además, estos acumulan más Puntos de Fatiga como consecuencia de otras situaciones, así que si en un mismo combate abusan de la posibilidad de “esforzarse” no te sientas mal por pedirles que acumulen algunos puntos adicionales tras ese extenso combate, o al realizar ese viaje que se produce inmediatamente después.

En mi experiencia personal (llevo utilizando estas reglas desde hace 2 años) los personajes llegan a pasarlo bastante mal por haber abusado de los esfuerzos realizados, debiendo quedarse a descansar para

recuperarse de los Puntos de Fatiga acumulados, sufriendo posteriormente las consecuencias de ello, o incluso perdiendo la conciencia en pleno combate (o al finalizar uno) convirtiéndose de esta forma en una carga para el resto.

Como punto final, siempre puedes establecer otro modo de medir el máximo de

Puntos de Fatiga que un personaje puede acumular (como una cantidad fija para todos por igual, o igualarlo a la BR sin el +2), esto ya queda a la discreción de cada director de juego que conocerá mejor su mesa y a sus jugadores.





OBJETOS MÁGICOS



Por Sr Skaven

BASTÓN DE SENECTUD

En apariencia un simple bastón corto de madera y empuñadura de acero. Pero cuando uno toca su empuñadura, su poder se activa transformando la apariencia física de quien lo porte, mostrándole como si fuese un anciano o anciana (de la misma especie que el usuario). Cicatrices, tatuajes y otras marcas que pueda poseer quien lo empuña se mantienen. Sólo puede usarlo una persona simultáneamente, si varias personas lo tocan sólo afecta al primero en alcanzar la empuñadura. El cambio de aspecto físico no influye en las capacidades del personaje, por lo que su perfil de características se mantiene totalmente invariable.

Opcional: Cualquier persona que observe al portador del bastón de senectud que posea la habilidad sentir magia, puede realizar una tirada con un penalizador de -20% para detectar la transformación del aspecto.

MANDOBLE DE TZEENTCH

Forjada en frío acero, esta espada de dos manos tiene el filo serrado, el cual cualquier observador podrá comprobar cómo cambia de forma casi hipnotizante entre tonos azulados y púrpúreos. El portador de esta espada suma +1 al daño. Además, puede lanzar un proyectil de energía mágica hasta una distancia de 20 metros que causa un impacto de fuerza 4. Eso sí, los poderes ruinosos nunca entregan

su poder sin pedir nada a cambio. Así pues, cada vez que utilice este proyectil mágico el personaje deberá realizar una tirada de voluntad. En caso de no superarla, recibirá una mutación.



CAPA DE LAS DUNAS

Esta capa larga de color ocre tiene un origen totalmente incierto. Algunos creen que procede de las lejanas tierras de Arabia, otros, creen que no es más que otro engaño más de los poderes ruinosos. Sea como sea, el por-

tador puede aprovechar su poder para verse rodeado por una tormenta de arena, que se extiende en un radio de hasta dos metros a su alrededor.

Esta tormenta de arena repele a cualquiera que intente acercarse a su portador. Al mismo tiempo todos aquellos que estén dentro del radio de acción, deberán superar una prueba de resistencia difícil (-20) o son expulsados del radio de acción, recibiendo además dos heridas a consecuencia de los afilados granos de arena capaces de encontrar los recovecos en la mayoría de armaduras. Sólo aquellos que porten armaduras del Caos, posean armadura de escamas o cualquier otro tipo de armadura



natural, evitarán el daño de la tormenta de arena. En caso de superar la tirada de resistencia, se logrará mantener firme dentro de la tormenta de arena, pero sufrirá igualmente el daño. Si un enemigo intenta acercarse al portador desde fuera de la tormenta de arena, deberá superar una tirada de resistencia difícil (-20), lo cual le permitirá acercarse lo suficiente como para intentar atacar en combate cuerpo a cuerpo. En caso de superarla podrá realizar posteriormente un ataque cuerpo a cuerpo o usar un hechizo de contacto, aunque su habilidad de armas se verá reducida en -20.

Cualquier proyectil de poca potencia será dispersado por la tormenta. De esta forma proyectiles como los de pistolas, arcabuces, trabucos, arcos, ballestas, hondas y armas arrojadas se desviarán, mientras que el disparo de un cañón podría perfectamente atravesar la tormenta y dañar al portador de la capa.

Los hechizos lanzados contra alguien dentro de la tormenta podrían ser dispersados por ésta, lo cual se traduce en que el lanzamiento

de un hechizo contra un objetivo dentro de la tormenta (tanto si es el portador como si es cualquiera en el interior de su área de efecto) recibirá una penalización de -20 a la tirada. De la misma forma, si un usuario de magia trata de lanzar un hechizo dentro del área de la tormenta perderá cualquier bonificación de canalización. Además, en caso de sufrir una maldición tras fallar una tirada, a consecuencia de la saturación mágica de la tormenta, el grado de la maldición se incrementará en un nivel. Es decir, que, de ser una maldición menor, se pasará a una maldición mayor, y de una mayor a una catastrófica. El director de juego debería advertir con sutileza el efecto de la sobrecarga mágica: “el ambiente está muy cargado de energías mágicas” “los vientos de la magia se han desatado en la habitación”, etc...

Por último, añadir que la tormenta de arena y los vientos desatados por esta aumentan la velocidad incrementando su movimiento en +1 además de permitirle planear sobre el suelo durante 3d10 segundos.





EN EL UMBRAL

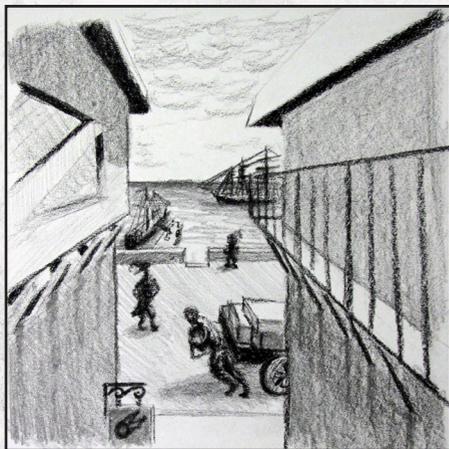


Por Hugo Gil "YOP"

INTRODUCCIÓN

Esta aventura tiene lugar en una ciudad portuaria cualquiera (nosotros hemos elegido Mariemburgo, aunque realmente puede adaptarse a casi cualquier otro rincón del Viejo Mundo). Se trata de un proyecto original de **Ricard Ibañez** para La Llamada de Cthulhu y adaptado por nosotros para Warhammer. A su vez, ha sido diseñada para **UN** sólo jugador bastante curtido. De hecho, si esto fuera un medicamento podéis estar seguros de que se vendería bajo una etiqueta bien grande marcada en rojo de "USAR CON CUIDADO Y RESPONSABILIDAD".

El aventurero se encuentra paseando, ensimismado en sus pensamientos, entre las viejas y retorcidas callejuelas de los muelles.



El cielo está encapotado y, pronto, la lluvia comienza a arrear. Los pocos mendigos que quedan en la calle se hacinan en los portales y, no mucho después de que empiece la tormenta, ya no quedarán en ella ni las ratas.

Para no mojarse más, el paseante decide refugiarse en una pequeña tienducha...

Los diminutos vidrios esmerilados de las ventanas apenas iluminan la estancia. La tienda parece vacía. Montones de libros sucios y descuidados, se acumulan en enormes pilas que van desde el suelo hasta el techo. Extraños objetos, estatuillas bárbaras, algún tipo de máscara procedente de los remotos Reinos de Ind y grotescos animalillos conservados en botellas se hallan esparcidos en una miríada de mugrientas curiosidades.

A pesar del silencio, interrumpido tan sólo por el repicar de la lluvia sobre el callejón, el aventurero tiene la impresión de estar siendo observado.

Por supuesto, el Director ha de ser rápido, y antes de que el jugador manifieste su intención de salir de este lugar, debe hacer que se fije en un libro muy peculiar. Uno singularmente antiguo y amarillado por el devenir de los años, pero mucho menos cubierto de polvo que los demás. Su largo título es "*Factotum ac Dictorum Memorabilium in Parabolis*". Desde el momento en el que alguien

lo coja, será invadido por una extraña sensación, como si la tienda fuese en realidad el interior de las fauces de una terrible bestia desconocida a punto de cerrarse y engullirlo. En ese momento, el jugador deberá efectuar una prueba de Voluntad o ganar un número de puntos de locura equivalentes a 1 por cada nivel de fracaso. Con independencia de que éste supere o no la tirada, su personaje se verá obligado a huir conquistado por un pánico ciego como si se tratase de una tirada de Terror fallida.

Al mirar hacia atrás, verá cómo la puerta de la tienda se cierra muy lentamente, mientras una cruel risa inhumana parece surgir en el silencio de la calle, como una prolongación de la propia tormenta.

El aventurero no se detendrá hasta llegar a la posada (o a su lugar de residencia). El director puede aderezar su huida haciéndole tropezar bruscamente con transeúntes “de andrajosa apariencia”, algunos de ellos con sospechosas deformidades, a medio camino entra la tullida miseria... y tal vez algo más. También puede decirle que escucha pasos que le persiguen, que algunas puertas y ventanas se cierran a su paso, etc. El libro, por cierto, lo llevará sin darse cuenta bajo el brazo, y no podrá hacer nada por desprenderse de él: Es incombustible frente al fuego de la chimenea y tampoco se puede romper o rajar. Si el aventurero decidiese tirarlo al mar, a las alcantarillas o algo parecido, se lo volverá a encontrar sobre la mesa o lo más cerca posible de su persona.

Por cada intento fallido de destruir el libro el personaje recibirá un punto adicional de locura, (no hay de qué).

Si puede y desea leer el libro, descubrirá que se trata de alguna oscura traducción hecha hace ya demasiado tiempo, en algún remoto monasterio de Talabec. El copista posee un curioso manejo del Alto Clásico pues, aunque está escrito con muchas particularidades muy farragosas, resulta extrañamente comprensible. Las ilustraciones del libro son, no obstante, sumamente sobrecogedoras y al mismo tiempo asombrosamente fascinantes... (En caso de que el muy caótico personaje no quisiera, o no pudiera leer el libro, su perverso Director le hará tener un extraño sueño, en el que se verá a sí mismo levantándose de la cama y entendiéndolo, cosa que evidentemente hará estando sonámbulo).

Nada puede, un simple mortal, contra las maquinaciones de los Poderes Siniestros, pues sólo la fe insensata, o la pura locura alcanzan a refugiarle de la Era de los Cambios que está por llegar; de manera que mientras lee...

EL LUGAR

El jugador se despierta en una desangelada habitación de paredes del color de los huesos. Tan sólo hay un armario, una silla y un catre (sobre el que se encuentra acostado). Su ropa y demás objetos personales están en la silla, en perfecto estado. Por el resquicio de las contraventanas se filtra una luz verdosa, de forma que no se adivina qué momento del día podría ser.

La habitación da a un pasillo con tres puertas: La primera conduce a otra habitación, muy parecida a aquella en la que estaba, la



segunda es una letrina y la tercera es la sala común de una posada. En ella se encuentra una anciana tejiendo en una mecedora y una niña de unos seis años, con pelo lacio y ojos tristes que, sentada en una silla, mira por la ventana. Cuando el aventurero haga acto de presencia, la anciana lo ignorará por completo, mientras que la niña girará la cabeza MUY lentamente, mirándolo sin interés. Luego volverá la vista hacia la ventana, desde dónde se observa la calle.

Si el jugador intentase conversar con ella, descubrirá, con asombro, que habla muy lentamente, con voz monótona y sin entonación. A base de paciencia y una prueba de Cotilleo (Em), puede sonsacarle que se llama Orlantha Hummels. No sabe cómo llegó aquí. No recuerda su vida anterior. No conoce el significado de palabras como “Juegos” o “Tiempo”. Aparte de su nombre, la única respuesta que puede sacarse de ella es que el aventurero se encuentra EN EL UMBRAL DE LA CIUDAD.

Si se menciona el tema del tiempo, el aventurero deberá realizar una tirada de Inteligencia. De conseguirla, relacionará las palabras de Orlantha con el ambiente inalterable que parece reinar en la sala, llegando a la conclusión de que el tiempo no parece existir en este lugar.

LA CALLE

Construida con oscura demencia, la Ciudad Inevitable se haya en un cruce de varios caminos solitarios y olvidados que serpentean por los Desiertos del Caos, dispuestos como un cebo para los incautos. De hecho,

a veces sus caminos se extienden incluso más allá, pues tal es el caso del libro que nos ocupa, que una vez abierto y leído, desvela el oculto sendero a través del vacío y los hambrientos seres de la disformidad.

Tarde o temprano, el aventurero saldrá a la calle, dónde la Amada de Morr arroja su luz espectral sobre largas filas de ventanas, muertas y tenebrosas. Las almas de los condenados le ignorarán por completo, deambulando eternamente por las desoladas callejuelas, desesperados por hallar la forma de salir. Pero fuera del tiempo cualquier cambio es imposible, por tanto, ¿no hay forma de escapar!

Las casas de la ciudad son antiguas, talladas de piedras hechas de la propia noche y cubiertas de una negra capa de polvo que resiste a cualquier intento de cepillarlas o lavarlas y que, a veces flota impidiendo ver más allá de 10 metros. Todo permanece iluminado por la verdosa luz de la luna de disformidad que no proyecta sombra alguna. La gente ignorará por completo al aventurero en el mejor de los casos, mientras que otras figuras mucho más tenues en la neblina, suplicarán indicaciones o afirmarán conocer el camino de salida, aunque lo que en realidad pretenden es conducir a los incautos más hacia el interior, alejándolos de cualquier posible vía de escape.

Corresponde al Director darle curso a posibles interpretaciones en este sentido. No obstante, hay varios lugares de interés que el jugador puede visitar. El Director debe lanzar 1d6 para determinar en qué orden aparecen cada uno de ellos en el camino del PJ.

RESULTADO	LUGAR
1	El Puerto
2	El Panteón
3	El Templo
4+	La Biblioteca

Cada vez que el aventurero entre en alguno de estos sitios, deberá efectuar una prueba de Resistencia. De hecho, si se entretiene demasiado en su interior, deberá efectuar una segunda prueba a -10%. La primera vez que falle una de estas pruebas, las piernas comenzarán a pesarle. La segunda, notará que le cuesta coordinar sus pensamientos y un zumbido lejano comenzará a instalarse en su cabeza. Con el tercer fallo vendrá la condenación: Quedará atrapado para siempre en la Ciudad Inevitable.

Si no quieres ser del todo cruel, por cada lugar visitado que no sea la biblioteca puedes sumar +1 a tu siguiente tirada de dados para determinar el siguiente destino.

EL PUERTO

Los malolientes muelles están desiertos y abandonados, y no hay en ellos ni un solo bote. La vía está repleta de basura y las aguas poseen un color malsano, de aspecto estancado. Si el jugador, de forma desesperada, intenta escapar a nado, ten presente que los muelles pertenecen a Nurgle y sus seguidores, y en sus aguas descansan aquellos que han sido olvidados durante largo tiempo.

Los demonios de Nurgle comenzarán a enroscarse alrededor en las extremidades

del PJ, apenas comience a nadar. Son la primera avanzadilla de una purulenta masa abisal en busca de carne fresca. El jugador debe tirar por Agilidad contra una dificultad Desafiante (-10%) para liberarse de ellos. Si falla, deberá volver a tirar contra una dificultad Difícil (-20%), quedando sólo en Desafiante (-10%) si llevaba un arma de mano desenvainada, (algo harto improbable). Cada fallo aumenta en 10 la dificultad de la tirada.

Si consigue cualquier tirada, quedará libre y de nuevo en el muelle. Si la dificultad de la tirada llega en algún momento a superar el umbral de Muy difícil (-30%), el aventurero quedará condenado y jamás podrá liberarse. Los demonios le habrán conseguido arrebatarse su último aliento para transformarle en otro hinchado despojo del que saciarse y parasitar.

EL PANTEÓN

El panteón no resulta, para nada, impresionante. Al menos, no a corta distancia. Su estado es precario y ruinoso y un espantoso olor llena el aire avisando de su presencia, un hedor a putrescencia y a pecaminosa suciedad.

Sus estatuas están hechas de alabastro, con crueles miradas, burlonas bocas y, en su decadencia, parece que fueran a desplomarse en cualquier momento. El lugar es apenas un nicho horadado en la roca, donde un fétido montón de hierba y pieles sirven de camastro a los sectarios. Los adoradores han construido un tosco corral para mantener encerradas a varias mujeres, que muestran



multitud de arañazos en sus cuerpos y los efectos de mucho horror en sus gestos. Los chillidos de los dementes y el sollozo de los que sufren se respiran el ambiente.

Ocultos bajo las amplias capuchas de sus hábitos, los sectarios son lascivos e insaciables. Cantarán invitando al aventurero a unirse a la bacanal. Su entrecochar, tintineo de campanillas y su música es como magia pura. Resistir sus efectos requiere de una tirada de Voluntad para no caer en la ensoñación y ser su presa para siempre.

Todas las criaturas vivas que se encuentren en un radio de 24 metros del interior de este lugar deberán conseguir una tirada

Desafiante (-10%) de Voluntad, de lo contrario no podrán hacer otra cosa más que bailar lascivamente al son de la música de Slaanesh durante 1d6 minutos. Durante todo ese tiempo se considerarán indefensos de manera que los sectarios podrán dar buena cuenta de sus posibles víctimas con múltiples y sangrientos detalles.

Si alguno de los 6 sectarios resultase herido, la música y su efecto cesaría de inmediato. Como efecto secundario a esta ensoñación, cada minuto que una persona continúe danzando deberá efectuar una tirada Difícil (-20%) de Voluntad, para no ganar 1d10/5 puntos de locura por estar oyendo esta inhumana melodía.

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31%	31%	31%	31%	31%	30%	33%	30%

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Esconderse, Hablar idioma (Lengua oscura y Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Supervivencia

Talentos: ¡A correr!

Reglas especiales:

Cada sectario dispone de una o varias mutaciones.

Sectario 1 (Comunista): Posee una hoz y un martillo en lugar de piernas. No puede usarlas para atacar, aunque le confiere an-

dares extraños (-1 al Movimiento), y al mismo tiempo resulta inexplicablemente atrayente (+10% al Carisma y +5% a todas las tiradas de empatía).

Sectario 2 (Boquita de Piñón): Posee dos bocas adicionales en lugar de ojos, y además puede ver! Al mismo tiempo dispone del Talento, Ven-triloquía, y un inusual apetito por las lágrimas. También dispone del Talento "Amenazador".

Sectario 3 (Todo Oídos): Una corona de protuberante cartílago rebosante de orejas le cubre la cabeza. Por desgracia, este brote vestigial no le proporciona ningún beneficio. ¡Menos mal que Slaanesh no le ha dejado a medias! Su sangre es puro vino y así, al tiempo que está siempre borracho (-10% a todas sus pruebas), también se haya sujeto a Frenesí (+10% a Fuerza y Voluntad, -10% a HA y a Inteligencia). Para más información sobre este aspecto, visita la página 98 del manual básico.

Sectario 4 (Sietemesino): El pobre está poco hecho. Su cuerpo es apenas un apéndice marchito y la piel se le descama en una especie de copos secos y transparentes. El resto es todo cabeza. Esto no le confiere ningún tipo de poder, salvo que todos los impactos que le alcancen se presumen automáticamente, en la cabeza.

Sectario 5 (Demasiado-bueno-para-ser-verdad): Parece normal, pero resulta peligrosamente inestable. Cada vez que recibe daño o debe tirar por miedo o terror, entra inmediatamente en un estado de frenesí incontrolable. Al mismo tiempo, su cuerpo se transforma salvajemente, manifestando (1d10+2) /3 mutaciones aleatorias, que desaparecerán cuando finalice el frenesí. Una vez entre en frenesí tiene dificultades para salir de él. Cada asalto después de que todos sus adversarios sean destruidos debe efectuar una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad, o terminará atacando a la criatura más cercana.

Sectario 6 (¡Normal!): Alguien tiene que haber, que medie en las peleas entre Todo Oídos y Demasiado-Bueno-Para-Ser-Verdad.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (Clava)

EL TEMPLO

El templo es un extraño edificio, con una arquitectura claramente diseñada por un loco con la enfermedad de Parkinson y una ametralladora. La sola visión de esta torre plateada provoca automáticamente 1d3 puntos de locura (1d6 si no se pasa con éxito una tirada de Voluntad). Su interior es como una enorme máquina demoníaca intrincadamente tallada de oro y de bronce. El incienso llena el ambiente con el olor de la magia y el dulzor de los sacrificios, mientras una gran escalinata conduce a una desproporcionada cámara donde el osado aventurero se tropezará de manos a boca con el Arquitecto del Destino.

El dios carece de cabeza y su ceño fruncido sobresale de la parte superior de su torso, por lo que su cuerpo y su cabeza son una misma cosa.

Por encima de sus ojos posee dos gigantescos “cuernos” que parecen brotar de sus hombros en lugar de por su frente. Estos cuernos serpenteantes y flexibles acaban en horripilantes caras y cuando Tzeentch habla, las dos susurran mostrándose al mismo tiempo de acuerdo y en desacuerdo por lo que resulta demencial oírle hablar, ¡los oídos se desbordan con su borboteante sonido!

El aventurero debe tirar para lograr escapar de este lugar con 1d10 puntos de locura de



forma automática. Si falla y no le quedan Puntos de Destino que gastar, el mal más profundo habrá aferrado su alma. Su cuerpo comenzará a fundirse disolviéndose y convirtiéndose en una bullente masa de ojos y otros repugnantes órganos, cuyo propósito resulta difícil de adivinar. Su mente y su voluntad se disolverán por completo en la oscuridad y su destino quedará sellado, convertido en un engendro del caos bajo la jovial y disgustada mirada de Tzeentch.

LA BIBLIOTECA

La biblioteca es un edificio de aspecto monumental, de dos plantas y con una gran placa dorada que sarcásticamente indica que se trata de un lugar público.

Al atravesar la puerta, el aventurero se encontrará de frente con un enjuto individuo de unos cincuenta años, vestido de forma pulcra pero espartana, y sin mostrar los signos de pesadez e indiferencia que demuestran los demás.

Se presentará a sí mismo como “Theofilus Childe”, una tirada de Percepción Normal (0%), permitirá darse cuenta al aventurero de que su nombre es el mismo que el del escriba del libro que ha estado leyendo hasta ahora. Theofilus le mostrará orgulloso al investigador su biblioteca, la cual contiene TODOS los libros que se han escrito en el mundo.

En su caminar, explicará que él mismo es prisionero del lugar por haber traducido el libro, pero su castigo es superior al de los demás, porque no tiene el consuelo del

olvido, ni tampoco puede salir. Sin embargo, Theofilus sabe que sí existe una salida porque, aunque anteriormente hemos dicho que fuera del tiempo cualquier cambio es imposible, no es menos cierto que la imposibilidad de cambio es, en esencia, justo lo opuesto a la propia naturaleza del Caos. Para escapar, el aventurero debe seguir la carretera, sin salirse de ella, hasta llegar a su final. Por desgracia, todos aquellos que lo han intentado antes, han perdido su cordura y su energía siguiendo el camino, como seguramente le ocurrirá al aventurero si pierde demasiado el tiempo en la ciudad.



LA SALIDA

Una carretera de tierra apisonada serpentea saliendo de la ciudad, entre bosques espesos y errantes leprosos. Termina en un cemen-

terio. El aventurero encontrará una tumba reciente, con una pala a su lado. En la lápida aparece (lo cual, a estas alturas, no debería ser una sorpresa), su propio nombre.

Si la tumba es profanada, nuestro héroe se encontrará a sí mismo transformado en un zombi. En su cara, horrendamente desfigurada, se adivina un hambre voraz, de modo que le atacará de inmediato. Éste posee las mismas características que el personaje, salvo alguna cosa más, como por ejemplo, un +1 a su BF y +10 a su puntuación de Resistencia. El zombi atacará al aventurero por sus medios normales como zombie (no utilizando sus armas).

EPÍLOGO

Si el jugador consigue eliminar a su propia muerte, despertará en casa empapado de

sudor. El libro habrá desaparecido, pero sus secuelas serán permanentes en lo que se refiere a Puntos de Locura y terminará con sus huesos en el infernal Hospicio de Frederheim. De haber adquirido algún trastorno y no poseer ningún Punto de Destino, será liberado al cabo de $d6+1$ años, y volverá a casa arruinado, en la indigencia y totalmente solo.

Al mismo tiempo, el aventurero ganará automáticamente la habilidad Sabiduría académica (Caos).

Si el aventurero muere, ya sea por obra del zombie u otras vicisitudes, su cadáver será encontrado en su casa, muerto, en estado catatónico o totalmente irrecuperable... abrazando tenazmente un curioso libro de aspecto muy, muy antiguo.





JUAN SEIS DEDOS



Por Ignacio Sariego "Igest"

De él dicen algunas habladurías que conoce todos y cada uno de los rincones de la ciudad de Diamanterra. Desde los antros en las zonas más oscuras, hasta algunas de las alcobas más elegantes del barrio rico. Sea como sea, Juan Seisdedos es casi como un elemento más de la ciudad desde hace muchos años. Tantos años, que incluso algunos aventuran, que quien se hace llamar Juan Seisdedos no sería una sola persona, sino que podría tratarse incluso de una saga familiar.

Encontrarlo no es algo que se busca, sino que sucede. Juan tiene gran tendencia a abordar a los extranjeros. Tal es la circunstancia que muchos en la ciudad que afirman que es imposible que alguien que llegue a Diamanterra por primera vez no lo conozca. Pero, casi tan rápidamente como aparece, se esfuma sin volver a dejarse ver.

Acostumbra a parlotear con quienes se cruzan en su camino y sus temas de conversación suelen girar siempre en torno a la ciudad que le da abrigo. Y si se le pregunta por algún lugar en concreto, seguro que tiene alguna historia que contar.

Lo que nadie puede afirmar es donde vive este peculiar personaje. Algunos afirman verlo en los arrabales al caer la noche, lo mismo que otros afirman igualmente sobre su presencia en el barrio de los mercaderes o incluso hay quienes afirman que lo han

visto entrando en "su casa" en la parte alta de la ciudad cerca del castillo. Lo único cierto, es que nadie (o casi nadie) sabe dónde tiene su hogar Juan Seisdedos.

ASPECTO FÍSICO

Juan es un hombre de tamaño más bien menudo. De piel morena curtida por el paso del tiempo y un vestuario que es una muestra clara de una vida callejera completan la primera impresión que se puede llevar cualquiera de él.

Sin embargo, pese a su escaso tamaño, es un hombre nervudo, capaz de propinar un buen puñetazo en la nariz a un tipo grande, casi sin que se dé cuenta de donde ha venido. En cuanto a su edad, pocos son capaces de determinarla con certeza. Algunos ven en él a un hombre de avanzada edad, mientras que otros afirmarán que es un hombre de mediana edad (aunque un poco deteriorado por esa vida callejera que lleva).

Pero quizás el rasgo más característico, es precisamente el que le ha dado el sobrenombre por el que se le conoce: Seisdedos. Y sí, en su mano izquierda, tiene un sexto dedo, de reducido tamaño. No obstante Juan acostumbra a llevar la mano izquierda cubierta por un vendaje con el que camuflar esa deformidad. Algunos le han acusado de ser un mutante, obra de los dioses del caos precisamente por esa deformidad de

su mano izquierda, y de ahí que Juan haya optado por encubriarla la mayor parte del tiempo y así evitar suspicacias en quienes le ven la primera vez. Y de paso evitar que más de uno avise a la guardia.

MOTIVACIONES

Más allá de ver salir el sol una vez más y ver como este se pone en el horizonte, Juan no tiene grandes aspiraciones aparte de sobrevivir. Realmente disfruta de su vida callejera, le gusta ayudar a encontrar a los forasteros un buen lugar donde beber tras un largo viaje para acto seguido desaparecer en pos de una bonita mujer a la cual contemplar mientras esta acude al mercado. Conseguir el dinero para el día a día no parece resultarle complicado y tampoco parece movido únicamente por el afán económico. Muchas veces, una

petición con un fondo más emocional podría ser mejor excusa para que Juan intervenga en favor de algún desconocido (aunque a algunos les podría llegar a parecer que prácticamente cualquiera en la ciudad conoce a Juan Seisdedos).

Eso sí, aunque Juan Seisdedos puede cumplir ciertos trabajos de dudosa legalidad, siempre mostrará un rechazo frontal contra cualquier cosa que implique un derramamiento



de sangre o que huela lo más mínimo a relación con algo caótico.

CONEXIONES

Juan Seisdedos efectivamente es un gran conocedor de la ciudad de Diamanterra y como tal posee un amplio abanico de conexiones en todas las partes. De esta forma, no sería extraño que puedas emplear este personaje como gancho o fuente de información para unos aventureros, tanto si son forasteros como si ya llevan algún tiempo operando en la ciudad.

Aunque muchos podrían pensar que por su aspecto desaliñado que sus contactos podrían estar centrados principalmente en los bajos fondos (lo cual también es cierto), no son pocos los mercaderes o incluso nobles en la ciudad que han requerido de sus servicios. Quizás en la única parte de la ciudad donde Juan Seisdedos no ha podido afianzar una red de contactos es en la parte enana, pues la percepción que estos tienen de él no es precisamente positiva.

Algunos rumores dicen que incluso hay algún que otro clan que estaría dispuesto a ofrecer una buena suma de coronas por su cabeza. Un incidente con una joya de manufactura enana que sucedió ya hace unos cuantos años, y de la cual nuestro querido Juan Seisdedos siempre negará haber visto siquiera. Juan se mostrará cauto si en el grupo hay enanos, o si requieren de algún contacto con alguno, pudiendo llegar a negarse a colaborar si tiene la más mínima duda. Juan tampoco muestra un especial afecto hacia la raza enana.

La guardia y Juan Seisdedos tienen una relación de amor-odio. Algunos de los capitanes darían su paga del mes por verlo en un calabozo, mientras que otros son conscientes de que Juan es un buen “recurso” para cualquier investigación. Así pues, Juan podría aportar ayuda en algunos casos, como conseguir que un guardia haga la vista gorda mientras sacan alguna mercancía, pero al mismo tiempo que podría ser un inconveniente ir a su lado si aparece alguno de los guardias que no lo ven con tan buenos ojos.

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
57%	42%	48%	43%	76%	58%	54%	64%

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	19	4	4	5	0	4	1

Habilidades: Actuar (actor, bailarín, cantante), Buscar (+20), Carisma (+20), Charlatanería (+20), Código secreto (Ladrón +20, Montaraz), Cotilleo (+20), Disfraz, Escalar, Esconderse (+20), Esquivar, Forzar cerraduras (+20), Hablar idiomas (Estaliano +20, Reikspiel +20, Tileano +20), Leer labios, Lengua secreta (Jerga de ladrones +10), Movimiento silencioso

(+20), Orientación (+20), Percepción (+10), Prestidigitación (+20), Regatear (+20), Sanar, Sabiduría popular (Estalia +20, Imperio +20, Tilea +20), Seguimiento (+20), Supervivencia (+10).

Talentos: ¡A correr!, Callejeo, Cortés, Gato callejero, Errante, Experto en trampas, Orientación, Pies ligeros, Viajero curtido.



PROFESIONES ESTALIANAS

Por Fermín Lobera "Nimref"

ESCRITOR ESTALIANO

Los escritores estalianos se cuentan entre los escritores más mordaces, sutiles, y críticos del Viejo Mundo. La mayoría de ellos son gente extremadamente culta, y que además poseen un peligroso interés por las cuestiones políticas.

Aunque la imagen que se tiene de tales eruditos es la de gente acomodada, a menudo son hombres humildes (en algunos casos tan humildes que apenas tienen qué llevarse a la boca), cercanos a los movimientos de alborotadores (y detrás de ellos en más

de una ocasión). Otras veces, escriben de taberna en taberna, plasmando con sus plumas aquello que sucede en las calles. También, muy a menudo, deben huir de las atenciones de la autoridad, sufriendo persecución política, para acabar con sus huesos en la cárcel o incluso en el destierro.

Como buenos estalianos que son, son tercos, unos obsesos del honor personal, y se toman muy a pecho cualquier afrenta, por lo que están acostumbrados a tener siempre algún que otro rival en el mundo de las letras, y a defender con la espada lo que su pluma escribe.

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5					+15	+10	+10

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	+2						

Habilidades: Hablar (Estaliano) Hablar (Tileano o Reikspiel), Sabiduría popular (Estalia), Leer/escribir, Cotilleo o Sabiduría Académica (una cualquiera), Consumir alcohol o Jugar, Leer/Escribir o Sabiduría académica (una cualquiera), Carisma o Charlatanería.

Talentos: Etiqueta o Pelea callejera, Arma de especialista (Esgrima), Intrigante o Viajero curtido, Intelectual o Cortés.

Enseres: Estoque o florete, muda de buena calidad, material de escritura, 20 pliegos de papel o pergamino, botella de vino, perfume.

Accesos: Artista, alborotador, espadachín estaliano, demagogo, político.

Salidas: Forajido, espadachín estaliano, demagogo, político, alborotador, maestro de las letras.



MAESTRO DE LAS LETRAS

Cuando un escritor empieza a demostrar que no sólo escribe bien, sino que con sus palabras causa tanto dolor como con su acero (si no más), deja de ser un simple escritor para ser considerado todo un maestro en el arte de escribir.

A medida que escribe cada vez mejor, que la gente lo busca para conocer los secretos

de la lengua, que consigue más y más fama, consigue amigos allá a donde va. Pero no sólo amigos y buena vida acompaña a un maestro de las letras. Por donde quiera que vaya, alguien estará dispuesto a conseguir parte de lo que lleve en sus, ahora cómodas, ropas. Y si no es eso, seguro que cualquier rival ansioso de quitárselo de en medio le estará esperando...

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10		+5		+5	+25	+15	+15

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
	+4						

Habilidades: Hablar (cuatro cualesquiera), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Leer/ escribir, Cotilleo, Sabiduría académica (tres cualesquiera), Carisma, Charlatanería, Esquivar, Consumir alcohol o Jugar, Percepción o Buscar, Actuar (Actor), Tregar o Montar, Movimiento silencioso o Escondarse, Regatear, Tasar.

Talentos: Callejeo o Etiqueta, Gato callejero, Intelectual o Etiqueta, Negociador o Don de gentes, Cortés o Suerte, Lingüística

o Intrigante, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Pólvora) o Especialista en armas (Parada).

Enseres: Estoque, main gauche o pistola con munición y pólvora para 10 disparos, grupo de 1d3 seguidores, enemigo acérrimo, obra reconocida, material de escritura, 20 pliegos de papel o pergamino o libro en blanco.

Accesos: Escritor estaliano.

Salidas: Elegido del pueblo, demagogo, político, charlatán, cortesano, erudito, duelista.



ELEGIDO DEL PUEBLO

Cuando un escritor deja atrás el ser maestro y consigue calar en miles de personas con sus escritos y palabras, haciendo germinar ideas en su cabeza que de otro modo no hubieran existido, esa persona pasa de ser querido por el pueblo a ser amado y deseado.

El elegido empieza a contemplar a las personalidades de más elevado nivel de igual a igual, e incluso, en algunas ocasiones, por encima del hombro. Sus escritos alcanzan la fama más allá de las fronteras de su nación. Sus palabras recalán en una audiencia entregada y eso le proporciona un gran poder. Capaces de hacer ascender o caer no sólo a personalidades, sino también incluso a gobiernos, son siempre vistos con recelo por los más poderosos. Tenerlos de su parte es

fundamental, para no convertirse en objetivo de la ira de sus seguidores, cuando sus ácidos escritos puedan comprometer su posición.

Recepciones, fiestas y otros eventos con la alta sociedad ocupan buena parte de su tiempo. De hecho, algunos incluso abandonan la pluma y el papel en favor de algún aprendiz que se encarga de dar forma a las palabras de su maestro. Éste, quizás con el tiempo, se convierta en maestro de las letras y quién sabe si, siguiendo sus pasos, alcance las mismas cotas que su mentor. Algo que, en ocasiones, puede acabar generando cierta fricción, suponiendo un motivo de enfrentamiento entre ambos.

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15	+5	+10	+5	+10	+35	+20	+20

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6						

Habilidades: Hablar (cinco cualesquiera), Sabiduría popular (tres cualesquiera), Leer/escribir, Cotilleo, Sabiduría académica (cuatro cualesquiera), Carisma, Charlatanería, Esquivar, Consumir alcohol, Jugar, Percepción, Buscar, Actuar (Actor), Actuar (Cómico o Narrador), Tregar o Montar, Movimiento silencioso o Esconderse, Regatear, Tasar.

Talentos: Callejeo o Etiqueta, Gato callejero, Intelectual o Etiqueta, Negociador o Don de gentes, Cortés o Suerte, Lingüística o Intrigante, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Pólvora) o Especialista en armas (Parada), Orador experto, Recarga rápida o Desenvainado rápido.

Enseres: Estoque, main gauche o pistola con

munición y pólvora para 10 disparos, grupo de 1d6 seguidores, enemigo acérrimo, obra reconocida, material de escritura, 20 pliegos de papel o pergamino o libro en blanco,

reconocimiento de éxito en dos ciudades.

Accesos: Maestro de las letras.

Salidas: Demagogo, político, charlatán, cortesano, erudito, duelista, señor noble.



SOLDADO ESTALIANO

Obstinados, austeros, pendencieros, orgullosos... habría muchos calificativos para describir al soldado estaliano “medio”, pero quizás lo que más define a estos soldados es el honor personal. De hecho, son el máximo exponente de la representación del famoso honor estaliano. Para ellos la muerte es una opción preferible frente a la deshonra. La reputación es para ellos su paga más importante.

De trato difícil si no se atiende a su forma de ser, los soldados estalianos acostumbran a ser los primeros en presentarse en el campo de batalla. Dispuestos a enfrentarse al destino que acontezca por difícil que parezca si es por cumplir con su deber y defender sus tierras. Su austeridad y obstinación hace que sean siempre muy leales, aún incluso cuando la paga tarda en llegar.

Pero, ¡ay del momento en que un soldado estaliano se rebelde! Ese día caerán los cielos y arderá la tierra. O cuidado con tratar de mancillar su honor, pues su respuesta siempre será contundente. Quizás es de ahí que se han ganado su fama de pendencieros. Porque no son extraños los casos en que un soldado estaliano pueda defender su honor, incluso frente a un superior.

Su vida alejada de los campos de batalla, suele dejarles cierto vacío y, en algunos casos, eso acaba haciendo que caigan en la bebida o, a veces, en cosas peores. Aún así, su orgullo es algo que no se pierde de la noche a la mañana, y siempre estarán dispuestos a demostrar a cualquiera que siguen siendo los grandes soldados de antes. Por lo que sólo queda decir ¡Cuidate de ofender a un soldado estaliano!

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10	+10	+5	+5	+5		+10	

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+3						

Habilidades: Criar animales o Sanar, Esquivar, Intimidar, Jugar o Conducir o Montar, Consumir alcohol o Cotilleo, Sabiduría popular (Estalia) o Percepción.

Talentos: Certero o Golpe poderoso, Desarmar o Desenvainado rápido, Especialista

en armas (Pólvora o Esgrima), Golpe conmocionador o Disparo infalible, Golpe letal o Recarga rápida.

Enseres: Pica o arma de fuego con munición y pólvora para 10 disparos, escudo, armadura ligera (armadura de cuero completa), uniforme.

Accesos: Soldado, espadachín estaliano, escritor estaliano, vigilante, peajero.

Salidas: Veterano, sargento, escolta, mercenario, conquistador.



TRAS LA PISTA EQUIVOCADA

Por Ignacio Sariego "Igest"

SUCESOS INESPERADOS

Tras permanecer algunos días sin nada que hacer en Altdorf, los aventureros se ven abordados por Herr Schip, un mercader que en alguna ocasión ha proporcionado al grupo material que no lograban encontrar por otros medios en las, siempre atribuladas, calles de la capital Imperial.

Cualquiera que se fije un poco se dará cuenta rápidamente que Herr Schip se encuentra bastante alterado. Suda más profusamente de lo que en él es habitual (y que, dado su grosor es de por sí bastante) y sus redondos ojos parecen más saltones que nunca en su fofo rostro. Tampoco es habitual que Herr Schip venga a buscar a los aventureros personalmente, siendo su costumbre la de enviarles una carta a través de alguno de sus muchos subalternos.

Su atropellada voz, no es un inconveniente para que rápidamente los aventureros tengan constancia de lo que ha sucedido. Bregg Hoffer, su mano derecha ha aparecido asesinado en la parte trasera de uno de los almacenes propiedad de Herr Schip. Y éste recurre a los aventureros con la intención de esclarecer el inesperado suceso.

LA ESCENA

Herr Schip tras convencer a los aventureros de que le ayuden para encontrar al asesino

de su gran "amigo", coronas de por medio si fuese necesario, les acompañará hasta el lugar donde ha tenido lugar el "fatal suceso".

Tras recorrer las calles hasta el lugar, y todo el rato teniendo que aguantar la insufrible conversación de Herr Schip que se muestra mucho más afectado de lo que es costumbre en él, hará pasar a los aventureros hasta la parte posterior de un almacén en cuya puerta aparece el emblema de la familia de Schip.

El interior del almacén parece el típico almacén, con montones de cajas apiladas en la planta baja y con estantes repletos de papeles en la zona superior donde seguramente se dejan apuntadas todas las entradas y salidas de mercancía del almacén antes de que alguien las lleve al propio Schip en uno de los libros de cuentas que a éste le gusta utilizar. En la parte superior dos ventanas, proporcionan la luz necesaria para ver en el interior, una en la parte delantera y otra en la trasera. Al fondo, una puerta da a la parte posterior y cuando salen, se encuentran por primera vez con Bregg.

Y allí está, ahorcado, colgando de una cuerda a apenas un par de dedos del suelo, pero lo suficiente para no hacer pie y haber sufrido cómo el aire acababa por desaparecer del todo en sus pulmones. Herr Schip saca un pañuelo de su bolsillo y aunque cualquier

aventurero podría pensar que sería para enjugarse una lágrima (que casi parecía haber soltado en algún momento durante el camino hasta el lugar) se lo lleva a la boca mostrando una expresión de asco como si el cadáver oliese a cloaca. Con un gesto despectivo indica a dos hombres, que permanecían en el lugar, que se alejen un poco y estos desaparecen en el interior del almacén.

Herr Schip dejará que los aventureros examinen, aunque solo sea un instante, el cadáver si así lo desean. Pero en todo momento les urgirá a “ponerse en marcha” con la investigación, haciendo referencia siempre a ese maloliente Dandre cuya envidia seguro que le ha llevado a cometer tal atropello hacia su persona. Si hacen una exploración superficial del cuerpo, encontrarán que en uno de los bolsillos hay una carta escrita, con una declaración de suicidio. En caso de que se la muestren a Schip este parecerá ignorarla, llegando a afirmar que esa no es la letra de Bregg y de nuevo invitará a que los aventureros comiencen su investigación y un buen punto de inicio sería visitar a Dandre, “ese bretoniano haría mejor en regresar a su sucia choza al otro lado de las montañas Grises de donde no debería haber salido nunca”. Acto seguido hará una señal con el pañuelo y los dos hombres que habían vuelto al interior del almacén aparecerán para descolgar el cuerpo bajo la atenta mirada de Schip.

Una vez recogido el cadáver y envuelto convenientemente en una sábana, los dos hombres lo cargan para llevarse con Schip detrás



de ellos. “Podéis empezar cuanto antes, mis coronas tendrán otro dueño si no me ofrecéis pronto algo que llevar a la guardia, por supuesto, querría dejar bien cerrado el almacén mientras llevo el cuerpo de mi querido amigo al templo de Morr para que lo traten como se merece. Y una puerta de almacén abierta es como el queso para las ratas”. Así, con esta invitación a salir del lugar, los aventureros verán como Schip y los dos hombres llevan el cuerpo en un carro de mano.

ARRANCAR LA INVESTIGACIÓN

Cualquiera de los aventureros mínimamente observador, se dará cuenta que hay un exceso de prisa en Schip por retirar al finado. ¿Acaso no quiere que investiguen lo que ha sucedido en profundidad? Si ni siquiera les ha dejado más que meter la mano en uno de los bolsillos. Y el pobre Hoffer, quizás no parezca que su rostro muestre el mismo aspecto que otros ahorcados... o ¿quizás sí? ¿quizás solo sea cosa del sol que brillaba con demasiada fuerza?

Con poco más que la acusación de Schip hacia Dandre y con la escena de la muerte ya vacía, a los aventureros no les quedan muchas alternativas ¿o sí?

EN DIRECCIÓN EQUIVOCADA

Una conveniente tirada podría permitir que un aventurero se percatase que Schip y sus hombres no se encaminan precisamente en la dirección del templo de Morr más próximo y sí en dirección a la casa de Schip. ¿Podrían querer seguirles? En caso que lo hagan, deberías efectuar las tiradas oportunas para ver si logran seguir a Schip y sus hombres sin que se percaten de su presencia. Las calles de la ciudad están bastante llenas, así pues, no deberían tener muchos inconvenientes para lograr pasar desapercibidos.

Si son detectados, Schip aparte de enfadarse por estar buscando, a su forma de entender, en el “lugar equivocado” alegrará que primero tiene que resolver unos asuntos más urgentes. En otro caso, los aven-

tureros verían como el cuerpo es introducido en la casa de Schip. Si deciden hacer guardia, podrían descubrir como al finalizar la noche, un carruaje llega y sacan el cuerpo para introducirlo en éste. El carruaje pondrá rumbo fuera de la ciudad de inmediato. Si los aventureros interceptan el carruaje, descubrirán que éste lo conduce un hombre mudo (le cortaron la lengua) así que, poca información podrán obtener de él. Pero si inspeccionan el cuerpo con más profundidad deberían dar con que bajo las ropas el cuerpo de Bregg tiene una herida de un arma de fuego que alguien había intentado disimular con varias vendas, pero que a estas alturas se ha manifestado en forma de una mancha carmesí en el abdomen. Y si las quitan, podrán ver, que la herida está además cubierta con una especie de apósito de paja seca con el cual se pretendía absorber la sangre de la hemorragia.

UNA VUELTA POR EL ALMACÉN

Puede que, a algún aventurero, tanta prisa le haya dejado con mal sabor de boca y quiera echar un vistazo con más detalle al lugar donde sucedió el “asesinato”. Schip había dejado claro que tenían que buscar en otra parte, así que no les habrá dejado llave o forma de acceso al interior “no le parece necesario”, alegrará en todo momento. Pero puede que la curiosidad les lleve a decidir buscar la forma de entrar. Abrir la cerradura no es excesivamente complicado (-10% a la tirada). Llegar a la ventana de la planta superior requerirá de buenas habilidades en la escalada a menos que se cuente con

cuerda y garfio para hacer la subida más sencilla. Por supuesto, seguramente recurrir al amparo de la oscuridad de la noche sería una forma de no llamar la atención de miradas indiscretas o de que alguien acabe por llamar a la guardia.

Sea como sea, si los aventureros logran entrar, se encontrarán con el almacén en completo silencio y en el mismo estado que cuando lo vieron. Podrán buscar con total tranquilidad en su interior, pero más allá de polvo y mercancías poco hay en la planta baja. En la planta superior, multitud de papeles de los tratos comerciales y registros de mercancía acompañados de más polvo será lo que reine. Salvo por un detalle... una pequeña medalla con el rostro de una joven mujer.

En el almacén se ha colado también un niño de la ciudad, Erik. Apenas con 10 u 11 años ha venido a por algo, la medalla era suya. La perdió la noche anterior cuando entró a coger “algo prestado” y quería recuperarla justo cuando han entrado los aventureros. Así pues, se escondió en un rincón esperando que nadie le viese y que los “desconocidos” desapareciesen. Pero de una forma u otra, acabará dando la cara porque, por un lado no hay muchos sitios buenos donde esconderse y por otro, si ve que alguien encuentra la medalla y la coge, se enfadará, y saldrá gritando al que la haya cogido diciendo que es suya.

Cuando hablen con el chico, el encuentro

podría sorprender a algún aventurero, pero a fin de cuentas más allá del susto inicial poco puede hacer. Podrán comprobar que éste se coló la noche anterior en el almacén seguramente buscando algo con lo que hacer dinero. El amuleto es suyo y lo perdió al escapar apresuradamente cuando escuchó un disparo. Solo puede añadir que escuchó a un par de hombres hablar después del disparo, pero ni sabe lo que dijeron ni tenía intención de quedarse allí para comprobar si él podría ser blanco para otro disparo o no. Quizás alguien más también había tenido la idea de entrar a “buscar algo” y los guardias del almacén le habían descubierto. Lo que sí puede decir es que el disparo venía de la parte posterior.

Si investigan un poco esa zona, descubrirán tras una tirada difícil que tras mover un barril en el suelo hay unas manchas de sangre que efectivamente no tendrán más de un día o dos. Aparte de este detalle y de la presencia de Erik, el almacén no tiene nada más que pueda interesar.

VISITANDO A DANDRE

Encontrar a Dandre no debería costarles mucho, pues Schip se asegurará de darles las indicaciones oportunas para encontrar a ese “insolente bretoniano”. En la acomodada y refinada (para el gusto bretoniano) casa de Dandre los aventureros serán recibidos con no excesivo aprecio. Menos aún si se nombra en algún momento a Schip. Está claro que ambos no mantienen una buena relación por su rivalidad en los negocios.



Mientras esperan a ser recibidos en la misma entrada y siempre bajo la atenta mirada del amo de llaves de la casa, varias de las personas que trabajan en la casa pasarán de un lado a otro en sus quehaceres normales. Por su aspecto y cualquier cosa que mencionen (o cuchicheen con gesto despectivo hacia los aventureros) se darán cuenta pronto que el servicio es todo de origen bretoniano. A Dandre parece que le gusta rodearse de su gente y sigue con bastante aprecio todo lo que tiene que ver con la cultura de su propia nación.

Tras una larga espera, les acompañarán en audiencia con Dandre. Audiencia que por otra parte no será mayormente productiva puesto que Dandre, aparte de su actitud despectiva hacia todo lo relacionado con Schip, hará caso omiso a todo comentario sobre su implicación. Alegando nombres de muchas personas que podrían dar fe de que estaba con ellos en las últimas jornadas, cuando no se encontraba en su casa descansando, buscará despachar rápidamente el encuentro. Un aventurero atento, podría notar cierta “sorpresa” al recibir por primera vez la noticia, aunque no podría decirse con claridad si es por la enemistad con su rival comercial o por algo más. La audiencia será relativamente breve, pues Dandre tiene otros muchos asuntos que tratar de mayor importancia. La visita servirá principalmente para darse cuenta de lo bretoniano que se siente Dandre y poco más.

Si los aventureros optan por un acercamiento indirecto podrían vigilar la casa y de la misma

forma podrán comprobar que todo el personal que entra y sale tiene ademanes y acento bretoniano. Cualquier pregunta a la gente que viva en la zona podría corroborarlo.

Si han visitado a Dandre, cuando los aventureros abandonen la casa, serán abordados por una de las criadas de la casa de nombre Serine. De igual forma, si los aventureros optan por vigilar desde la distancia la casa, podrías hacer que Serine les aborde cuando regresa de algún encargo desde fuera de la casa, porque “le ha parecido que vigilaban la casa e igual eran amigos de Bregg”. Serine se encontraba enamorada de Bregg y tras escuchar “casualmente” lo que venían a decirle a Dandre ha supuesto que algo malo le ha sucedido a Bregg o simplemente quiere confirmar lo que ha sucedido. Cuando tenga constancia cierta de la noticia se sentirá completamente desolada. Si los aventureros deciden tirarle de la lengua, no parecerá tener muchos reparos en hablar de Bregg y de cómo éste, hacía tiempo que visitaba la casa. Se reunía con Dandre con cierta frecuencia, principalmente al caer la tarde, y hoy (por el día de la visita) tenía que venir. Puede afirmarlo, porque Bregg también le correspondía en sentimientos, o eso pretendía creer ella. De qué hablaban Bregg y Dandre, Serine no podrá decir mucho, puesto que a ella no le interesaban esos temas, estaba más centrada en disfrutar de su hombre que de otra cosa.

¿SIGUEN UNA PISTA EQUIVOCADA?

Como os habréis podido dar cuenta, la cosa se ha complicado. A estas alturas los aven-

tureros ya podrían saber que Bregg realmente podría haber muerto de un disparo con arma de fuego. ¿Era lo del suicidio una estrategia para disimular la causa real? ¿Si siguen el carruaje fuera de la ciudad sin abordarlo, a dónde se dirige? ¿Es posible que alguien “tan bretoniano” como Dandre dejase a un lado su desprecio hacia las armas de fuego para acabar con Bregg? ¿Puede que Schip sepa algo más? Y, ¿por qué Bregg acudía regularmente a la casa de Dandre? ¿Quizás Schip sabía algo de la relación entre Dandre y Bregg? ¿Había logrado Bregg introducirse en el entorno de Dandre para obtener información?

De aquí en adelante podéis hacer la historia vuestra y hacer que vuestros aventureros se devanen los sesos desentrañando el misterio tras la muerte de Bregg. Se trata tan sólo de una serie de ideas y situaciones que cada uno puede adaptar para encajarlo mejor en su grupo de juego.

DRAMATIS PERSONAE

Herr Schip – el mercader ofendido. Un hombre de mediana edad, de porte bastante grueso. Lleva algunos años disfrutando de una buena posición con su negocio de importación de grano de Wissenland.

Bregg Hoffer – el ahorcado. Desde hace muchos años la mano derecha de Schip. Un hombre de gran vigor y con buena habilidad con la espada. Bregg se encargaba de gestionar gran parte de los negocios de Schip y además era su aval si las cosas se ponían oscuras gracias a su experiencia en el combate. Sin duda una combinación ex-

traña: bueno en los negocios y también con la espada, que Schip había sabido apreciar desde el principio.

Dandre – mercader bretoniano rival de Schip en los negocios. De marcado carácter bretoniano, desprecia todo del Imperio a excepción de sus coronas que con gran alegría recauda a base de vender grano de tierras bretonianas. Amigo de disfrutar de un buen brandy de su amada tierra siempre que puede.

Erik – Ladronzuelo huérfano. Un chico menudo, de tez clara y cabello pelirrojo de apenas 10 u 11 años que lleva un par de años sobreviviendo en las calles de la ciudad. Procedente del norte del Imperio, perdió primero a su padre tras lo cual su madre y él se mudaron a Altdorf. Aquí su madre y él no habían tenido mucha suerte, y justo cuando parecía que la suerte iba a cambiarles, su madre murió presa de una enfermedad. Ahora Erik sobrevive como buenamente puede.

Serine – La criada enamorada. De pelo rubio y piel pálida, esta mujer bretoniana está en lo mejor de la vida. Ésta no ha sido precisamente muy provechosa, siempre al servicio de Dandre pero al menos no ha tenido que vivir tantas penurias como sus padres y el resto de sus hermanos que quedaron en tierras bretonianas.

Por Ignacio Sariego "Igest" y
Claudio Eñemir Cáceres

¡LA COSA DEL BOSQUE ANDA SUELTA!

La antigua criatura que no había sido vista desde la época de Magnus el Piadoso ha sido localizada en los bosques del Reikland. Se ofrecen 2.000 COs a quién se caza a esta bestia.

¡SE BUSCAN VALIENTES AVENTUREROS!

Trabajo rápido. Una sola noche. Se solicita discreción. Preguntar por Richard Smithson en la posada "El Goblin Apestoso", desde que cae el sol y hasta la medianoche.

¿BUSCAS UNA AYUDA EXTRA EN LA REFRIEGA?

Entonces necesitas del físico Krauss. No es magia, no hablamos de encantamientos, ni bendiciones. Efectividad comprobada. Silbar tres veces en el puente norte.

CUIDAR EL GANADO

Grenzstadt lleva varios meses sufriendo la muerte de muchas de sus cabezas de ganado. Dicen que una extraña enfermedad está acabando con ellas casi de un día para otro. Las malas lenguas dicen que todo eso viene sucediendo desde que una extraña mujer llegó desde el Paso del Fuego Negro y fue expulsada a pedradas por un grupo de hombres y mujeres que la acusaban de brujería. Creo que buscan gente para encontrar a la mujer que, se piensa, está en el cercano bosque para que les levante el maleficio que está acabando con el ganado. Por supuesto, luego seguramente acaben quemándola en la hoguera.

¿PROBLEMAS DE RATAS?

Wermann y Zollner se encargan de ellas. Rápido y efectivo. Experiencia de 15 años como cazarratas. Contáctenos en la taberna "Golondrina Cervecera".

NIÑA PERDIDA

Responde al nombre de Greta Bernick. Cabellos rubios, ojos celestes, 7 años de edad. Sus padres recompensarán, tan bien como sea posible, a quienes la encuentren.

ASUNTOS DE GREMIO

En Ummenbach el gremio de ingenieros parece dispuesto a establecer una casa gremial. Parece que es una respuesta a algunas de las últimas obras encargadas por algunos nobles a los enanos de Khazid Hafak, para así provocarles y sobre todo conseguir que se respete al gremio. Buscan gente para proteger sus caravanas, porque han tenido problemas ya en dos ocasiones. Creen que no se trata de simples asaltantes de caminos.

