

El Herald De Altdorf

nº 8

Liber Daemónicus III

Condiciones Geográficas

Abventura:
Cacería

El bosque de la Piña

Nueva profesión:
Cartógrafo

En Tierras Salvajes

EN TIERRAS SALVAJES

Editorial

El frío de la noche va dando paso poco a poco a la calidez, mientras el sol se va levantando lentamente en el cielo. Lentamente las sombras van dando paso a la luz y los tejados de todo Aldorf. De igual forma de las sombras surge una figura, menuda y que camina despacio. En sus manos un fardo. Su destino la Königstplatz, y es que tras muchos meses huyendo de los censores y de cazadores de brujas, por fin el siguiente número del **Heraldo de Aldorf** ve la luz. Ya está aquí el Heraldo de Aldorf número 8.

Así es, por fin tras tantos retrasos el HdA llega a su octava entrega. Han sido meses muy duros y durante mucho tiempo nos hemos sentido perdidos dentro de un túnel sin luz, pero finalmente lo hemos logrado y ahora tenéis delante de vuestros ojos el resultado de un duro trabajo.

Lo primero que notaréis al ojear este nuevo número del HdA es un nuevo aspecto en la maquetación y es que recientemente se ha incorporado a la plantilla Alfonso Pinedo, autor de varias ilustraciones y de la maquetación de este número (y esperemos que de muchos más, aunque algunos sugieren que el carcelero sea más benévolo con el, si queremos que sobreviva :P). El número tiene por título “Tierras Salvajes”, y a través de diez documentos tratamos de recoger toda la esencia de esos parajes más allá de la seguridad de las murallas de las ciudades, que todo aventurero deberá visitar en alguna ocasión. Entre ellos, se incluye para los masters ávidos de aventuras una titulada Cacería, que a buen seguro les envolverá en cuanto le echen el guante. Los masters también tienen más ayudas de juego que les ayudarán para determinar la influencia de las condiciones geográficas en los viajes de los aventureros, y qué sucesos pueden acontecer cuando viajen por las montañas. Por su parte los aventureros tendrán una nueva carrera a su disposición, la de cartógrafo. Y para ambientar todo esto, el número incorpora tres relatos, los cuales ayudarán a meteros en situación. El número tiene su colofón con un nuevo fragmento de trasfondo para la ciudad de Diamanterra, más concretamente de uno de los bosques del reino de Obregón, que esconde más de secreto oculto bajo su bóveda arbolada; y con la continuación del documento Liber Daemonicus, donde los adeptos de los poderes ruinosos seguirán encontrando más detalles sobre lo que sus señores oscuros son capaces.

Así pues, solo nos resta deciros que preparéis vuestras mochilas y equipaje de aventureros y os preparéis para los que esos territorios salvajes pueden ofreceros. Y para finalizar, daros las gracias por vuestra confianza y a pesar del retraso que sigáis leyendo nuestro ezine, trataremos no retrasarnos tanto con futuros números.

En el Heraldo

Escrito y redactado por: Igest, Julian, Kurgan, Clemmir

Diseño Gráfico y maquetación: Alfonso Pinedo

Ilustración de portada: Diego Burdío

Ilustraciones interiores: Terraz, Puris, Alfonso Pinedo, Diego Burdío

EN LO MÁS PROFUNDO DEL BOSQUE

Por Julian

A Sigfried, al igual que el resto de los niños del pueblo de Bieswang, no le estaba permitido acercarse al bosque. Los motivos, simples: las madres de Bieswang siempre hablaban de monstruos ocultos en lo más profundo del bosque, aberraciones de rasgos humanos pero de instintos bestiales. Está claro que los pequeños temían al bosque desde temprana edad, alimentado su terror por las historias que contaban las viejas; un buscafortunas decidió explorar el bosque y lo único que apareció de él fue una bota en mitad de un charco de sangre. El resto de las historias eran similares, pero cambiaban al desafortunado protagonista, de este modo había sufrido la misma muerte una prostituta que se escondía de un matón, un leñador que se internó demasiado en el bosque y una interminable lista. No es de extrañar que a ese oscuro bosque solo se aventurara el cazador de Bieswang, Diehl, el cual vendía las pieles a buen precio, aunque afirmaba que nunca se internaba demasiado en el bosque, y que cuando oscurecía en ese aterrador lugar de techo abovedado por ramas oscuras y alfombrado por hierbajos abandonaba su presa, fuera la que fuese para volver a la lumbre de su hogar. Nada respondía Diehl cuando Sigfried preguntaba si había visto alguno de los monstruos, en lugar de ello le cambiaba de tema.

La duda comenzó a aflorar en el corazón de Sigfried. A pesar de su corta edad comprendía que había huecos en la historia que contaban las viejas. ¿Era casualidad que tanta gente hubiera muerto del mismo modo? Exactamente la misma muerte. ¿O era una patraña, una ruin mentira en la que tan solo variaba el desafortunado que moría? Los silencios de Diehl no ayudaban en absoluto a Sigfried, el cual pensó que el viejo cazador ocultaba algo. ¿Qué habría en el bosque para que los adultos no dejasen a los niños acercarse?

Una mañana de otoño, Sigfried hizo públicas sus dudas en torno a su grupo de amigos, mientras jugaban a soldados imperiales que se enfrentaban a los pielesverdes.

- *¿Tas golpeao en la cabeza con la espá?* -inquirió Magnus, el niño más corpulento y más lento de todo Bieswang. Siempre le tocaba hacer de Orco, pues los niños se burlaban de él afirmando que se parecía a uno de ellos y que su padre real era un pielverde.

- *¡Si! ¿Por qué dices esas cosas? Mi mama dice que en ese bosque hay monstruos que comen niños, y ella nunca me miente.* -exclamó Astrid, una de las pocas niñas que jugaba con los niños a las batallas; a pesar de su mirada dulce y sus trenzas rubias, Astrid era rápida con la espada de madera, y siempre golpeaba a los otros niños en la cabeza para ganar. Sigfried no contaba con esa situación. Pensaba que el resto de los niños iban a abrir los ojos y darse cuenta del engaño. Pero en lugar de alabar la inteligencia del niño, pensaban que decía disparates.

- *¡Pensadlo! Yo nunca he visto a nadie entrar en el bosque y no volver. El viejo Diehl siempre está hiendo y viniendo. Creo -hizo una pausa para poner en orden sus pensamientos -, creo que si la gente dejara de temer al bosque, todos podrían ir a cazar allí y ese viejo ya no sería de utilidad y se moriría de hambre. Eso es lo que creo. Creo que la historia la inventó él.*

Magnus miró al niño con la expresión que pondría aquel que escucha a un idiota redomado mientras Astrid y los demás lo observaban con las bocas serias. A Sigfried no le gustaba mucho el rumbo que estaban tomando los acontecimientos.

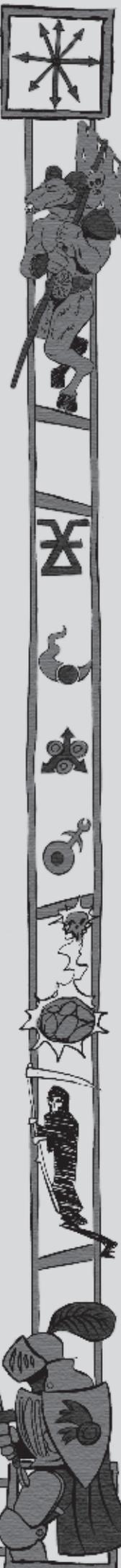
- *Si no me creéis entraré yo mismo y descubriré la verdad. -nada más decir estas palabras lanzó una ojeada al oscuro bosque que, a sus ojos, se alzaba amenazante, tan terrorífico para él como para cualquier otro niño.*

- *¡Eso estaría bien!* -exclamó Astrid, y pronto el resto la acompañó en esa opinión. -*Así veras que tenemos razón nosotros* -hizo una pausa para añadir con tono misterioso-, *si es que vuelves.*

Sigfried sin apartar la vista del hipnótico bosque suspiró. Ya no podía echarse atrás; él era, como siempre decía su madre al enfadarse, "tan testarudo como el testarudo de su padre".

- *No vais a conseguir detenerme.* -aunque nunca lo admitiera, dijo esto con la esperanza de que alguno de sus amigos le dijera que no era necesario entrar al bosque, mas ninguno lo hizo.

El lugar era oscuro, pues las ramas parecían absorber la luz del sol. Caminó con paso incierto y se sobresaltó al oír los crujidos de sus pisadas en la hojarasca. Se dio palabras de ánimo a si mismo, y por fin se atrevió a entrar más adentro de la linde del bosque. El mismo silencio del bosque se le antojó amenazador, por lo que decidió no adentrarse más, pasar un rato y volver afirmando no haber visto nada. Los demás le creerían, de eso no le cabía duda. Empero no consiguió poner en práctica su plan. Mientras mordisqueaba una hogaza de pan duro que había llevado para el viaje y justo cuando decidió volver, un temible rugido le hizo levantarse de un salto. ¿Qué era eso? Temblando miró en todas las direcciones y lanzó una exclamación ahogada al ver como la maleza se agitaba cerca de él. Sus gritos hendieron el aire cuando una enorme bestia de orejas redondeadas y pelaje pardo surgió avanzando a cuatro patas. Sigfried corrió



con todas sus fuerzas, internándose en el bosque. Corrió y corrió hasta que cayó de bruces al enredarse sus pies con una raíz sobresaliente. Su cuerpo golpeó dolorosamente contra la alfombra de hojas y su cara fue a parar a un pequeño riachuelo que danzaba indiferente a lo que ocurría a su alrededor.

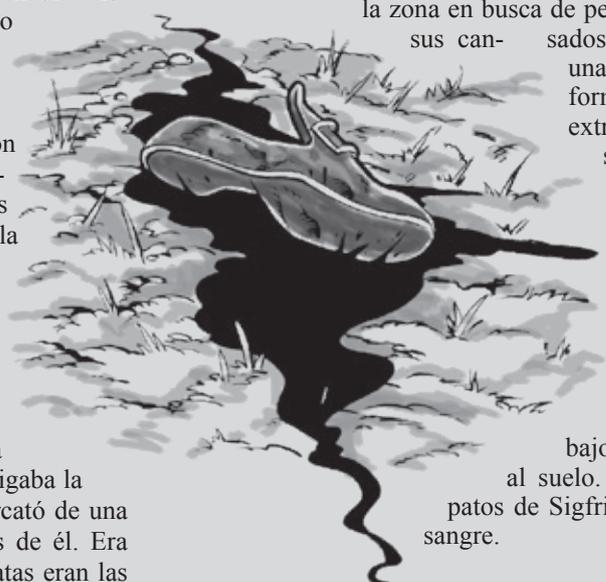
<<Parece que ya no me sigue el monstruo>>, pensó aún temblando el muchacho, jadeando y con el pecho subiendo y bajando rápidamente. Lanzó una mirada a su alrededor, llamándole la atención una piedra en forma de monolito con extraños grabados en su superficie. <<Sigmar bendito, ¿Dónde estoy? Volveré sobre mis pasos>>.

Llevaba caminando un largo rato, pues Sigfried perdió el sentido del tiempo en el eternamente sumergido en penumbras bosque. Al cabo llegó a un riachuelo... con un monolito con extraños grabados exactamente igual a la que vio cuando huyó del monstruo. Maldición. ¿Estaba, tal vez Sigfried caminando en círculos? Con los ojos anegados en lágrimas, el niño trató de controlar su miedo y decidió que el río tendría que salir por alguna parte del bosque, por lo que para salir solo tendría que seguirlo. Y así lo hizo. Caminó y caminó y sus piernas estaban agotadas cuando volvió a ver un claro en el que es encontraba la misma piedra que había atis-

bado con anterioridad por dos veces. Eso era imposible, no se había alejado del trecho del riachuelo. ¿Por qué volvía al punto de origen? Ya sin poder evitarlo, Sigfried lloró desconsoladamente, con la espalda apoyada en el monolito. Lamentó no haber creído las historias de las viejas y cerró con fuerza los ojos, con la esperanza de que, al abrirlos, estuviera en su cómoda cama y todo esto fuese una pesadilla. Pero al abrir sus ojos, Sigfried no se vio transportado a la seguridad de su casa. En lugar de ello seguía en el claro del riachuelo. Entonces se percató del hambre que tenía. Iba a cerrar los ojos para ver si con ello mitigaba la hambruna, pero antes de hacerlo se percató de una figura que se hallaba a escasos metros de él. Era como una persona desnuda, pero sus patas eran las patas del ganado que su padre criaba. Su piel estaba recubierta por parches de pelo y su cara era extraña, casi bestial, con enormes cuernos sobresaliendo de su testa. Pero lo más terrorífico era que la criatura no tenía ojos, ni siquiera huecos en el lugar en el que debían haber estado. Con la fuerza que el miedo confiere, Sigfried se lanzó a la carrera, pidiendo auxilio con todas sus fuerzas. El ente giró la cabeza siguiendo su trayectoria con unos ojos que no tenía. Sigfried corrió como un gamo, mientras sus lágrimas se resbalaban por sus ojos y notando que algo caliente le chorreaba por las piernas, pero sus piernas ya no soportaban más

castigo y cayó al suelo de rodillas. Ante su vista se hallaba de nuevo el claro del riachuelo y el monolito... y la criatura. Esta, sin emitir ningún sonido se acercó a Sigfried con movimientos espasmódicos, como si cada paso fuera un infierno. El niño se quedó pasmado observando al ser inhumano, temblando incontrolablemente. Solo cuando la criatura sin ojos abrió la boca y descubrió sus hileras de dientes afilados fue cuando Sigfried lanzó un desgarrador grito al aire.

Diehl se acercó al claro con el arco preparado. Los niños le habían asegurado que Sigfried se había internado en el bosque, y a pesar de estar oscureciendo, el viejo cazador corrió al lugar. Rastreó al niño, pero sus huellas se mezclaron con las de un oso que pareció perseguirle. Diehl conocía a aquel oso, el único que quedaba con vida en el lugar. Sin demorarse a causa de sus pensamientos, Diehl había continuado con la labor de seguir el rastro del niño; sus huellas estaban muy separadas unas de otras, lo que le indicó al anciano que el niño corría, tal vez asustado por el viejo oso. Pero lo que más le inquietó a Diehl era que se internaban en lo más profundo del bosque. Unos gritos sacaron al anciano de sus cavilaciones. Olvidando su propio temor por esa zona del bosque, Diehl, rezando no llegar demasiado tarde, siguió los alaridos hasta llegar a un claro junto al pequeño arrollo que alimentaba toda la franja oeste de la arboleda. El cazador penetró en el claro con el arco preparado, el sudor le recorría la frente a pesar del frío reinante y su viejo corazón estaba a punto de estallar. Su mirada recorrió

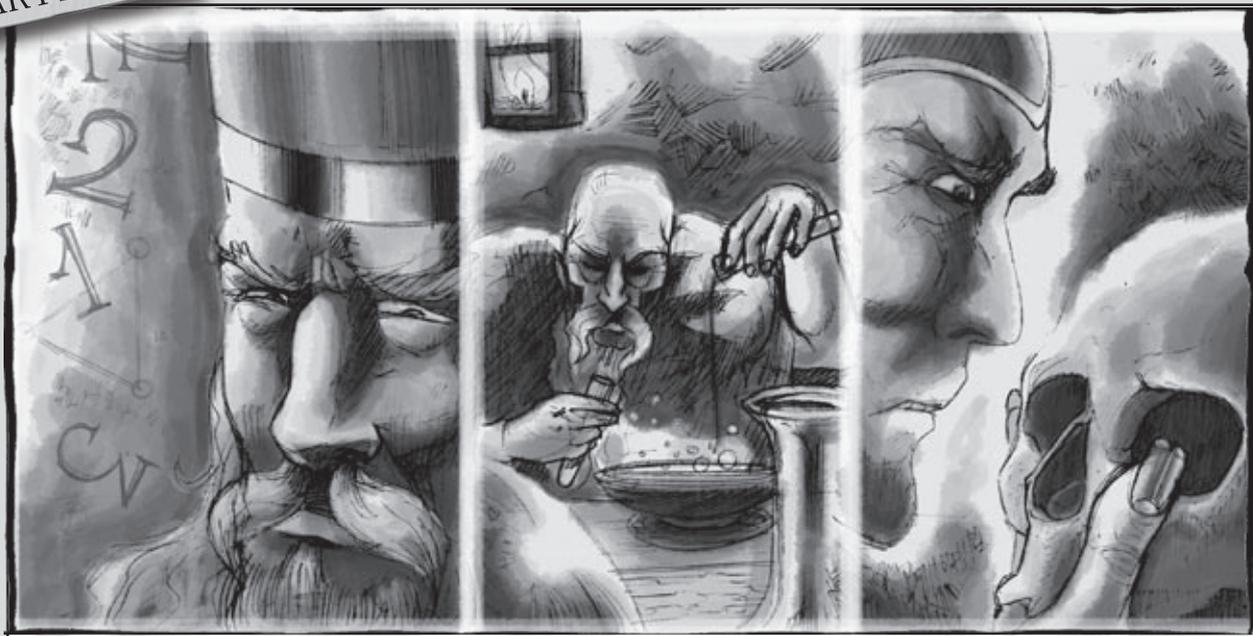


la zona en busca de peligros. Lo único que sus cansados ojos advirtieron fue una enorme piedra en forma de monolito con extraños grabados en su superficie. Estaban estos manchados de sangre, y el cazador se acercó a estos sin bajar la guardia. La sangre era fresca. Sus pies pisaron algo blando y, con el corazón en un puño, Diehl bajo la vista lentamente al suelo. Era uno de los zapatos de Sigfried, en un charco de sangre.

Y nunca se encontró el cuerpo del chico. Diehl regresó a Bieswang con la tez cenicienta y lanzando pitidos al respirar. Relató con voz entrecortada lo que había hallado, mientras la madre del niño lanzaba histéricos gritos al cielo nocturno. Diehl se sintió culpable el resto de sus días por no haber hablado cuando tuvo que hacerlo con el niño. Pero sus propios fantasmas se lo impedían. ¿Cómo decirle que fue él quien había encontrado esos cuerpos sin vida? La única esperanza que le quedó al viejo fue que su muerte se añadiría a las historias del bosque y mantendrían alejada a la gente sensata del lugar.

MAR

SIG



Espeficiando

Por Clemmir

Este artículo esta destinado a brindar un poco más de especificidad a la hora de abordar la habilidad "Sabiduría Académica".

Esta habilidad posee en realidad varios sub-tipos de habilidades, pero a diferencia de las demás habilidades de este tipo (las que ofrecen la opción de "varios"), la sabiduría académica puede ofrecer mucha ayuda cuando hay que determinar que campos del conocimiento quedan dentro de la esfera de cada tipo de sabiduría académica.

Además, muchas veces un jugador se encuentra frente al dilema de tener la posibilidad de elegir un tipo de sabiduría académica sin tener mucha noción de que permite conocer cada sub-tipo.

A continuación se presentaran de 0manera no exhaustiva diversos tipos de sabidurías académicas y se detallará qué se puede saber a partir de ellos.

Arte

Este sub-tipo determina todo el conocimiento teórico sobre el arte. Con esta habilidad se puede reconocer técnicas de pintura y determinar quién la pintó (si es alguien conocido). También sirve para saber si una obra de arte es verdadera o falsa, etc.

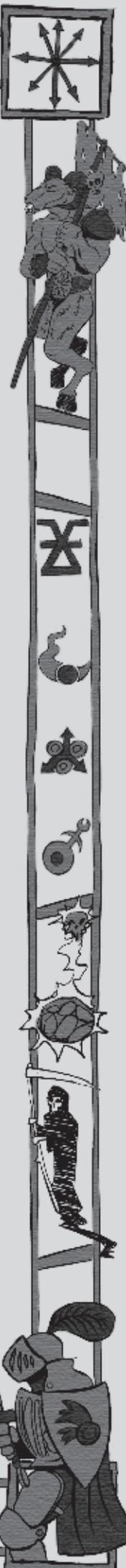
Astronomía

El poseedor de la misma está familiarizado con los cielos y los cuerpos celestes (y sus ciclos). Sirve para identificar constelaciones, estrellas, planetas, fenómenos fuera de lo común (cometas, etc.). Una prueba exitosa puede ayudar al personaje a orientarse con cierta exactitud (es decir, puede ser usada en lugar de la habilidad orientación pero solo si puede ver el cielo), también puede predecirse la ocurrencia de acontecimientos astronómicos cíclicos (eclipses, lluvias de meteoros, etc.).

Bestiario

Este personaje conoce (ya sea por la experiencia propia o por libros) datos esenciales acerca de diversas criaturas que habitan en el mundo. Cada vez que se enfrente a una criatura (que no sea un demonio ni un no muerto) mediante una prueba de esta habilidad puede intentar reconocer al tipo de criatura a la que se enfrenta. Si la prueba tiene éxito sabrá contra qué tipo de criatura se ha topado.

También puede utilizarse esta habilidad para intentar obtener información acer-



ca de una criatura en especial (el personaje deberá conocer a la criatura primero, ver primer tirada). Si tiene éxito en una tirada de esta habilidad el DJ puede darle algunos datos. Si el éxito es de 30 o más obtendrá una información precisa de los talentos y reglas especiales de la criatura y algunas pistas de cómo vencerle.

Sería bueno que el DJ haga las pruebas en secreto, de este modo un fallo muy significativo (30 o más) para reconocer a una extraña criatura haría que el jugador la identifique como algo distinto.

Ciencias

Esta habilidad engloba el conocimiento general de las ciencias. Permite conocer sobre biología y cualquier ciencia natural en general. Puede ser usada para determinar cualquier tipo de conocimiento referente a ciclos de la naturaleza, ciclos de vida de animales, etc.

Demonología

El personaje conoce acerca de los distintos tipos de demonios, sus categorías y demás aspectos. Al enfrentarse a un demonio el personaje puede intentar dos tipos de tiradas. La primera de ellas es usada para reconocer al demonio como tal (con una tirada exitosa) suponiendo que se enfrenta a una criatura que no puede reconocer si es o no un demonio. Si tiene éxito y es un demonio ahora el personaje lo sabrá.

El segundo uso es para averiguar lo que se conoce acerca del tipo de demonio al que enfrenta (solo puede hacerse una vez que el personaje sepa que se enfrenta a un demonio). Con una tirada exitosa podrá saber alguna información útil para enfrentarse al demonio. Si el éxito es de 30 o más obtendrá una información precisa de los talentos y reglas especiales del demonio y algunas pistas de cómo vencerle.

Sería bueno que el DJ haga las pruebas en secreto, de este modo un

fallo muy significativo (30 o más) para reconocer a una extraña criatura como demonio podría hacer que el jugador la identifique como algo distinto (o que si se enfrenta contra una criatura que no es un demonio que crea que lo es); a su vez sería muy interesante ver al jugador haciendo algún cántico intentando ahuyentar un demonio solo porque se obtuvo más de 30 al querer averiguar sus debilidades y poderes.

Estrategia y Táctica

Un personaje con esta habilidad conoce distintas tácticas de combate y estrategias. Con una tirada exitosa puede determinar cuáles son los lugares más ventajoso en los cuales situarse durante una batalla o pelea. Asimismo podrá con una tirada exitosa determinar cuáles podrían ser los posibles movimientos de sus adversarios en una batalla, sus posibles posiciones y si es posible que se produzca una emboscada.

Filosofía

Esta habilidad trata acerca de la retórica, la lógica, la ética, el misticismo, el humanismo, etc. La filosofía es la madre de las ciencias y es el punto de partida para la realización de estudios e investigaciones con respaldos en base a teorías e hipótesis. Esta habilidad puede no parecer muy atrayente y quizás como forma de conocimiento no pueda aportar mucho. Sin embargo, sugiero que sea utilizada como una especie de "carisma" cuando se realizan debates intelectuales o cuando se interactúa con personajes que pueden ser impresionados más por el conocimiento que por el palabrería sin fundamentos y adulator. Así por ejemplo una tirada de Sabiduría Académica (Filosofía) podría ser utilizada para impresionar a algún erudito o para dar fundamento respecto de las investigaciones científicas de alguien, si la tirada resulta exitosa se consigue lo que se estaba buscando (haciendo cambiar su punto de vista al erudito y convenciéndole y impresionándole o demostrar que la teoría absurda de que el mundo puede llegar a ser redondo no es tan absurda y que posee sus fundamentos).

MAR

SIC

Genealogía/Heráldica

La genealogía permite conocer en detalle (con una prueba exitosa) la saga familiar de algún noble (o de algún personaje importante), obteniendo información de miembros célebres, la posición social actual, etc. Si se falla no se recordará nada de ese noble en particular (el personaje no le conocerá). Si el fallo es de 30+, se le confundirá con otro. La heráldica por otro lado permite reconocer cualquier escudo heráldico y saber a quien pertenece.

Historia

Un personaje con conocimientos en historia adquiere un conocimiento general de la historia de todo el mundo. Puede acceder a este conocimiento mediante una tirada exitosa, obteniendo información sin mucho detalla. Adicionalmente el personaje tendrá un conocimiento mucho más detallado de la historia de una región en particular (el Imperio por ejemplo) la cual debe ser seleccionada por el jugador.

Ingeniería

Este personaje comprende los principios mecánicos y los métodos de construcción. Aunque generalmente debe de trabajar con otros para llevar a cabo sus planes (personajes que tengan los "Oficios" necesarios para realizar la construcción), puede llegar a dirigir a personas sin muchos conocimientos para realizar los trabajos más sencillos. Esta habilidad también puede ser usada para interpretar planos y esquemas técnicos.

Leyes

Se corresponde con el conocimiento de las diferentes leyes existentes en el Viejo Mundo. Semejante a la "Historia" el personaje conocerá en profundidad solo el sistema legal de una determinada nación, sin embargo, le será posible llegar a determinar los principios básicos de las leyes de los demás lugares y con una tirada exitosa podrá conocer con un poco más de profundidad los sistemas legales de aquellas regiones de las cuales el personaje posea en su "Sabiduría Popular".

Marinería

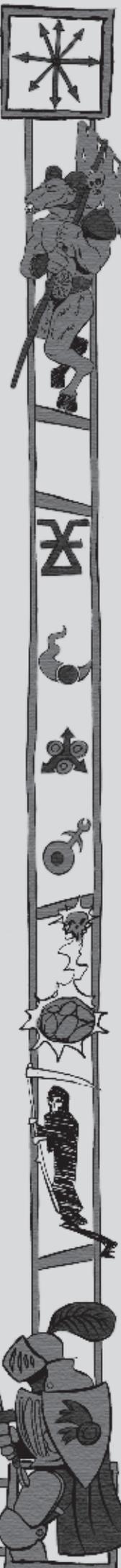
Con esta habilidad un personaje poseerá un conocimiento del mar. El personaje podrá reconocer signos de peligros como remolinos, bancos de arenas, tormentas que se aproximen y cualquier otro problema similar.

Magia

Refleja el conocimiento acerca de la magia en todos sus aspectos. Un personaje con esta habilidad podrá conocer los distintos tipos de magia existentes. Con una tirada exitosa el personaje podrá determinar a que rama de la magia pertenece un usuario determinado, sin necesidad de realizar una tirada de "Sentir Magia". Pero deberá de poder observarle al lanzar un hechizo.

Matemáticas

Esta habilidad permite realizar cálculos muy complejos o cálculos sencillos pero a una velocidad mayor. Mediante la misma se puede respaldar el uso de otras habilidades que precisen de la matemática para la obtención de algún resultado. Si se tiene éxito en una tirada de Sabiduría Académica (Matemática) se obtiene una bonificación de +5 por cada grado de éxito. A su vez, si se falla la tirada, por cada grado de fracaso se obtiene una penalización de -5. Por ejemplo, los sub-tipos de Sabiduría Académica de Astronomía, Ingeniería y Química son los que más frecuentemente requieren el uso de la matemática para poder obtener algún resultado (si se quiere diseñar un edificio, se requiere la realización de cálculos matemáticos para determinar factores dimensionales entre otros); así si un personaje desea hacer uso de alguno de estos sub-tipos (y para cualquier otro caso que el DJ considere apropiado) puede beneficiarse de la tirada de Sabiduría Académica (Matemática) para intentar facilitar su labor.



Pigmancia

Esta habilidad es semejante a "Demonología". Permite el conocimiento de todas las criaturas de la No Muerte y funciona de igual modo que "Demonología".

Pericia Aérea

Similar a marinería, pero el personaje estará versado en los problemas y riesgos de los viajes por aire (reconoce indicios de direcciones del viento, velocidad, turbulencia y otros peligros). Podrá también saber si el aire se encuentra en condiciones óptimas para un viaje (ya sea en globo, por medios mágicos o en alguna maquinaria exótica). Por último podrá comprender los efectos que tienen sobre las corrientes aéreas los diversos tipos de terreno (como pasos de montaña por ejemplo).

Pericia Fluvial

Similar a marinería, pero el personaje estará versado en los problemas y riesgos de los viajes por río (reconoce indicios de aguas turbulentas, proximidad de una cascada, rápidos, etc.). Podrá también saber si el agua es apta para el consumo y si hay animales peligrosos o si ocurre algo raro.

Pericia Terrestre

Similar a los anteriores, pero el personaje estará versado en los riesgos de excavar túneles, expandir cavernas, tallar sobre las piedras y similares (tierra a punto de derrumbarse, roca debilitada, etc.). También podrán identificar las señales de trabajo: debilitados o inestables, fallas y demás peligros latentes. Puede ser usado, por último, para determinar la localización de piedras preciosas gemas y vetas de metal (oro, hierro, etc.)

Química

Los personajes con esta habilidad tienen un razonable dominio de los principios de la química. Por tanto, son capaces de reconocer los distintos tipos de minas minerales, los compuestos químicos naturales y los distintos preparados. También sabrá donde buscar dichas sustancias (si pasan una prueba con éxito)

Runas

Existen muchos tipos de runas a lo largo de todo el mundo. Hay muchas runas que son usadas en decoraciones y otra usadas como alfabeto para ciertos idiomas (en especial los nórdicos y los enanos), pero también hay runas que encierran poderes mágicos. Lo cierto es que no cualquier persona puede determinar si se trata de uno u otro tipo de runas. Sin embargo, un personaje con esta habilidad podrá determinar si la runa posee o no poderes mágicos. Luego, puede usar esta habilidad para identificar el uso y poder de las runas (este proceso suele ser más lento y se trata de igual modo que cualquier otra habilidad de Sabiduría Académica utilizada para reconocer objetos mágicos).

Teología

Quien posea esta habilidad será un conocedor de todas las prácticas religiosas, cultos, símbolos de importancia, órdenes y nombres de cada dios. Además tendrán un profundo conocimiento y dominio de las doctrinas de su propia fe.



Los Secretos del Liber Daemonicus

III

CAOS

Por Clemmir

Continuando con la anterior entrega presento una vez más esta obra apócrifa. La misma será continuada aquí partiendo del mismo punto en que fuera interrumpida en la anterior edición. Sin más presentaciones...

Las Jerarquías de las Hordas Impías

Aunque parezca contradictorio y contrario a su propia naturaleza, existe un cierto orden reinante entre los seres impíos, empero ciertos estudiosos de la materia atribuyen esta clasificación a una necesidad estrictamente humana encausada a la comprensión de aquellos que es incomprensible. Mas es innegable la existencia de ciertas jerarquías, ya sea por un orden antinatural o por el sometimiento de los más débiles antes los más fuertes.

La mayoría de los eruditos y demonólogos concuerda con la siguiente clasificación.

Gobernante Demoníacos:

Conforman la cúspide de la jerarquía del caos. Son los dioses oscuros, quienes pueden crear las inferiores entidades demoníacas a su antojo. Es bien sabido que pueden transferir sus poderes a sus súbditos (demoníacos, morta-

les o de cualquier índole). Pero luego de su expulsión y confinamiento en los reinos del caos jamás han podido manifestarse en este mundo nuevamente (al menos no de manera física ni con uso pleno de sus capacidades). Existen ciertos textos y papiros perdidos provenientes de antiguas culturas como la nehekariana o la remana que aseveran la posibilidad de realizar ciertos rituales que podrían llegar a reunir tal poder que permitiría abrir una brecha para que algún dios (nutrido por la energía misma del rito) pueda volver a este mundo. Sin embargo, no ha sido posible corroborar esta creencia (y esperemos que no nazca ser alguno con suficiente demencia o estupidez para llevar a cabo semejante acto).

Demonios Mayores:

Se trata de seres demoníacos de gran poder que, ya sea por orden directa de algún gobernante o por su brutal naturaleza, someten a las entidades de menor poder. Estas entidades poseen la capacidad de materializarse en nuestro mundo, pero rara vez lo hacen por propia voluntad pues esta tarea les debilita enormemente según se ha de-

mostrado. Su llegada a estas tierras puede ser producida por rituales invocatorios que, aunque no se comparan en complejidad con los míticos ritos invocatorios de deidades, requieren que se acometan ciertas atrocidades en su nombre. Estos seres poseen sus propios planes y no es muy común verlos de cuerpo presentes entre los mortales (a menos que algún demonólogo los invoque o que su presencia entre nos sea parte de algún designio macabro urdido anteriormente). Según han contado algunos demonios de menor jerarquía al ser interrogados (como aluden textos muy conocidos entre los adoradores de los oscuros poderes), los demonios mayores están en constantes luchas personales en busca de mayor poder; pero se sabe que aquellos que abandonan esta búsqueda y se someten ante algún gobernante, son imbuidos en autoridad sobre grandes huestes demoníacas.

generalmente son los miembros de esta jerarquía quienes corrompen a los débiles de voluntad o a quienes acuden aquellos que desean comulgar con los poderes oscuros.

Bestias Demoníacas:

Aquellas existencias de los reinos del caos, que poseen facultades y poderes semejantes a los Demonios Menores pero que carecen de la suficiente inteligencia como para auto-liderarse son encuadradas en esta categoría. Se trata de demonios con fuerzas suficientes como para vencer a cinco o más hombres, pero que carecen de autonomía y capacidad de decisión.

Corceles Demoníacos:

Esta jerarquía es asignada a aquellos seres demoníacos que son usados como monturas o bestias de monta por entidades de mayor poder (y jerarquía). Al igual que las Bestias Demoníacas, carecen de autonomía propia.

Diablillos:

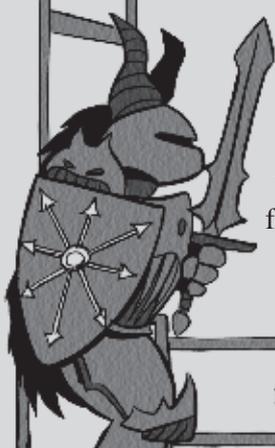
Son criaturas escurridizas y manipuladoras que suelen ser enviados por otras entidades para corromper o engañar a los mortales. Si bien su poder es insignificante en comparación con los restantes integrantes de esta clasificación, son capaces de defenderse adecuadamente frente a un mortal.

Sería increíble pensar que esta clasificación pudiera abarcar el sin fin de criaturas engendradas de la perversidad de las asquerosas deidades sombrías. Algunos eruditos como Pletrón, Heriodo y Klauss Grifenstein (quien fuera quemado en la hoguera por enseñar a sus estudiantes parte del conocimiento encerrado en esta obra) afirman que existe un jerarquía adicional a la que han nombrado Diablos. Estas criaturas poseerían poderes superiores a los de un Demonio Menor, pero inferiores a los de los Demonios Mayores. Heriodo afirma que se trata de Demonios Menores que han conseguido de algún modo incrementar sus poderes ya sea engullendo a sus pares, derrotando a Demonios Mayores o mediante el favor de alguna deidad a la cual haya servido. Pletrón por su parte, en su libro "La Naturaleza de los Seres Ocultos", asegura que "estamos ante la presencia de una entidad muy distinta a la que han sabido categorizar aclamados eruditos que me han antecedido". Grifenstein ha sido defensor de esta última postura y ha llegado a decir que el Gran Hechicero (cuyo verdadero nombre no plasmaré pues mi



Demonios Menores:

En esta jerarquía se encuentra la mayor parte de las restantes entidades inteligentes y poseedoras de facultades suficientes como para poder someter bajo su poderío a las restantes aberraciones del caos que les suceden en menor orden de poder. Como en todos los restantes casos, estas existencias son capaces de realizar manifestaciones físicas en este mundo. Y suelen visitarnos con cierta asiduidad,



MAR

SIC

pluma y mi tinta ya han escritos suficientes nombres profanos) encontró la forma de distinguirlos entre las demás criaturas y que incluso tuvo éxito en contactarlos.

Por último existe la constante disputa acerca de la procedencia o no de los Príncipes Demoníacos. Próclames y Taerem sostienen que se trata de mortales que han sido capaces de satisfacer los más oscuros deseos de sus consagradas deidades y que por este medio han sido convertidos en demonios de con poderes incluso superiores a los de los Demonios Mayores. El término que Taerem acuñó para denominar esta transición de mortal a demonio a sido “demonificación”, término también utilizado por Grifenstein en sus estudios por descifrar que ha llevado a las personas de buena voluntad a someter sus almas al servicio de los poderes sombríos. Hay otra corriente de eruditos, menos afamada, que asegura que esto es solo un mito y que si existiesen se trataría de Demonios Mayores que han conseguido aumentar sus poderes de alguna forma (quizás similar a las aludidas por Heriodo en su investigación de los llamados “Diablos”).

Sea cual sea el origen de estos llamados Príncipes,

se teoriza que su poder puede rivalizar con los de los gobernantes, algunos incrédulos divagan al decir que les es posible engendrar su propia prole. Lo más seguro es que tales investigaciones hayan dado con alguna deidad caótica de menor importancia antes que con la existencia de demonios semi-dioses.

El Pacimiento de los Cuatro

Se dice que cada uno padeció una tragedia que lo corrompió.

Aquí concluye esta primera parte. Mi intención es continuar presentando en cada número del HdA más páginas hasta concluir con esta obra sobre seres de la oscuridad. Aguardad pacientes hasta la siguiente entrega.





Condiciones Geográficas

Por Clemmir

Climas extremos

Las diversas áreas geográficas pueden jugar un papel muy importante en los viajes, no es lo mismo pisar suelo firme que andar por un sucio pantano con sus bichos y las posibilidades de suelo movedizo; como tampoco es lo mismo adentrarse en un bosque, que adentrarse en una jungla. Las siguientes reglas intentar dar un poco más de realismo al juego proporcionando un nivel totalmente nuevo, estas reglas describen condiciones climáticas y regiones geográficas con características especiales: los pantanos, el frío, los desiertos y las junglas.

El pantano

El principal peligro de atravesar un pantano radica en la heterogeneidad de su profundidad, cualquier paso puede ser el último. Para determinar la profundidad del pantano para una persona que este caminando o sobre una montura utiliza la siguiente tabla, esta tirada debe realizarse por cada hora que se encuentre avanzando en la zona pantanosa.

1D10	Criatura tamaño mediano	Criatura tamaño normal	Criatura tamaño grande
1-2	Cubre hasta las rodillas	Cubre hasta los tobillos	Cubre hasta los tobillos
3-4	Cubre hasta la cintura	Cubre hasta las rodillas	Cubre hasta las rodillas
5-6	Cubre hasta el pecho	Cubre hasta la cintura	Cubre hasta la cintura
7	Cubre hasta el cuello	Cubre hasta el pecho	Cubre hasta la cintura
8	Ahogado	Cubre hasta el cuello	Cubre hasta la cintura
9	Ahogado	Ahogado	Cubre hasta el cuello
10	Ahogado	Ahogado	Ahogado

Tamaños

Mediano

Criaturas de tamaño inferior al de un humano pero no menor a un enano o halfling.

Normal

Criaturas de tamaño similar al de un humano.

Grande

Criaturas mayores que un humano (como un ogro, un caballo, etc.).

Efectos

Hasta los tobillos

-10 HA, toda prueba que involucre el una tirada de Ag falla automáticamente.

Hasta las rodillas

-20 HA, -1 al M, toda prueba que involucre el una tirada de Ag falla automáticamente.

Hasta la cintura

-30 HA, 1/2 M y -10 a la iniciativa. Toda prueba que involucre el una tirada de Ag falla automáticamente.

Hasta el pecho

-40 HA, 3/4 del M y -20 a la iniciativa. Toda prueba que involucre el una tirada de Ag falla automáticamente.

Hasta el cuello

No se puede luchar efectivamente fuera del agua. Se considera combate bajo el agua a todos los efectos (sufriendo las penalizaciones apropiadas).

Ahogado

En esta zona el pantano es demasiado profundo para hacer pie. Cualquier criatura sin la habilidad de nadar comenzara a ahogarse a menos que pueda asirse a algo. Aquellas con la habilidad pueden cruzarlas normalmente, aunque cada minuto hay un 10% no acumulativo de que se enreden con la vegetación. En este caso debe superar una tirada de Int para soltarse, o se ahogaran (a menos que alguien los libere).

Este no es el único peligro de caminar por los pantanos, cada hora que un PJ pase por una zona que no conozca hay un 10% acumulativo de que se encuentra con un pozo de tierra movediza. El PJ deberá realizar una tirada de Ag. Si falla caerá en un pozo de unos 3 metros de tierras movedizas. Cuando esto ocurra, deberá esperar ayuda de alguien, ya que es imposible que salga por sí sólo sin métodos mágicos. Los personajes se hundan hasta la cintura automáticamente, y a partir de allí deberán hacer una tirada de FV por minuto, si falla la tirada, el PJ se pone nervioso y empieza a chapotear, con lo que se hunde unos 10 cm., si pasa la tirada el PJ consigue mantenerse tranquilo y sólo se hunde 3 cm.

Si el personaje utiliza un cayado, bastón o cualquier otro instrumento similar para ir comprobando la profundidad del pantano, entonces la tirada de Ag se realizará con un modificador de +10.

El frío

En las regiones norteñas del Viejo Mundo el frío es uno de los principales peligros, muchas veces más que otras fatalidades como los trolls y esos monstruos típicos de los lugares salvajes. Estas reglas también pueden utili-

zarse para regiones montañosas durante épocas invernales.

Cualquier criatura expuesta a las extremas condiciones de frío, acumulará una determinada cantidad de "puntos de frío" dependiendo del abrigo que posea:

- Ropas adecuadas de abrigo (capa gruesa, botas de piel, camisa de piel, etc): 0 puntos por hora.

- Protección parcial (camisa de piel y capa, pero no pantalones, botas sin forrar, etc): 1 punto por hora.

- Protección mínima o sin protección (ropa no adecuada para climas helados): 2 puntos por hora.

Cada 5 puntos de frío, consecutivos, acumulados, los personajes deben efectuar una tirada de R. Estos puntos desaparecen en lugar cálido y abrigado al menos por una hora. Es decir, si un personaje pasa cinco horas con protección parcial a la intemperie, deberá efectuar una tirada, pero no si primero pasa 3 horas, después vuelve a un refugio a dormir y pasa otras dos horas en el exterior.

Si la tirada de R tiene éxito, el individuo ha resistido el frío, al menos de momento, y no hay efectos perjudiciales adicionales. Si la falla, ha comenzado a sufrir los efectos de la congelación.

La parte afectada puede ser determinada por el DJ, según la situación y lo bien equipado que estuviese el individuo, o determinarse al azar utilizando la tabla de impactos.

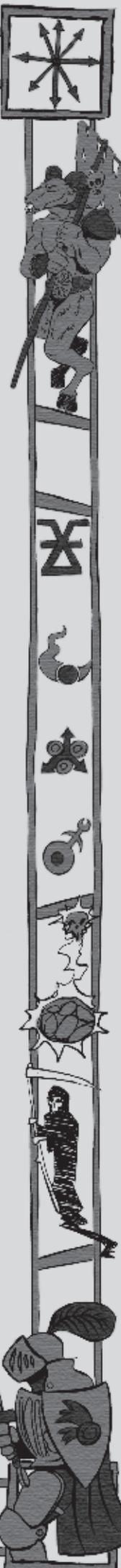
Los efectos producidos por el frío dependen de la zona afectada:

Cabeza

Hipotermia muy grave. El personaje entra en un estado febril similar al aturdimiento. Cualquier actividad que requiera concentración estará penalizada con desde -10% a -30%. Si el personaje no encuentra un refugio y una fuente de calor, debe realizar una prueba de Resistencia Desafiante (-10%) cada media hora o caer inconsciente. Una vez inconsciente, si no recibe atención y calor en tantos minutos como su BR x 2, el personaje morirá de hipotermia.

Brazo (Derecho y/o Izquierdo)

El/los brazo/s afectado/s ha/n comenzado a congelarse. Cualquier actividad en la que se utilice este brazo, tiene una penalización de -20. Cada hora adicional que el personaje permanezca a la intemperie debe realizar una tirada de Resistencia. Si la falla, la congelación habrá comenzado a



afectar el brazo. Si a partir de ese momento no recibe atención y calor en tantos minutos como su BR x 2, el brazo se habrá congelado irremisiblemente, y habrá que amputarlo. Hay un 75% de probabilidades de que solo haya que amputar la mano. En los demás casos, deberá amputarse el brazo entero. Con un resultado de 01 solo es necesario amputar 1D5 dedos.

Pierna (Derecho y/o Izquierdo)

La/s pierna/s afectada/s ha/n comenzado a congelarse. El efecto es similar al del Brazo, salvo que la tirada de Resistencia será Difícil (-20%), ya que las piernas tienen más contacto con el hielo del suelo. En caso de congelación irremisible, hay un 80% de probabilidades de que solo haya que amputar el pie. Con un resultado de 01-05 solo es necesario amputar 1D5 dedos.

Hipotermia generalizada

del cuerpo (Torso)

El personaje debe realizar una tirada de Resistencia. o caer en un coma hipotérmico. A partir de ese momento, y mientras se mantenga consciente, deberá realizar nuevas tiradas cada turno, hasta que encuentre refugio y calor o entre en coma (situación que acontece al fallar la tirada). Una vez inconsciente, al personaje deben proporcionársele calor, refugio y cuidados médicos antes de su BR o morirá.

Un hechizo de Curación Mayor evita los efectos de la congelación. Un Curación Menor tendría el efecto equivalente a un Veneno lento, restando los efectos perjudiciales.

El desierto

Los desiertos de Nehekara y Arabia son lugares extremadamente calurosos, allí el agua vale más que el oro.

Si tus PJs se aventuran por estas zonas desérticas, acumularán una determinada cantidad de "puntos de calor" dependiendo del ropaje que posean y del líquido que consuman:

- Ropas adecuadas para transitar por los desiertos (túnicas ligeras, turbantes o protección para la cabeza, ropajes de colores claros, etc.): 0 puntos por hora.

- Ropas poco adecuadas (ropas de colores oscuros o pesadas, armaduras de cuero, sombreros oscuros, etc.): 1 puntos por hora.

- Ropa totalmente inadecuada (ropas pesadas y oscuras, armaduras de malla o placa, carencia de sombreros, etc.): 2 puntos por hora.

- Inanición Líquida (Un personaje que transite por el desierto deberá ingerir medio litro de agua por cada dos horas de travesía.): Por cada dos horas que se pase sin beber agua, se obtendrá 1

punto.

Este sistema funciona de manera similar al del frío. Cada 5 puntos de frío, consecutivos, acumulados, los personajes deben efectuar una tirada de R. Estos puntos desaparecen automáticamente si un personaje permanece en lugar fresco y al abrigo del sol al menos por una hora.

Si la tirada de R tiene éxito, el individuo ha resistido el frío, al menos de momento, y no hay efectos perjudiciales adicionales. Si la falla, ha comenzado a sufrir los efectos del calor.

Un personaje que padece los efectos del calor comenzará a sufrir una acelerada deshidratación. Por cada hora que pase, sufrirá una Herida hasta morir o recibir agua. Además, un personaje que haya fallado la tirada por 3 o más grados de fracaso caerá inconsciente (este destino también lo padecerán aquellos que hayan perdido más de la mitad de sus Heridas).

La jungla

Cruzar una jungla es algo sumamente trabajoso y peligroso. Uno de los problemas más graves del turismo selvático son los insectos de la jungla. Estos bichos no sólo son MUY molestos, sino que además suelen transportar peligrosas enfermedades, por ello, por cada semana que cualquier humanoide pase en la jungla deberá realizar una tirada de R o caer enfermo. La tirada tiene las siguientes penalizaciones:

- Si el sujeto nació en otro continente -30
- Si el sujeto bebe agua de fuentes poco seguras -20
- Por cada semana acumulativa -10

Estas enfermedades son conocidas genéricamente como fiebres, y sus efectos dependen del tipo de bacteria que produzca la infección, las enfermedades aparecen en la siguiente tabla:

* En general, la enfermedad desaparece transcurrido este plazo, recuperándose todas las características per-

1D10	Efectos	Duración*
1-6	Vómitos y nauseas (-10 a la HA y a la Ag)	1D5 días
7-9	Fiebre muy alta, tirada de R cada día o pasar 1D5+1 horas en coma	1D5-1 semanas
10	Nauseas muy fuertes (-20 a la HA y -10 a la R ¹)	1D10 semanas

didias.

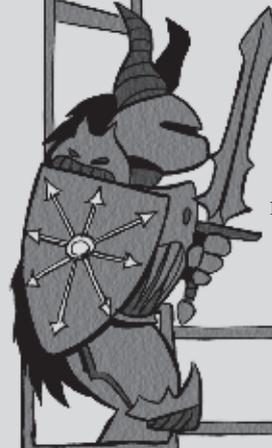
¹ Esta característica no se recupera tras ceder la enfermedad.

El movimiento dentro de la jungla es considerado como movimiento limitado. Cualquier personaje o criatura que decida moverse a una velocidad mayor (corriendo, por ejemplo) deberá realizar una tirada de Agilidad Difícil (-20). Si la fallan caerá al suelo sufriendo un impacto de daño 1.



MAR

SIC



◊ CACERÍA ◊

Por Kurgan



Los PJ son “convencidos” para escoltar una caravana de aprovisionamiento militar por las inhóspitas tierras devastadas por la guerra de Hochland y Ostland, junto con un grupo de soldados, lo que les llevará a enfrentarse con los múltiples peligros

del bosque y la montaña.

Una vez llegados al campamento destino de los suministros, este puede servir de base para futuras aventuras.

-El reclutamiento-

El módulo comienza en el lobo azul, una posada del Norte de Hochland, a lo largo del camino que se dirige hacia la norteña ciudad de Wolfenburgo (actualmente saqueada y destruida por las horda de Surtha Lenk, un alto Zar de los kurgan). Los PJ pueden ser locales, o tratarse de mercenarios o viajeros. Sería bueno que se conocieran desde un principio, pero tampoco es indispensable.

El lobo azul es la típica posada de caminos, con dos pisos y sala común y amplios establos y cocheras, tanto para diligencias como para carros. Es una estructura recia de madera y piedra, con un cobertizo trasero en el que se encuentra una cuadra, un gallinero y un pozo. También hay una amplia cisterna al lado del camino.

El bosque se yergue a unas decenas de metros de prado detrás de la edificación, y a unos diez minutos hay un pequeño asentamiento, Furwental, de unas doce casas, que vive de la fabricación de carbón, la recolección de miel y frutos secos y de la caza.

Habitantes de El lobo Azul

La posada es propiedad de Marcus Fischer, un hombrón corpulento de unos cincuenta y pocos, calvo y amigable. Ha levantado prácticamente con sus propias manos la posada, y ése es su tema preferido



de conversación. Es un trabajador incansable y un hombre responsable y con fuerte sentido de la lealtad. En general, trata bien a sus clientes, pero actualmente no está en su mejor momento en ese sentido.

Marcus es viudo desde la peste de hace dos años, al principio de la Tormenta. Ese mismo año, dos de sus tres hijos, el mayor y el menor, fueron reclutados por el ejército. Hasta ahora, ninguno de ellos ha vuelto.

Si ve a alguien con pinta castrense, puede preguntarle por "Gunther y Marcus Fischer, del II de Hochland". En realidad, ambos están muertos.



Puedes dejar que un PJ los haya conocido, y tenga que darle la mala noticia a sus familiares. Su otro hijo, Karl, le ayuda con el local, y además es herrero y sabe algo de medicina animal, después de haber crecido en una posada. Es un joven de veintipocos, alto, con una mata de pelo rubio que le hace recordar a Marcus a su difunta esposa. Le gusta charlar con los viajeros, y es probable que trabaje amistad con algún PJ joven de clase popular.

Otro modo de introducirlo sería que se ocupase de herir un caballo, y diese algunos consejos sobre como curarlo. Desconfía de los elfos, puesto que el único que conoció le estafó con el precio de una yegua. No obstante, podría no tener esos prejuicios contra las elfas.

Hay dos habitantes más de la posada: Katrina, una joven camarera de catorce años, muy espabilada cuando ve la oportunidad de beneficio, y Ginevere, una criada-cocinera-camarera bretoniana, pero que habla el reiskpiel casi perfectamente después de haberse pasado casi veinte años en el Imperio. Es una rubia de casi cuarenta años, que se pegará, melancólica, a cualquier bretoniano (excepto si es noble: Ginevere parece negarse a tener tratos con los nobles de su tierra, a pesar de que algunos murmuran que guarda en su habitación un vestido de gala que no desmerecería en la corte de Couronne).

Si llega alguna caravana o clientela numerosa, alguna moza de Furwental se acerca a ayudar. Sin embargo, en los últimos tiempos ha habido pocas ocasiones de éstas. ¿Quién va al Norte en éstos días?

Alojamiento y manutención

El sitio no es lujoso pero sí práctico y más o menos limpio: no es un hotel, si no una parada de comerciantes y viajeros, una posta. La comida alimenta, en las camas se puede descansar mejor que en el camino, y la cerveza alegra un poco la vida al cansado caminante.

Y sin embargo, ha vivido tiempos mejores: no habrá vino ni especias, las reservas de sal y el pan de grano serán escasos, e incluso la cerveza será tan abundante. Eso sí, no faltarán verduras, castañas, e incluso la caza será asequible(después de todo, Hochland es una provincia de cazadores).

En esta parte de la aventura, los PJ deberían interpretar a sus personajes. Anímalos a que hablen con las gentes de la posada, los cazadores y tramperos del pueblo, y premia a aquellos que consigan hacerse amigos de Karl o de alguno de los parroquianos.

- Los cuartos de toro -

Después de una noche en la posada, los PJ serán despertados por el redoble de un tambor, que se podrá reconocer como militar pasando una tirada de cultura popular. Los PJ que hayan servido en el ejército o en la milicia, se darán cuenta automáticamente.

Si los PJ se asoman por las ventanas o salen al exterior, verán a tres hombres reconocibles como militares (casco, armas) pero sin uniforme, montados sobre sendos caballos con poca pinta guerrera. Uno de ellos ha toca el tambor desde la silla, pues se trata de un instrumento pequeño que le cabe en el regazo.

Los habitantes de la posada van saliendo unos tras otro. Cuando haya la suficiente gente reunida, el tambor cesará de sonar, y los soldados se bajarán. Uno de ellos, un sargento, por sus modales, señalará a los PJ que hayan salido y a Karl, y les preguntará acerca de sus nombres y cometido. Informará a Marcus Fischer de que una caravana del ejército llegará en una media hora, y le advertirá que debe proporcionar forraje a los animales y alojamiento a varios enfermos. La conversación subirá de tono, pues Marcus sospecha que nadie le va a pagar por las molestias (piensa bien) y el sargento pronto lo ignorará.

Dará órdenes relativas a los PJ: deben quedarse hasta la llegada la caravana.

Cuando arribe el convoy, los PJ podrán observar una larga fila de carretas tiradas por bueyes y mulas, y escoltados por soldados con un pobre equipo, acompañados por otros con librea de Hochland. Al frente va un caballero, acompañado por un par de sargentos Hochlandeses. El cuerpo del convoy no se para. Dos carros y un grupo de soldados se bajan y registran la posada. Entran donde les venga en gana, cogiendo el equipo de los aventureros si le parece de utilidad. Tú eliges hasta donde llega su codicia.

El sargento saluda al caballero que parece ser el jefe:

“Hail, herr Kampfuer”

“Descanse. ¿No has encontrado nada mejor?”

“Uno de ellos es de la zona. Y además...” (enumera las habilidades de los PJ que conozca y que le puedan servir de utilidad, exagerando lo que pueda. Por ejemplo, si alguno le comentó que



era un mercenario, lo describirá como un espadachín a sueldo veterano)

El caballero se encoge de hombros, no muy impresionado, y los PJ quedan incorporados como batidores al Ejército hochlandés, en calidad de batidores voluntarios.

Es bastante posible que los jugadores no acepten por las buenas este giro de los acontecimientos, que es, sin embargo, necesario para el resto de la acción. Este es el momento de usar tus trucos de DJ. Haz hincapié en que los soldados superan en número a los PJ, y que se convertirán en forajidos si no obedecen órdenes.

La caravana

Por una vez, este convoy es lo que parece: un tren de suministros proporcionados por el ejército de Hochland al general Heinrich von Raudov, comandante de una de las pocas fuerzas ostlandesas que han sobrevivido al conflicto: el IV del Glorioso Principado de Ostland o “cuartos de toro”.

La caravana de aprovisionamiento cuenta con casi una veintena de carros, con armas, cascos, provisiones y munición, herramientas, mantas, ropas y calzado y tiendas. Asimismo, los animales y vehículos pasaran al ejército ostlandés. La responsabilidad y comandancia del tren le corresponde a Siegfried von Ingran, un teniente del II de Hochland, que dirige a la columna hacia el campamento del general von Raukov. Para ello cuenta con dos veintenas de soldados y carreteros, tanto de las fuerzas ostlandesas como de su provincia natal. Tiene a tres sargentos a su mando directo.

El campamento está aún a dos semanas de viaje a contar a partir del Lobo Azul, siempre que no haya imprevistos. Por supuesto, no todo va a ser tan fácil...

Los PJ en la caravana

Los personajes jugadores, junto con Marcus, han sido reclutados como batidores voluntarios. Esto quiere decir que los soldados regulares los tratarán como a escoria (por lo menos hasta que demuestren su utilidad) los mandos los considerarán prescindibles y los carreteros y el cocinero, criados de los que se puede abusar con impunidad. Su cometido... bueno, hacer lo que les digan.

Eventos en la caravana

Son situaciones de la vida de campamento que puedes incluir en tu partida. Si decides meter una, todas o ninguna, es cosa tuya. De cualquier manera, lo PJ deberían ir ganándose el respeto de los mandos y de soldados y peones antes del siguiente paso de la aventura. Por ello, se recomienda jugar tres, una para demostrarles su valía a unos de los tres grupos.

La bestia desatada

Uno de los bueyes que mueven las carretas empieza a dar bandazos, acosado por un grupo de tábanos especialmente molestos. Amenaza con romper el yugo, o echar a correr y destrozarse el carro. Esto acontece a la cola de la columna, o donde estén los PJ. Los soldados se ríen de la expresión del carretero, pero no hacen nada por ayudar, y él sólo no puede controlar a las bestias.

Cualquier PJ que pase una tirada Fácil de Criar Animales dará con la solución: Cortar una rama y espantar a los tábanos de la boca, ojos y orejas. Y extraer los que estén picando al animal en ese momento. Si realiza estas instrucciones, el animal se calmará inmediatamente, y se ganará el agradecimiento eterno del carretero. Si embargo, los guerreros lo verán de otra forma “Mirad, allí va el vaquero. ¡Esto es una columna del ejército, muchacho, vete a cuidar vacas a tu pueblo!”

¿Te gustan tus botas?

Un soldado raso se interesa, en uno de los descansos en la marcha, por un complemento de uno de los PJ: una chaqueta, una par de botas, una gorra o una petaca;

e intenta arrebatárselo. Las pruebas de Emp normales no surtirán efecto, y desenvainar sin que el otro ataque con un arma supondrá un inmediato ataque por parte de los amigos del hombre. Sin embargo, al PJ puede ocurrírsele algo. Por ejemplo, lo puede convencer, mediante una prueba de Intimidar(-10), de que es mejor no vérselas con él. No obstante, lo más común es que la situación degene-re en una lucha a puñetazos. Los soldados se lo tomarán como una diversión “*¡Combate entre Franz Leiggdor, de Ostland, apodado el invencible, y el temible alfeñi-que batidor-como-se-llame!*” Demarcarán un campo y harán apuestas, estableciendo el objeto deseado y la zamarra del soldado como botín para el campeón.

Si el PJ gana el combate sin ayuda ni trampas, los solda-dos lo aceptarán como a unos más. Incluso el de la pelea se lo tomará a bien, riéndose de si mismo y entregando su zamarra con exagerados gestos de pena., con una actitud de guasa.

Un oficial debe alimentarse adecuadamente...

Los Pj, en vanguardia, divisan a un ciervo a unos 90 metros, parado en el camino y observando la caravana. Todo intento de aproximación alertará al animal, que se internará en el bosque en cuanto se sienta amenazado. Así pues, la única forma de cazarlo es con un proyectil. Aunque es bastante improbable que una sola flecha lo mate, considera que el animal, por la razón que sea, es derribado por el primer proyectil que le impacte(aunque una persecución de un ciervo herido es viable, requeriría ausentarse por demasiado tiempo y alejarse por quién sabe donde).

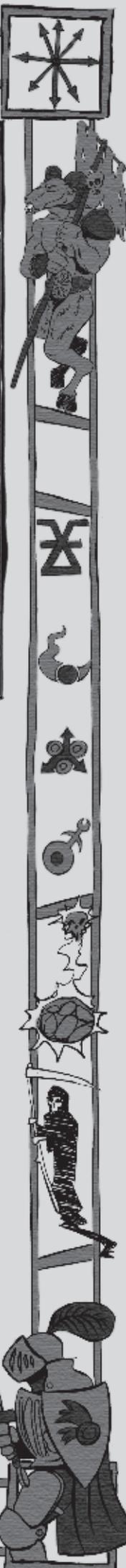
Una vez muerto, el tirador responsable de tal hazaña tendrá el honor de cedérselo amablemente al cocinero para que aderece la cena de los oficiales. Por supuesto, si el gesto parte del PJ será bien visto. Si el cazador se muestra reticente, los oficiales tienen un argumento contundente: el Pj ha desperdiciado munición sin permiso y se ha distraído de su cometido cazando. Tiene suerte de que no lo manden azotar indisciplina.



¡Lobos!

En una noche de acampada, una veintena de lobos famélicos se internan en el campamento, sembrando la confusión. En realidad, se trata de unas pobres alimañas hambrientas, que se han visto atraídas por el olor de la comida. Sólo atacarán a aquellos que les impidan el paso a los carros de provisiones, y por supuesto se defenderán. Están enloquecidos por el invierno que acaban de pasar, y sólo se irán cuando estén saciados o hayan muerto un tercio de ellos. Los lobos no son rival para los integrantes de la caravana, pero la escena debería ser más caos y terror nocturnos que una verdadera batalla.

Los animales se desbandarán, y habrá que esperar al día para encontrarlos. Bueyes y caballos estarán nerviosos, y pueden atacar a aquellos que no superen una tirada de cuidar animales fácil. Las mulas, en cambio, se lo tomarán con más calma, buscando un sitio fácilmente defendible (aquel al que los lobos sólo puedan acceder por la trasera de la mula, p ej un ángulo entre dos carros), y le asestarán coces a cualquier lobo que se les acerque.



Reconocimiento del terreno

Éste debería ser el principal cometido del grupo de Pj, excepto de los que tengan aptitudes de médico, cocinero, o pasen a engrosar las filas de los carreteros, y por supuesto los nobles. Se les mandará operar a un medio día al paso de la caravana por delante, informando de posibles peligros, árboles derribados, ríos y



accidentes insalvables, es decir, de todo aquello que pueda estorbar el paso del convoy y que no puedan solucionar ellos mismos. Tendrán la autonomía que tu quieras darles.

Posibles encuentros:

— A un lado del camino, se abre un sendero con pocas marcas de uso. Al poco de caminata, los Pj llegarán a una aldea a la que ha llegado la avanzadilla de Archaón antes del fin de la guerra, hace varios meses ya. El propio señor del Fin de los Tiempos honró al pueblo con su presencia brevemente, y castigó allí a un caudillo que le había fallado y a varios de su partida de guerra, junto con la totalidad de los aldeanos.

Los huesos han tenido tiempo de perder la mayor parte de la carne...pero aún quedan muchos horrores.

El propio caudillo está clavado a un árbol, y si alguien se asoma a uno de los pozos de la aldea, verá que está lleno de huesos humanos amarillentos, entre el barro del fondo...que parece moverse

muy sutilmente y susurrar desde fuera del espectro auditivo. Ya sabes, tirada de Voluntad o punto de locura al canto.

— Un puñado de refugiados macilentos ha levantado su campamento en medio del camino, por una región boscosa. Está claro que deben apartarse para dejar paso a la caravana, pero ¿adonde?. Los dos carros llenos de enfermos, niños y sus posesiones más pesadas no pueden sacarse del camino debido al penoso estado en que se encuentran. No debería ser difícil sacarlos por la violencia, pero los sentimientos humanos dictan otra cosa. Además, al Pj de más Emp se le pegarán tres niños con los mocos colgando implorando una medicina para su madre enferma, que agoniza en el carro. A la madre está gangrenándose el brazo izquierdo como resultado de una infección, pero debería ser improbable que sobreviviera.

— Una iglesia de Sigmar incendiada en medio de un puñado de casas saqueadas. Parece reciente, obra de hombres-bestia no muy metódicos o de un grupo de bandidos especialmente sádicos. Un par de perros aún rondan entre las ruinas, engordados por la carne de una matanza reciente. Debajo de un tablón falso de la iglesia hay un relicario de oro, que contiene un mechón de pelo de algún santo.

— Una trampa de lazo para osos a un lado del camino, Difícil(-20 a la tirada) de detectar. Atrapa el pie, y aprieta como el demonio. Además, hace que los jugadores presten más atención a donde ponen los pies. Podría haber un jabalí o un oso atrapados.

— A medida que se vayan internando en el Norte y en las montañas, la presencia humana debería ir disminuyendo. En cambio, podría haber restos recientes de trolls, o se podría ver a un extraño y enorme animal sobrevolando el cielo en círculos, sin nunca decidirse a descender. Por la noche, una mantícora atrapará a un caballo o a un hombre fuera del círculo de las hogueras de luz, y sus gritos serán efímeros...

A mediados de la segunda semana, empezarán a cruzar las montañas más exteriores de la cordillera del Oeste de Hochland.

A partir de ahí, les queda una semana por valles y riscos escarpados para alcanzar Ostland. Si no hay más problemas, otros diez días de marcha los separan del campamento de destino de los aprovisionamientos.

-En las montañas centrales-

El camino seguido por von Ingrand recorre el borde del macizo, sin internarse demasiado en él, y tiene la ventaja de ahorrar casi una semana de viaje. Discurre por una calzada empedrada en tiempos antiguos, que aún en tiempos recientes era utilizada por las caravanas comerciales que hacían la ruta hacia el Norte desde Altdorf y Middenland. El comercio vía ríos Lynks y Taal, empero, la ha dejado obsoleta.

La vía traza un itinerario irregular para adaptarse a la orografía, pero permite el paso de uno o dos carros incluso cuando se estrecha en una ladera de montaña o por el fondo de un valle, y hay pozos y cisternas en distintos puntos de la ruta, para abastecer a animales y hombres de agua razonablemente potable. Conectadas con esta vía, hacia el Oeste, hay algunas carreteras secundarias que conducen a minas y asentamientos, despejadas cuando las Montañas Centrales eran un poco más seguras.

Eventos en las montañas

Mira antes de beber

Tras un duro día, hombres y animales llegan a una cisterna artificial, alimentada presumiblemente por un manantial subterráneo, y se hace una pausa para dar de beber a la caravana.

La piscina no es muy amplia, pero sí profunda (no se aprecia el fondo) y parece extraño que se haya vaciado en un lugar tan remoto, en piedra maciza, una hueco tan considerable. La cisterna desciende rápidamente y es rectangular, lo que descarta que sea natural. Quizás sea obra de enanos...

Haz que los Pj se planteen éstas dudas, pero no les preocupes en demasía. El agua está limpia y no presenta algas ni turbidez.

Cuando los bueyes hayan bebido, von Ingrand anuncia que no se reanudará la marcha hasta la mañana siguiente, visto el buen ritmo que lleva la caravana, y les da permiso a los hombres para disfrutar de las horas que quedan de día y de la noche que sigue. El ambiente se destensa, y los hombres empiezan a aprovechar el merecido permiso.

Cuando cae la noche se forman corrillos en las hogueras, alguien saca una flauta, otro un violín, y los oficiales hacen la vista gorda en cuanto al consumo de alcohol. Enseguida empiezan las canciones y las competiciones de fuerza y bebida, y la narración de historias. Sólo los tres centinelas, que guardan que nada venga del valle boscoso de abajo, no participan del jolgorio. Debería ser una ocasión para que los Pj se relajen y traben amistad con los integrantes de la caravana, contando anteriores aventuras y trazando planes para el futuro con sus nuevos camaradas.

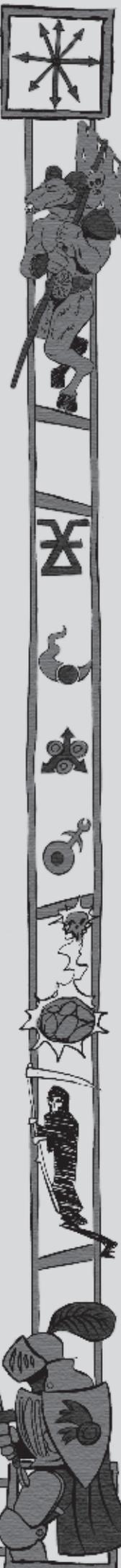
Sin embargo, la fiesta es interrumpida poco después de media noche, cuando un grupo de zombis salen del lago y se ceban en los aventureros y sus camaradas.

Tarde _ Algunos hombres se bañan en el lago artificial, otros exploran el bosque de abajo en busca de leña y frutos, otros pasean o se tumban a descansar.

Anochecer: Se encienden las primeras hogueras, después de la cena. Miksa Rotpein, uno de los soldados ostlandeses, empieza a batir palmas e inicia el "Canto por Wolfenburgo" al que se van uniendo todos los de su provincia presentes.

11.15 _ En la hoguera de los oficiales estalla una pelea provocada por el consumo de alcohol. Los participantes se intercambian unos cuantos puñetazos y acaban jurándose amistad eterna ante las risas del público. Von Ingrand refunfuña un poco pero acaba uniéndose a la carcajada general.

12 Medianoche _ Los animales empiezan a piafar, inquietos, pero a estas alturas a nadie le importa algo como eso. Unos duermen, otros bailan y saltan las hogueras, otros expresan en voz alta su descontento



por la milicia, o por la persona del dirigente del convoy, pero éste duerme como un bendito

12.08_ Unas manos humanoides se apoyan en el borde de la cisterna. El zombi se apoya en la dura piedra y surge de su tumba acuática. Un murmullo incoherente surge de su boca.

12.11_ Ocho figuras tambaleantes se encaminan hacia el campamento.

12.13_ Los gritos de un mulero al que acaban de despertar de un mordisco en el cuello da la alarma, pero los hombres tardan en reaccionar.

12.15_ Sin la intervención de los Pj, un grupo de soldados razonablemente despiertos y so-

El desfiladero

Dos días de marcha después, el convoy llega a un punto en el que el camino corta horizontalmente una ladera de rocas sueltas más bien abrupta(a efectos de juego, una tirada exitosa de Escalar cada diez metros de ascensión para no caer). Hacia arriba, la pendiente se hace más suave, hasta dejar a la vista una amplia hendidura en la roca de una cueva natural. Hacia abajo, la pendiente se hace más acusada hasta acabar en un valle con un pequeño lago, con unas paredes cortadas a pico que hacen casi imposible el ascenso. Si alguien pasa una tirada de observas, distinguirá una enorme figura humanoide de color pizarroso, sentada ahí abajo. Se trata de un troll que se cayó hace ya varias semanas, pero que tiene comida abundante(piedra).

Las posibilidades de eventos en este caso son varias. Quizás, alguien tropieza y cae rodando hasta el valle, y, ¿A quien le toca ir a por él? Exacto. Una variante sería que fuera uno de los Pj el del traspie, lo cual le daría a sus compañeros una motivación extra.

Otra variante: los goblinoides surgen de la cueva de arriba, y hostigan el paso por la ladera con flechas piedras. Los Pj ven unas cuevas en el fondo del valle... pa-

recen bocas de túneles que, quizás, lleven arriba... si consiguen sobrevivir al troll y a los peligros de las galerías bajo tierra. O quizás se decanten por escalar ladera arriba por la noche(con los debidos penalizadores por oscuridad) y atacar a los pielesverdes en su propio territorio.

Camino cortado

Un estrecho camino, en el fondo de una garganta rocosa, es el itinerario que recorre la calzada, poco antes de salir de las montañas. Se trata de un espacio de apenas cuatro metros de alto, con canales practicados a los lados de la vía para que el agua no se estanque en el camino. El camino está despejado hasta que, doblando un recodo, aparece una patrulla de pieles verdes o un grupillo de ogros de las montañas con jóvenes y hembras, que se muestran tan sorprendidos como los integrantes de la caravana.

brios descuartizan a dos de los zombis que se dirigen hacia el capitán.

12.16_ Un recién despertado von Ingran encabeza el rastreo y desmiembre de los zombis.

12.24_ La única criatura superviviente llega hasta el borde del pozo y se sumerge. Colgando de su boca, los horrorizados Pj que pasen una tirada de Observar Desafiante podrán ver un brazo humano, perteneciente hasta hace poco a uno de sus compañeros...

Aplica la penalizaciones adecuadas a aquellos que se hayan emborrachado. Aquellos que se acaban de despertar cuentan como aturdidos hasta que pasen unos cuantos turnos despejándose.



MAR

SIC

Este encuentro está pensado para poner a los humanos en una diatriba. Los dos bandos dan la alarma y se disponen a repeler un ataque, pero nadie parece tener ganas de empezar. La balanza parece inclinarse del lado de los

humanos, pero muy ligeramente. Nadie toma la iniciativa, ¿Será posible llegar a un trato y cruzarse sin llegar a la batalla?

-La bella tierra de Ostland-

Tras dos semanas de arduo viaje (hasta tres si hubo más imprevistos), se acabará la travesía por las montañas centrales, descendiendo hasta un valle boscoso en el cual el convoy abandona la calzada que venía siguiendo y pasa a utilizar un camino de tierra. Tres días después de abandonar la calzada, que continúa hacia Wolfenburgo, la caravana llegará al campamento de los Cuartos de toro de von Raukov. Se trata de una aglomeración de tiendas, carros y corrales, con barracas a medio construir en un terreno ganado al bosque. El campamento, protegido por una empalizada de madera en su mayor parte, ocupa una colina con fuentes de agua abundantes y suelo firme, y junto con la guarnición militar (unos trescientos cincuenta hombres) se hallan refugiados de importancia, voluntarios ulricanos (una veintena) y sigmaritas (doce) fanáticos, que se han congregado allí siguiendo a un líder carismático que está llevando a cabo su cruzada particular, una buena cantidad de mujeres y familiares de los soldados, varios monjes de Shallya de un monasterio arrasado, consejeros militares de varias casas electorales y artesanos del ejército, indispensables. Todos los bienes, en general, son más caros que lo habitual.

El campamento funciona como almacén y centro neurálgico de las fuerzas de von Raukov, al que varios electores se están intentando camelar sabiendo que fuerzas militares agradecidas en Ostland siempre pueden venir bien para una emergencia. El militar ha instalado guarniciones en las principales poblaciones de los alrededores, y adiestra soldados y milicianos, los arma y los equipa lo mejor que puede.

Una abigarrada muchedumbre de refugiados ha copado las aldeas circundantes, huyendo de los peligros de la invasión.

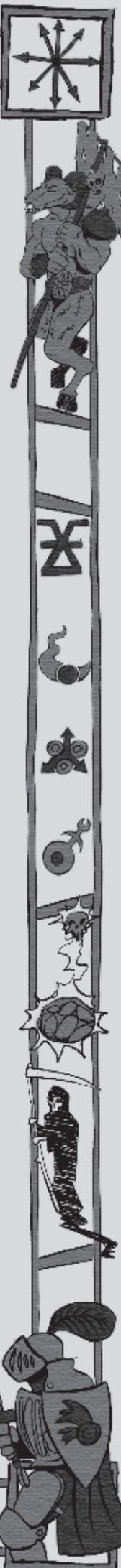
El campamento del Kampfuer, su nombre popular, puede ser el espacio perfecto para localizar unas partidas de intrigas combinadas con acción contra los hombres-bestia de los bosques.

Algunas de las facciones que se intentan ganar a von Raukov:

Ulricanos: Minoritarios en Ostland. Un sacerdote ungido de Ulric, Bertold Brecht, ha acaudillado a fieles de religiones guerreras, pero mantiene el contacto con su culto por medio de palomas mensajeras. Está teniendo bastante éxito convirtiendo a milicianos y desesperados a su religión, y espera pasar a ser el principal representante de esta iglesia en Ostland, un sueño bastante grandilocuente pese a que es carismático y un buen orador y guerrero.

Hochland: A los principales apoyos de von Raukov, los Condes de Hochland, no les gusta nada el Conde Elector de Ostland, pariente del general. Suministran hombres y sobre todo material y expertos a “un hombre realmente pragmático y patriota, con el que nos entendemos excelentemente. Cuenta con todo nuestro apoyo”. Para su desilusión, von Raukov no es manifiestamente hostil a su primo, aunque en la práctica no recibe órdenes de él y no es muy probable que las obedeciera en caso de recibirlas.

Hiddenland: Uno de los maestros flecheros del ejército es un agente de una facción



de la corte de los Todbringer. Está recabando información, pero no tiene medios para enviarla a sus superiores sin quemar su identidad falsa. Quizás unos vagabundos aventureros como los PJ estén dispuestos a llevar una carta hasta Midenheim, eso sí, sospechosamente larga...

Calabecland: Tiene a varios agentes en el campamento, queriendo como quiere que la situación derive hacia una eventual secesión del

Sur de Ostland. Tienen a una agente entre los refugiados, haciéndose pasar por una joven estudiosa atrapada por la tormenta del caos. Consigue la información de un par de jóvenes oficiales sobre los que tiene algo de influencia, y considera a los sigmaritas como un estorbo con sus ideas de unidad y frente común contra el caos. Intentará acercarse a Brecht, pero espera la ocasión para intimar con él y tantearlo. Espera la llegada de refuerzos con dinero e instrucciones.

-Personajes y Enemigos-

Karl Fischer

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
32	41	38	29	31	34	28	32
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	2	4	0	0	?

Poseiones: Material de oficio (herrador), calzas de buena calidad, 18 CO cosidos dentro del sombrero. Si es reclutado, se llevará su chaqueta de cuero, un gorro de cuero (sí, el de las coronas de oro), arco y flechas y daga.

Habilidades: Conducir, Criar Animales, Leer/Escribir, Oficio (Herrero), Oficio (Herrador), Percepción, Regatear, Tasar.

Talentos: Negociador, Resistencia a venenos, Visión nocturna

Sargento típico

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
46	41	36	41	39	40	34	43
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	4	4	0	4	0

Habilidades: Cultura popular (Imperio) +10, Intimidar, Esquivar, Conducir carro, Cotilleo +10, Cuidar animales, Conocimiento académico (Tácticas), Lenguaje secreto (Lenguaje de batalla), Hablar idioma (Kislevita)*, Percepción +10.

Talentos: Especialidad en Armas a dos manos, Golpe poderoso, Desarmar, Golpear para aturdir, Golpe letal, Lucha callejera.

Poseiones: Alabarda o Espada a dos manos, arma de mano, armadura de cuero completa, peto de placas, casco metálico, 25% de sirviente personal, 2D6 CO, botas de buena calidad.

*La habilidad oficial es Hablar idioma (Tileano) pero para los ostlandeses resulta más lógico aprender a hablar en kislevita.

Soldado típico

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	31	36	31	34	29	34	28
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	2	0

Habilidades: Cultura popular (Imperio), Intimidar, Esquivar, Sanar, Cabalgar.

Talentos: Especialidad en Armas a dos manos o en Armas de pólvora, Golpe poderoso o Disparo certero, Disparo rápido o Desarmar, Golpear para aturdir o disparo poderoso, Golpe letal o recarga rápida.

Poseiones: Uniforme en cualquier estado, alabarda o arcabuz, pólvora y balas para diez disparos o arco (para los de Ostland y si así lo deseas), arma de mano, daga, armadura de cuero completa, chaqueta de mallas y casco metálico, algunos enseres personales, pichel con licor o agua.

Zombi del lago

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
34	0	30	38	16	12	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	3	-	-	-

Especial: He considerado que estos no son zombis típicos, sino cadáveres poseídos por demonios, reanimados pero fuera de control o sujetos a una antigua maldición. Por lo tanto, se les aplican estas reglas especiales. Ahora bien, si deseas emplear a zombis normales, puedes hacerlo perfectamente. Su perfil está en el libro básico. Cualquier golpe crítico a un miembro lo amputa, pero el ser sigue "vivo". Sólo si se efectúa un crítico sobre la cabeza desaparece lo que sea que anima al cadáver, y éste cae al suelo hallando por fin el reposo.

Talentos: Intimidante, Lucha, Armas naturales (uña afilada y dientes podridos, -1 al daño.)

Refugiado hambriento y harapiento

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	35	31(21)	36(26)	31	31	31(24)	31(21)
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3(2)	3(2)	4	0	-	0

Especial: Los valores entre paréntesis son los actuales, después de semanas o incluso meses de vagar sin una comida y un descanso regular, en permanente tensión y dejando seres queridos a la rapiña de las fieras. Sus perfiles descansados, bien alimentados y libres de preocupaciones no son los que se indican.

Habilidades: Cualquiera, a criterio del máster.

Talentos: Cualquiera, a criterio del máster.

Lobos

Usa el perfil del básico (pag. 232 del manual básico), aunque yo considero preferible añadirles la habilidad Esquivar.

Goblinoídes

Puedes usar los perfiles del básico (pag. 229) o del bestiario sin problemas (pag. 96 Bestiario del Viejo Mundo).

Puntos de Experiencia

__Hasta 15 por una buena interpretación en la posada: hablar con los habitantes de la posada o trabar amistad con Karl contaría positivamente. Hasta 25 para el PJ que tenga que informar a los Fisher de la muerte de su familia.

__La bestia desatada: 10 PX para el PJ que dé con la solución.

__Me gustan tus votas: 15 PX. 20 si se evita de algún modo sin ceder ante el soldado.

__Un oficial debe alimentarse adecuadamente: 10 PX por derribar al ciervo, mas 5 si se interpreta bien la humillación de entregarle la presa a la oficialidad.

Consejo: A menos que el grupo de Pj sea muy reducido, que no más de uno de los anteriores sucesos le corresponda al mismo PJ.

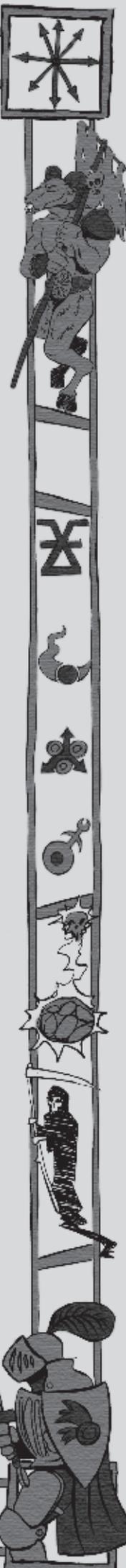
__¡Lobos!: 5 PX por lobo muerto, hasta 20 PX para el que tenga una buena idea a la hora de evitar a los animales.

__Reconocimiento del terreno: Hasta 10 PX por interpretación en el encuentro con los refugiados, 5 por evitar la trampa. 10 al PJ que encuentre una manera ingeniosa de salvar a la mujer herida, 15 para el que encuentre el relicario.

__Ataque de los zombis: ¿10 px por zombi abatido?

Los otros dos encuentros en las montañas pueden resolverse de tantas maneras diferentes que no sé qué valor asignarle.

__Llegar vivos al campamento de Von Raukov: 10 PX por aventurero.



-EL CAZADOR-

Por Burgan

“Un año más y me jubilo” fue el primer pensamiento que pasó por la cabeza de Fredegar Berg cuando empezó a llover fuera de su improvisado refugio.

Todos los años se juraba lo mismo, cada vez que lo golpeaba el tiempo, el frío o el cansancio. “Pero nunca lo haré” No, Fredegar nunca dejaría el monte y el rastro de las raposas y de los ciervos a cambio de una vida de labrador. Por eso, aunque tuviera una mujer y cuatro hijos en una aldea de Talabecland, se pasaba la mayor parte del año sólo en los grandes bosques, durmiendo en covachas y refugios de ramas, y consiguiendo las mejores pieles. Porque Fredegar, aunque tuviera ya más de cuarenta años y acabara de tener una nieta, seguía siendo el mejor cazador en lo suyo. Había pocos que, como él, pudieran derribar a una corza en medio de la noche (su hazaña más renombrada) o que supieran las costumbres de los escasos zorros negros que quedaban (escasez debida, en parte, al propio Fredegar, pero sobre todo a lo valioso de su piel).

La tormenta duró dos días enteros, pero Fredegar no se preocupó. En su refugio estaba caliente, tenía galletas y carne fresca de sobra, y además tenía que hacer. Pasó los dos días calentándose, fumando y mirando el agua caer o la madera arder, mientras sus manos acondicionaban las pieles que había conseguido tras mes y medio de temporada de caza. En las breves pausas entre chubascos, salía a recoger madera y agua del riachuelo cercano.

La noche del segundo día, lo despertó una sensación extraña. Ya no llovía y la hoguera se había apagado. Tenía la boca seca y le dolía el hombro. “Me estoy haciendo viejo”

pensó, y entonces volvió a tener la sensación. Era como si algo fuera mal, algo sutil pero que dejaba claro que estaba fuera de lugar. El aire tenía un regusto amargo, y no estaba limpio como después de las tormentas.

Fredegar salió de la covacha en la que había plantado su campamento. No era una cueva grande, apenas cabían él y su mercancía sin quemarse en la hoguera que había hecho en la entrada, y si podía ponerse de pie era porque nunca había destacado por ser muy alto.

Y entonces no lo notó, sino que lo vio. Instintivamente se agachó para no resaltar en medio del pequeño claro. Había dos figuras que se recortaban, negras, contra la pendiente privada de maleza que descendía hasta el arroyo a unos veinte metros de donde estaba. Siluetas altas y negras. Con cuernos. Hombres-bestia empuñando lanzas.

“No pueden haber visto la hoguera” se dijo. “Si la han visto y vienen a investigar...” Un sudor frío le descendió por la espalda. “Si vienen hacia aquí, si saben que estoy aquí, me matarán y no puedo hacer nada por impedirlo”. Controló el pánico que amenazaba con apoderarse de él. Las siluetas se detuvieron su descenso. Se tensó de una manera increíble, no se movió, no respiró siquiera, guiado por un instinto ancestral “no te muevas, no mirarán hacia aquí, no pudieron haber visto la luz de la hoguera. Solo son animales”

Uno de los hombres-bestia soltó un berrido, descendiendo ágilmente con sus patas de cabra por la pendiente rocosa, algo que no era ni un rugido de depredador ni un balido de cabra, ni un grito humano, y levantó la lanza. El sonido se elevó por encima del bosque de tinieblas, retumbó entre los árboles milenarios y estremeció los charcos en el empapado suelo. Y las dos bestias se lanzaron hacia delante, mientras otros alaridos se elevaban por doquier. Era el grito de la bestia cazadora, era el saludo que le manda el bosque a alguien que va a morir.

Fredegar no se resignó a morir, o al menos no lo hizo una parte de él. Una parte de él cruzó de dos

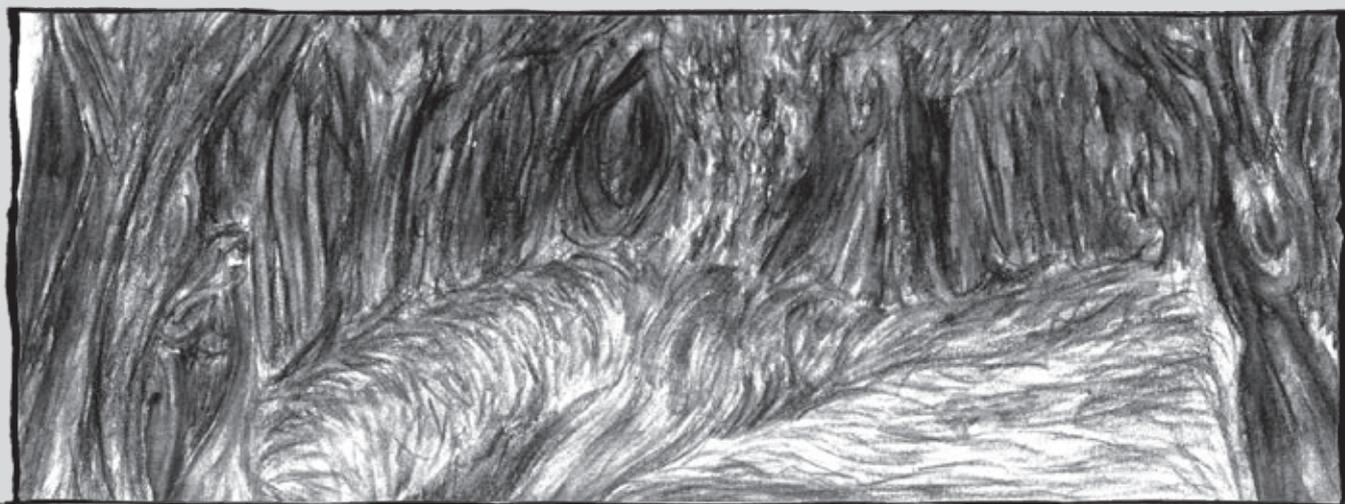
zancadas el camino que le separaba de la cueva y cogió el arco y el carcaj con mano firme, y luego echó a correr. Una parte de su mente que Fredegar no sabía que tenía calculó el tiempo que tardarían los hombres-bestia en cruzar el riachuelo recorrer la franja de matorral espeso que los separaba de su presa. De un salto animal, Fredegar el calvero hasta el primer árbol, y se perdió en la espesura.

Avanzaba a grandes zancadas, con un ritmo de corredor experimentado. Por alguna razón, había acordado el arco, algo que no solía hacer cuando no tenía motivos pero que ahora agradecía con toda su alma. Otro rugido, más bestial si cabe que el anterior, lo espoleó y empezó a correr como no había

por unos cazadores veloces y hábiles. Era un viejo zorro, perseguido por mastines salvajes y sanguinarios, que ansiaban su piel. “Pero un zorro también tiene sus trucos”.

Esprintó, y la silueta de la derecha, cada vez más cerca, aceleró a su vez con ánimo de cortar el paso, y entonces el viejo cazador viró y se lanzó hacia el bosque más espeso de la izquierda, describiendo luego un círculo hacia el lugar de donde había venido.

Las bestias se tragaron el truco. Desde detrás de un tronco, Fredegar pudo oír los sonidos de la persecución, y luego rugidos



corrido en toda su vida, ni volvería a correr.

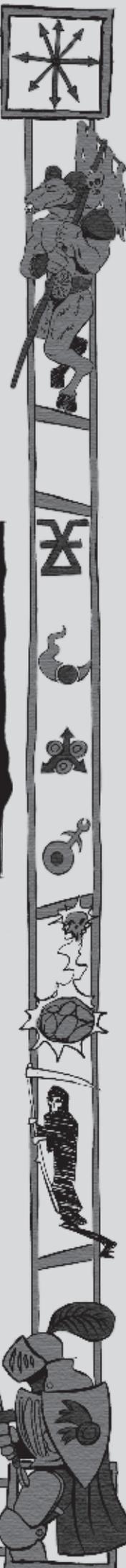
Hrotar Uncuerno rugió otra vez al entrar en el calvero apartando la maleza con su fuerte corpachón. Acababa de ver al humano escurrirse entre los árboles. Una sola palabra pasó por su mente, una palabra bestial que expresaba toda su sed de sangre y éxtasis animal.

Cacería.

Un hoyo no advertido, una raíz sobresaliente, y Fredegar moriría. Las bestias venían detrás, podía sentirlo, oliendo su miedo y palpando su debilidad. No sabía cuanto llevaba corriendo, pero sí sabía que cada vez se acercaban más. De repente, con el sudor del miedo y de la carrera corriéndole por el rostro y lavándole la espalda y empapando su ropa, vio o creyó ver una sombra que se movía, a la derecha. Espoleado por el miedo, intentó acelerar, pero las piernas ya no le obedecían. Corría por instinto, perseguido

que se alejaban. Se tensó por un momento, y luego se relajó cuando los sonidos continuaron en otra dirección. Entonces soltó el aire que había estado conteniendo, y destensó el arco. La flecha había preparado resbaló entre sus dedos y cayó al suelo. Fredegar se apoyó en el tronco y fue resbalando, dejándose resbalar por la superficie con los ojos cerrados, mientras oía a las bestias alejarse.

Después de medio minuto, se levantó. Creía saber donde estaba. Las colinas quedaban hacia el norte, de donde había venido, y el afluente del Talabec donde estaba la aldea más próxima, hacia el Oeste. Ahora, la prioridad era llegar a la aldea, pero por lo que sabía, toda esa zona de bosque podía estar repleta de hombres-bestia buscándole. Hacia el Este, necesitaría un par de días para llegar a la



alquería más cercana, y era de suponer que la manada lo encontrara su rastro. Se sentía otra vez como un zorro acosado, perseguido por una jauría.

Hacia el Este, era lo más seguro, decidió. Perderían el rastro, y además ahora sabía que lo andaban buscando y tendría el arco preparado. Además, conocía bien esa zona del Gran Bosque, y era menos espesa y peligrosa que las tierras al Norte, de donde seguramente procediera la manada. "Hombres-bestia tan al Sur". Nunca había sospechado que una cosa así pudiera pasar.

Se puso en pie con energía, y atento a cualquier sonido. Los sonidos de la persecución estaban muy lejos ya. Calculó que recorrerían medio quilómetro antes de percatarse del engaño, y aún entonces lo más seguro era que perdieran algún tiempo más buscando su rastro. Si actuaban como cazadores humanos, se reunirían para explicarse la situación y decidir que hacer. En cualquier caso, el tiempo era esencial: debía poner tierra por medio enseguida. Decidió seguir hacia el Este, guiándose por la luna, hasta reconoces algún soto o árbol que le permitiese orientarse.

Balgor, el jefe de caza, bramó una orden, y las bestias corrieron hacia él. Era una bestia inmensa, de casi metro noventa de altura y más de cien kilos de peso. Con la astucia de una bestia y el instinto de un macho dominante, era uno de los lugartenientes de mayor confianza de Nugot, jefe de manada. Sólo iba armado con una lanza de caza de madera y una hachuela de metal, pero sus cuernos y colmillos podían matar o lisiar a un hombre adulto. Era la meta de todo cazador: fuerte, cruel y rápido, con los cuernos siempre manchados de sangre.

Nugot le había dado una orden: ir delante de la manada y matar. No atacar poblados humanos, había dicho Nugot, dejarlos para el grueso de los guerreros y bestigors de pesadas armaduras y armas a dos manos. Comer y beber del bosque, ir siem-

pre por delante. Mandar todos los días a un hombre a informar. Reducir las pérdidas al mínimo y no dejarse ver. Se habían dejado ver por un hombre. El hombre debía morir. Tanto Balgor como Nugot habían luchado contra hombres, al Oeste, en el Drakwald. Cuando un hombre los veía y huía, iba a sus patéticos poblados corriendo, y en vez de una matanza fácil había humanos con armas y fuego para luchar, y empalizadas de madera y fosos. Eso no era bueno. Un hombre los había visto. Debía morir. Para ello, había que encontrar el rastro del hombre, seguirle y darle muerte.

Toda esta información se la transmitió a sus cazadores con un rugido de furia y amenaza.

-¡Hrotar Uncuerno! El corazón del hombre o el tuyo. Tres.

Hrotar Uncuerno, nuevo subjefe, gritó dos nombres de bestias y tres blasfemias se perdieron en el bosque. De caza.

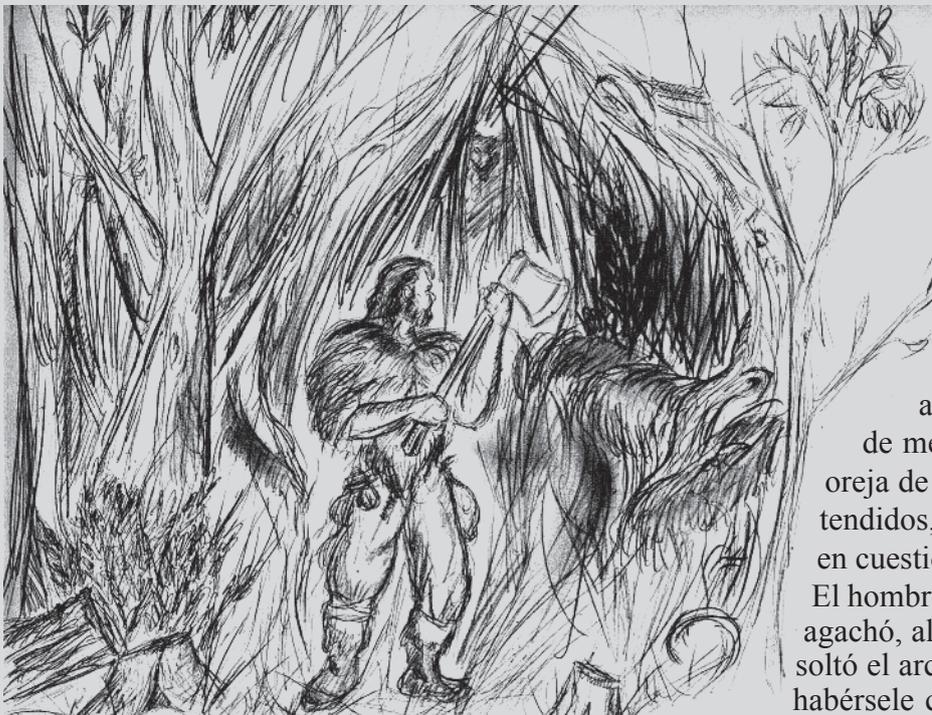
El amanecer sorprendió a Fredegar con hambre y miedo. Había quemado demasiadas energías, tanto mentales como físicas, en una noche de huída. Sabía que lo perseguían, pero no sabía cuantos ni a qué distancia. Poniéndose en lo peor, una manada, pero no tienen mastines, o si no ya habrían encontrado mi rastro.

Ante él se extendían leguas y leguas de terreno virgen, o no tan virgen, hasta las primeras cabañas humanas. Más allá, Schwulzren y el río Talabec. El río, en este momento, era lo más importante para él. Todo talacbeclandes sabía lo que significaba su nombre: eran las aguas sagradas del dios Taal, que permitían transportar mercancías y fertilizaban e irrigaban la tierra. Era la mejor de las carreteras, la arteria de la civilización y el comercio, y para Fredegar simbolizaba la vida. Si podía ver el río, sobreviviría, volvería con su familia, sin las pieles de este año, pero aunque modestos, Fredegar y los suyos se las apañarían para salir adelante. "Marcus es un buen chico, en el fondo" pensó, recordando a su aspirante a yerno. "Si vuelvo a casa, dejaré que se casen, y tendrán hijos, y dejaré este oficio. Con lo que tengo ahorrado compraré y sembraré de centeno otras dos fanegas, y con tantos hombres en casa no faltarán brazos para trabajar."

Entonces, algo lo sacó de sus ensoñaciones.

El bosque era claro, de árboles viejos de follaje espeso que filtraban la luz y dejaban llegar poca al suelo, casi llano en esta parte del bosque. Perfecto para correr. Perfecto para la persecución.

Habían perdido un cuarto del camino de la luna por el cielo para conseguir hallar el rastro del humano. Por suerte, Befgar Franolfaro era uno de los mejores rastreadores de la tribu de las bestias, y había seguido el camino del humano paso por paso. Ahora, era el momento de hacer un último esfuerzo, de exprimir las fuerzas que los cazadores aún guardaban en los endurecidos músculos. Llevaban, junto con el resto de la vanguardia de la manada, una semana forrajeando y moviéndose, sin descansar más que un



día de cada dos o incluso menos, y hacía dos que no comían. Apenas hacía media hora, al encontrar un rastro fresco que les indicaba que el humano les sacaba poca ventaja, Hrotar y sus dos acompañantes habían hecho un pequeño descanso en la persecución, para beber y refrescarse en un arroyo, pero ahora, el líder les presionó una vez más. Podían oler ya al humano, y Befgar, que iba en cabeza por poco, se paró y les hizo una señal a sus acompañantes para que siguieran corriendo, mientras examinaba una huella en especial, y luego se levantó y siguió corriendo. El humano se había sentado y había seguido. Cojeando.

El cazador se maldijo por su estupidez. Perdido en sus pensamientos, había pisado mal y por poco no se había esguinzado el tobillo. Algo así le podía costar la vida. Se había retrasado más de lo que debía, eso sin duda.

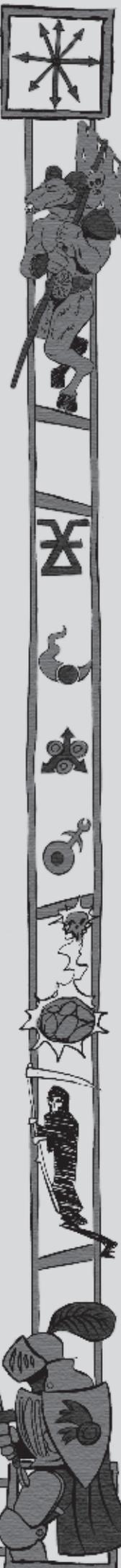
Tropezó otra vez, y esta vez no había ninguna raíz a la que echarle la culpa. Estaba cansado, demasiado. Estaba muerto. Los dientes de los mastines estaban a punto de cerrarse en torno a la garganta del zorro.

Hrotar Uncuerno, en cabeza, cargó contra el humano, de rodillas, al otro lado del lecho seco de un río, enarbolando la lanza en alto. Entonces oyó el sonido, y el humano tensó la cuerda del arco.

La flecha salió disparada rectamente, impulsada con toda la fuerza que Fredegar pudo reunir. La fuerza que proporcionaba a un proyectil un arco de tejo de metro cuarenta, tensado hasta la oreja de un arquero con los brazos extendidos, no era desdeñable. El arquero en cuestión apuntó a la cabeza.

El hombre-bestia, por un acto reflejo, se agachó, al mismo tiempo que el hombre soltó el arco. Un disparo que tendría que haberse clavado en la cara lo hizo dos dedos por encima de la base del único cuerno de la bestia, y atravesó el duro hueso como si fuera carne blanda. La flecha lo pasó de parte a parte, y se quedó clavada.

Transido por el dolor y desestabilizado, Hrotar perdió pie por un momento y estuvo a punto de caer. Se irguió en el preciso momento en que Jaarkt Dienteamarillo llegaba a su altura, y en el que Fredegar volvía a tensar el arco. El arquero un momento antes de llegar al punto de tensión que pretendía, la cuerda, con un sonoro estallido, se soltó y lo golpeó en la mejilla, abriéndole un surco sangrante. Pero claro, la herida era el menor de sus problemas.



Jaarkt no vaciló. Con la facilidad que da la práctica, echó el brazo hacia atrás y hacia delante, soltando el venablo de madera contra el hombre que se levantaba. La tosca lanza recorrió diez metros como una exhalación, y golpeó la corva derecha de Fredegar con fuerza suficiente como para derribarlo.

Fredegar se desmayó por un instante imposiblemente corto. La lanza no se había clavado, pero la punta casi roma le había dejado la pierna inútil y un dolor atroz. Las tres bestias avanzaban ahora juntas, sin prisas, sabiendo que la cacería había terminado, o mejor, que terminaría en unos segundos. Después, claro, vendría el festín.

El primero en llegar fue Jaarkt, que recuperó su lanza y le asestó una coz en la espalda. Luego Befgar el rastreador, que observó el arco con curiosidad y luego le sonrió mostrándole los colmillos al hombre postrado, en una horrible parodia de sonrisa, antes de rugirle con entonación sádica. Y por último el jefe, con un cuchillo de metal en la diestra y una flecha clavada en su ancho cuerno.

Hrotar llevaba un rato pensando. Matar al humano y comerse su corazón sangrante estaría bien, sin duda, y sería satisfactorio para todos. Pero, ¿y si se lo llevaba vivo como ofrenda al jefe de los cazadores, o mejor incluso, al jefe de la manada? Sin duda destacaría más que si simplemente decía que lo había matado. Sí, eso era lo que iba a hacer. Golpeó al humano con el puño un par de veces y sonrió cuando se retorció de dolor, pero luego se lo echó a los hombros sin matarlo. Sus dos subordinados lo miraron, sin entender lo que ocurría.

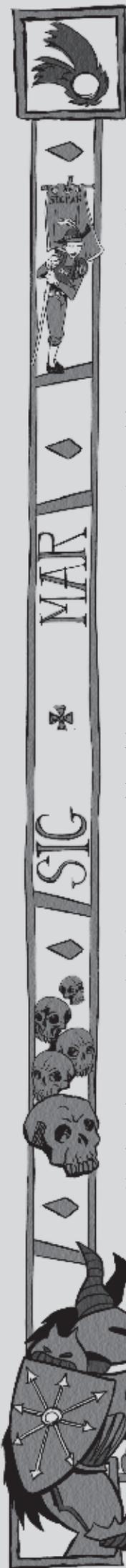
Fredegar no entendía la lengua de las bestias, que para él sólo eran rugidos y bramidos sin sentido. Así pues, no descifró el significado de la conversación. Tan sólo oyó un rugido de interrogación, y otro de respuesta por parte de la bestia de un cuerno, que dejó de levantarlo y

señaló a un hombre-bestia de cabeza de cabra algo más pequeño. Se entendía que había decidido que lo llevara él. La bestia de un cuerno se giró, y los otros dos hombres-bestia intercambiaron una mirada de furia que luego fue de malicia. Atacaron.

Befgar atacó con garras y colmillos, seguido por Jaarkt, que buscaba un momento propicio para golpear con su lanza a modo de garrote. Hrotar y Befgar entablaron un combate cerrado enseguida, y el segundo le impidió al primero acuchillarle agarrándole el brazo del cuchillo. Hrotar perdió la lanza enseguida, y ambos cayeron y rodaron por el suelo. Befgar quedó encima de su rival, algo más grande. Jaarkt, rugiendo, sostenía la lanza en alto, lista para descargarla. Entonces, Hrotar liberó el brazo del cuchillo. Befgar cayó a un lado, con un bufido de desesperación. De su garganta seccionada salía la sangre a borbotones, con el regular y acelerado pulso del corazón. Hrotar rodó y lo apuñaló entre las costillas. Entonces Jaarkt descargó la vara sobre su hombro. Fredegar vio con el rabllo del ojo, mientras se arrastraba, a la vara caer una y otra vez, hasta que se partió y el hombre bestia que la empuñaba la lanzó a un lado, desechándola, y completó el trabajo con cuernos y colmillos.

Jaarkt levantó la ensangrentada cabeza de los restos mortales de Hrotar, con sangre goteando de la punta de sus cuernos y el pelaje apelmazado por el fluido vital de su enemigo. Giró la cabeza, aún extasiado por el festín, y vio fugazmente al humano con el arco tenso de nuevo.

Esta vez, ni Fredegar ni el arco fallaron. La bestia recibió dos flechazos en rápida sucesión, en el pecho y en la garganta, y cayó encima del hombre-bestia que había matado hacía tan poco. Cinco días después y medio muerto, Fredegar llegó a la villa de Schwulfren casi a la par que la manada de hombres-bestia acaudillada por Nugot Bestiacteria. La villa resistió y sobrevivió, como una de las más hermosas pequeñas ciudades de las orillas del río Talabec, pero muchos aldeanos y forestales murieron cuando las bestias saquearon la región.



Un vistazo al Bosque de la Piña

Por Igest

El bosque de la Piña es la extensión arbórea más grande del reino de Obregón. Situado en la frontera este con el Reino de Tigarre, dicha frontera se diluye en su interior y ninguno de los dos reinos reclama con contundencia sus derechos en el lugar, puesto que se trata de un lugar salvaje, recondito y más bien tenebroso.

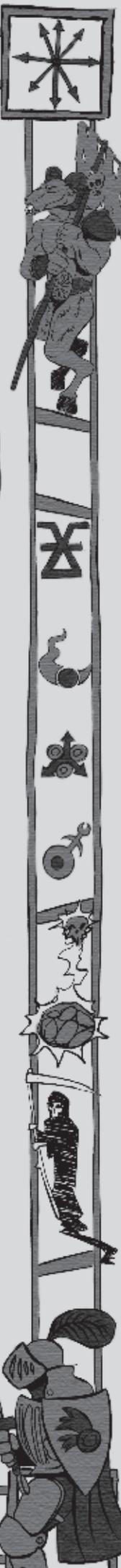
Desde Diamanterra se llega siguiendo la ribera del río cristal hasta la población de Castiñeiras, último lugar donde descansar en caso de querer adentrarse en el Bosque de la Piña. Allí el camino se bifurca en dos ramales, el que lleva a Verín y el antiguo camino del bosque, que seguía por la vereda del río Cristal atravesándolo y llegando hasta las Montañas Irrana. Sin embargo este camino ha ido quedando en desuso por los peligros que entraña el bosque y hoy en día es más habitual que cualquier caravana que vaya o proceda de Cantodomuro (importante comunidad minera del reino situada en las montañas Irrana) siga por el camino de Verín, dando un rodeo pero evitando los peligros del Bosque de la Piña.

Pero ¿porqué las gentes susurran en bajo el nombre de este bosque? O ¿porqué prácticamente nadie quiere atravesarlo? Las estribaciones del bosque están conformadas por castaños fundamentalmente que se encuentran bastante separados entre si y entre los cuales la hierba apenas si levanta un palmo del suelo; de hecho, en Castiñeiras es muy famoso el licor de castaña, que se obtiene precisamente de esos castaño. Sin embargo si caminas unos cientos de metros, la hierba empieza a subir de altura y se torna en zarzales paulatinamente, de forma que caminar se hace una tarea harto difícil. Los castaños



van dejando paso a otros arboles más pequeños, de aspecto más retorcido y aunque más raquíticos y con menos hoja, al estar mucho más próximos entre si, la luz del sol en muchas zonas no llegua a tocar el suelo nunca. A medida que profundizamos en el bosque la humedad se hace la reina del ambiente y de hecho en muchos lugares, el Río cristal se ha desviado formando charcas, que con el tiempo se han convertido en cenagales. En otras zonas los apiñamientos de arboles se han interpuesto en el camino del río, pero este los ha atravesado, quedando estos en mitad de su cauce, mientras que en otros puntos el río se divide en multitud de cauces haciendo desaparecer el suelo bajo sus aguas.

El ambiente es muy sofocante como consecuencia de la humedad reinante y ello hace que no haya muchos pajaros en el lugar. Sin embargo otro tipo de criaturas si que abundan bajo su boveda arbórea. La zona más proxima a las montañas irrana es frecuentada por una banda de Goblins que han convertido esa parte del bosque en su refugio. Montañas de estiércol y de desperdicios avisan de su presencia así como montones de totems que han desperdigado por todas partes. En esa zona, los arboles empiezan a es-



tar menos apiñados que en otras zonas y el suelo es más firme, ya que el cauce del rio Cristal todavía es uniforme. A medida que el rio se adentra, el territorio controlado por los Goblins va dando paso a una zona más oscura y tenebrosa, donde los hombres bestia se han hecho fuertes y de hecho, muchas

se sigue el curso del rio, a buen seguro unos metros más adelante se podrá encontrar la continuación del camino. Pero no solo la vegetación y las aguas del rio cristal hacen del camino un lugar poco transitable. Grupos aislados de hombres bestia y goblins (de los cuales se ha hablado anteriormente) transitan por él, usandolo en algunos tramos con cierta frecuencia



veces entran en conflicto con los goblins, aunque por el momento se trata de pequeñas escaramuzas y no un verdadero conflicto por el control del bosque... aunque el lugar empieza a quedar pequeño para ambos grupos...

El antiguo camino que atravesaba el bosque de la Piña, se adentra siguiendo la rivera del rio cristal en todo momento en dirección a las montañas hasta alcanzar el lugar donde este nace. Sin embargo, la falta de uso, ha hecho, que poco a poco la vegetación haya ido invadiendolo y en algunos lugares altas hierbas cubren el camino por completo. En otros lugares el camino ha quedado anegado por las aguas del rio cristal, que en algún punto haya podido quedar estancado, cubriendo con sus aguas los alrededores de su cauce y especialmente el camino. Pero si

para moverse a través del bosque con cierta rapidez y eso ha servido para mantenerlo en cierta medida. Por supuesto, el tránsito por el camino con carros o carretas es una tarea casi imposible, por las continuas desapariciones de este. Los caballos tampoco son de gran utilidad en la gran parte del bosque, porque apenas si podrán correr entre los apiñados arboles. Así pues, lo mejor es preparar unas buenas botas si uno se quiere adentrar en este bosque, y por supuesto tener una espada bien afilada, porque los peligros son muchos.

ARTICULO



De paseo por las montañas

Por Igest

El viejo y el nuevo mundo se encuentran atravesados por infinidad de cordilleras montañosas y siempre habrá cerca alguna montaña que pueda convertirse en el destino de los caminos de tus aventureros. No en vano el imperio, está rodeado por todos los puntos cardinales, exceptuando el norte, por montañas. Al Oeste la imponente cordillera de las montañas del fin del mundo, al Este las evitadas montañas grises y al Sur las montañas negras. Por último y algo hacia el norte, se sitúan las llamadas montañas centrales. Sin duda vayas donde vayas es casi imposible no encontrar montañas. Así pues como DJ deberás estar preaprado para que tus aventuras puedan transcurrir en un entorno montañoso y en este artículo te mostraremos algunas cosas que esperamos puedan ayudarte.

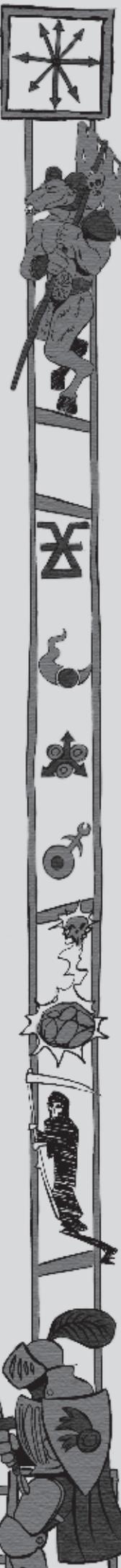
¿Un lugar inhospito?

En general las montañas son un lugar poco frecuentado, al menos por hombres. Son pocos los que viven en las montañas tratándose casi siempre de proscritos, ermitaños y todo tipo de excluidos de la sociedad. Solo en unas pocas ocasiones los hombres se deciden de verdad a fundar una aldea en medio de las montañas, quizás mo-

tivado por la proximidad de una mina valiosa o simplemente por la excentricidad de algún gobernante que pretende reclamar unas tierras "repletas de oro y oportunidades".

Algunas ciudades se han fundado a la sombra de las montañas y en las proximidades de algún paso montañoso, pues se convierten en una fuente de comercio muy importante y valiosa que pocos serían capaces de dejar pasar. Normalmente estos sitios crecen junto a una fortaleza o castillo imperial, que fue la primera muestra de colonización del lugar.

Sin embargo a medida que uno se adentra en los valles de montaña y se asciende por sus escarpadas laderas, las muestras de la presencia de hombres desaparecen. Y no solo por lo complicado de un clima de montaña que hace casi imposible cultivar algunos elementos básicos de la alimentación imperial, sino porque más allá de lo que muchos piensan, las montañas están repletas de criaturas que hacen que la vida sea un bien más valioso que cualquier otra esperanza de colonización. Así pues, los hombres van dando paso a osos, lobos, criaturas salvajes y lo que es peor, orcos, goblins, trolls, gigantes, hombres bestia y multitud de siervos de los poderes oscuros que muchas veces solo han visto unos pocos hombres. Solo los enanos se encuentran cómodos en un lugar como este, rodeados de piedra y un montón de enemigos a los que dar una buena tunda. Quizás solo los proscritos vean en



las montañas un lugar seguro, a pesar de todos los peligros al menos estarán lejos de cualquier intento de las autoridades imperiales de atraparles y de llevar sus cuellos ante la soga. Así pues, la presencia de asentamientos humanos en las montañas se reduce a unas pocas aldeas de montaña más bien pequeñas y precarias, y a las fortalezas que cubren los distintos pasos de montaña que unen al imperio con el resto del viejo mundo. Sin embargo tal y como ya hemos dicho aunque no haya presencia de muchos hombres, hay todo tipo de criaturas dispuestas a hacer vida en un lugar como son las montañas. Desde pequeños insectos hasta grandes bestias como los míticos dragones, sin duda no son un lugar muy recomendado.

¿Por qué a las montañas?

Bueno, todo parece indicar que los aventureros tendrán pocas ganas de visitar las montañas, y a buen seguro preferiran permanecer dentro de la "seguridad" de las murallas de alguna ciudad. Sin embargo como master habrás de encontrar más de un recurso en tu repertorio para hacer que tus aventureros se decidan a darse un paseito por una zona de montaña, lejos de las bondades que las ciudades pueden ampararles, lejos de los rios o caminos repletos de gente en su continuo ir y venir, o lejos de esa paradisíaca región como puede ser la asamblea (un buen remanso de tranquilidad dicen unos, o un lugar soporífero para otros).

Bien seguro que ya se te han ocurrido muchas ideas para hacer que tus aventureros acaben perdidos en las montañas, pero si quieres algunas más a continuación vamos a incluir algunas ideas que puedan hacer que sea el destino elegido por tus aventureros para sus "paseos".

El ingrediente

Bueno, este es el recurso más fácil para llevar a unos aventureros a una zona de montañas. Muchos ingredientes que utilizan los hechiceros son muy raros de localizar y muchas veces estos solo pueden encontrarse en lugares muy reconditos, como por ejemplo las montañas. También hay muchos tipos de plantas que se emplean en la preparación de ciertos remedios, pócimas o venenos que solo pueden encontrarse en lugares con un clima más frío como en las alturas de las montañas.

Amalinde Hirtzel es una herbolista de Bogenhaffen, que ha decidido ampliar su reserva de plantas y tras investigar en la biblioteca ha descubierto una extraña planta que podría servirle para preparar multitud de nuevos preparados, pero que por desgracia solo puede encontrarse en las montañas grises. Sin embargo las montañas grises no son un lugar seguro para una mujer solitaria, así pues decide que deberían contratar a unos protectores que le eviten problemas con forajidos, orcos y demás criaturas que puedan encontrarse. Por supuesto aquí es donde entrarán en juego tus aventureros, que deberían actuar como escolta de Amalinde que les acompañará para poder localizar las plantas adecuadas (por supuesto sabe, que los aventureros serán diestros con la espada, pero no espera de ellos que encuentren las plantas, solo quiere que le sirvan de proyección).

Huido

Las montañas son un lugar peligroso y evitado en muchas ocasiones. Pero también pueden ser el refugio ideal o más aún el hogar perfecto. Así sucede con los proscritos o huidos de la ley, que probablemente verán en las montañas una posibilidad para salir adelante y dar esquinazo a los que puedan pretender seguirles. Pero no siempre es así, a veces incluso en las montañas tienen que estar pendientes de que no les den caza, aquí podrás introducir a tus aventureros.

Anton Orsordeur un grosero comerciante Breton, había tenido ciertos problemas con un ladronzuelo de poca monta, pero que sin embargo esta vez había logrado dar el golpe de su vida. Una noche, el ladronzuelo, de nombre Dietrich, se introdujo en uno de los almacenes que Anton tiene en la ciudad de Nuln y sin que nadie le viese, logro introducirse en la habitación de este. Anton había acudido recientemente a la ciudad de Nuln para presentar a su hija a un joven noble de la ciudad y traía consigo algunas pertenencias para ofrecerlas a la familia del noble, entre las cuales se encontraba una espada que incluía el simbolo de la familia Orsordeur y que había sido el emblema de esta. Pues bien Dietrich, fue pillado infraganti por Anton, que se despertó repentinamente. Sin embargo el estupor y un codazo en la nariz, le dieron tiempo a Dietrich para escapar antes de que pudiesen atraparlo. Pero por supuesto, Anton no se quedaría quieto ante una afrenta como esa. Tras unos días, descubrieron el escondrijo donde vivía Dietrich, a quien apresaron y tras una paliza sonsacarían que había vendido la espada a un forajido que acababa de huir hacia el sur, a las montañas negras. Antes de morir Dietrich, daría el nombre del forajido. Pues bien, ya tienes todas las pistas para introducir a tus aventureros,

que deberán encaminarse hacia las montañas negras para recuperar la espada de manos de ese forajido. Anton debe regresar a bretonia para supervisar algunos asuntos del negocio y espera a su regreso tener noticias de su espada, y por supuesto, si los aventureros le traicionan, que no duden que tendrán en Anton a un enemigo acerrimo.

Sucesos en la montaña

Derrumbamiento: Mientras los aventureros deambulan por un sendero de montaña escuchan un ligero retumbar, que en unos instantes se convierte en un ensordecedor estruendo. Se ha producido un derrumbamiento de rocas y los aventureros se encuentran en su camino. Cada jugador podrá realizar una tirada de agilidad (o iniciativa) para ver si su aventurero es capaz de reaccionar a tiempo. Por supuesto pueden aplicarse modificadores a esa tirada si alguno de los aventureros ha sido capaz de advertir el derrumbamiento al resto de sus compañeros (por ejemplo una tirada de escuchar exitosa) en cuyo caso se reduzca la dificultad de la tirada. También puede suceder el caso contrario, que está sea más difícil de superar porque por ejemplo las condiciones meteorológicas impiden que los aventureros se muevan rápidamente (vease la escena mítica del SDLA) o creas que existe algún otro impedimento que pueda ser aplicable.

Los que no superen su tirada sufrirán el impacto de 1d3 rocas de tamaño variable. Para determinar el tamaño realiza una tirada de 1d10 de forma que 10 seán las rocas de mayor tamaño y 1 las más insignificantes. La roca causará un impacto de fuerza correspondiente al resultado obtenido para determinar el tamaño de la roca.

Ejemplo: Jurgen y Olaf recorren tranquilamente un sendero de montaña, cuando son sorprendidos por un derrumbamiento. Ambos efectúan sus tiradas de agilidad resultando que Olaf logra evitar en el último instante que las rocas caigan sobre él, mientras que Jurgen se ve golpeado de lleno. Efectúa su tirada para determinar cuántas rocas consiguen impactarle y saca un 3, mala suerte! Ahora debe efectuar las tiradas para determinar el tamaño de las rocas. Los resultados han sido 1, 1 y 5, por suerte no se trata más que de dos piedras bastante pequeñas y solo una tiene un tamaño de cierta consideración. Así pues Jurgen sufrirá tres impactos, dos de fuerza 1 y otro de fuerza 5. ¿Sobrevivirá?

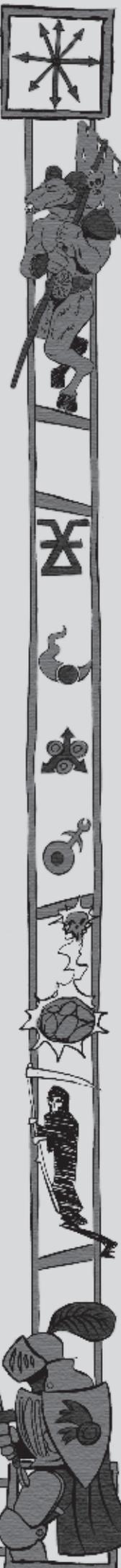
Desfiladero: justo de repente delante de sus narices surge una profunda grieta que cae a pico hasta

una considerable profundidad. Al pie de la misma se pueden observar algunos huesos, probablemente de otros que no estuvieron atentos y se despeñaron al vacío. El camino discurre de aquí en adelante junto al desfiladero por un angosto camino y los aventureros deberán tener mucho cuidado de donde ponen el pie o podrían acabar como esos otros. Si echan un vistazo al fondo, ocasionalmente podrán ver restos de algún desafortunado hombre o animal. En su mayoría se trata solamente de un montón de huesos, pero en algún caso podría tratarse de restos relativamente recientes que sirvan para alertar más aún si cabe a los aventureros.

En caso de que los aventureros necesiten realizar alguna acción distinta a caminar (o cualquier otra actividad que no requiera mucho movimiento, por ejemplo encender una antorcha no debería ser nada comprometido) y asegurarse que pisan correctamente, deberán efectuar una prueba de agilidad para determinar si son capaces de mantener el equilibrio o despeñarse al vacío. En caso de no superar dicha tirada pueden aún intentar aferrarse a alguna roca, saliente o quizás una rama aislada para intentar salvarse de la caída (que a buen seguro supondrá una muerte inevitable, o si la caída no es muy grande, unos cuantos huesos rotos y algunas heridas menos), pero ello deberán superar una prueba de iniciativa. Si la supera conseguirá aferrarse de alguna forma y con la ayuda de sus compañeros podrá volver a elevarse al camino. Eso sí, con un buen susto.

Así pues los desfiladeros son un sitio muy poco propicio en caso de encontrarse con alguna bestia o criatura que ataque al grupo, ya que eso supondrá efectuar constantes pruebas para ver si consiguen mantenerse en pie. Por supuesto, los ataques a distancia no entrañan tanto peligro, por eso algunas bandas de goblins se han especializado en acosar a grupos de viajeros y aventureros en lugares así para darles muerte con sus arcos cortos, muy manejables en un sitio tan difícil para otras criaturas mucho mayores.

Emboscada: las montañas son un lugar bastante propicio para esta situación. Sus desfiladeros, los valles, las cuevas y otros muchos accidentes geográficos que presentan, las convierten en carne de



cañon para esos descuidados aventureros o viajeros que no se anden con ojo y en una verdadera mina de oro para bandidos y otras criaturas. Las emboscadas en los pasos de montañas son menos frecuentes, ya que en estos suelen existir patrullar que vigilan ocasionalmente la seguridad de los mismos. Sin embargo, las patrullas no siempre están cuando se las necesita y entonces es cuando los bandidos, los orcos o los hombres bestia (por poner ejemplos) hacen de las suyas.

La raza de los asaltantes o tipo de criaturas lo puedes determinar según las necesidades de tu partida, sin embargo deberías tener en cuenta que en algunos lugares abundan más algunos grupos que otros. Así pues por ejemplo, los ataques de orcos son más habituales en las montañas del fin del mundo, mientras que en las montañas centrales pueden abundar más los hombres bestia. El número de asaltantes se debería ajustar al grupo de los aventureros, aunque deberías tener en cuenta que normalmente los asaltantes buscarán presas fáciles, y solo en caso de una necesidad extrema se arriesgarán si no superan en número suficiente a los atacados o si cuentan con suficientes opciones para una victoria (o en su defecto para una huida rápida).

Bestia: lo inhospito y alejado de algunas zonas de montaña, hacen de estas el hogar ideal para ciertas bestias, que no podrían habitar en otros lugares del viejo o nuevo mundo. Así pues grifos, gigantes, dragones y otras criaturas de condiciones similares, se encuentran presentes en las montañas. Allí pueden encontrar cobijo y evitar a muchos indeseables y además encuentran alimento suficiente como para mantenerse alejados de los lugares más civilizados, evitándose así grandes problemas. Muchas veces los expedicionarios o aventureros que andan buscando a una de estas criaturas se convierten en parte de su menú.

Normalmente estas bestias suelen encontrarse solitarias, y en raras ocasiones se las encuentra en grupos. Quizás las pocas veces que uno pueda encontrar a un par de grifos juntos, sea cuando una madre cuida de sus crías durante los primeros días de su vida o quizás durante la etapa de cortejo del macho a la hembra. Sin embargo esas

situaciones excepcionales no suelen ser lo más corriente y como decíamos lo más normal es encontrarlas solas. Aunque es casi preferible, porque por ejemplo en el caso de una madre que cuida a sus crías, esta puede volverse mucho más agresiva de lo normal.

Debido a su condición, normalmente los aventureros o descuidados, podrán percatarse de la presencia de la bestia antes de que esta se de cuenta. Lo cual les permitirá buscar alternativas para intentar salir con buen pie del encuentro. Quizás se trate de un grifo que a anidado junto a un estrecho paso, que constituye la unica forma de llegar a cierto lugar en las montañas o se trate de un dragon que anda merodeando en busca de algo de comida. En cualquier caso, el enfrentamiento con este tipo de bestias de-



Cartógrafo

Por Igest

Descripción

Los cartógrafos a lo largo de los años de la historia han sido indispensables tanto para el imperio como para otras naciones. Gracias a ellos se puede conocer la distribución real del mundo, a través de sus mapas. Los guerreros en el campo de batalla luchan para conquistar las tierras, que luego los cartógrafos reflejan en sus mapas. Pero la vida del cartógrafo no es fácil, muchas veces ellos mismos son los que deben explorar nuevos rincones para reflejar en los mapas. Así pues un cartógrafo es una mezcla de un escriba y un explorador, ya que ellos mismos, muchas veces, deben trasladarse al terreno para poder dibujar los mapas con la mayor fidelidad posible, sobre todo en sus primeros años.

Muchos nobles tienen a su servicio uno o dos cartógrafos no sólo para que hagan planos detallados de sus tierras, sino para que además sirvan como consejeros en caso de cualquier tipo de reclamación de propiedades (cosa más habitual de lo que podrían pensarse muchos). Algunos cartógrafos prefieren un estilo de vida como este, más asentado, mientras que otros prefieren vivir en regiones inexploradas o poco frecuentadas, elaborando sus propios mapas del terreno para así poder incorporar ese trabajo en las referencias imperiales o de su nación. Estos cartógrafos tienen una vida más dura, pues deben pasar largas temporadas lejos de sus hogares, en lugares peligrosos y atentos a cualquier peligro que puedan tener que hacer frente y muchas veces tratando de salvar sus vidas.

En Altdorf hay todo un ejercito de cartógrafos al servicio del emperador, que se aseguran de comprobar todos los mapas que se reciben, que estudian los mapas antiguos y que en definitiva se encargan de mucho papeleo relacionado con esos temas. Esos cartógrafos, practicamente han olvidado la vida fuera de la ciudad y algunos son personajes ya acomodados y de cierto renombre. Sin embargo, cualquier aventurero que decida seguir la carrera de cartógrafo, representará más a un individuo dispuesto a

descubrir nuevos rincones, explorar y en definitiva vivir aventuras para poder reflejarlas en sus mapas. Fue muy notorio el caso de un cartografo de

Middenheim, un tal Mathias Nunderberg, que decidió marchar tras muchos años al servicio del Graff a lo que llamaría su "*Magnánima aportación al imperio*" en materia de mapas. Decidió que haría una recopilación de mapas de todas las cuevas que pudiera encontrar en el terreno que rodeaba a Middenheim en un radio de varias millas, hasta la distancia de una semana a caballo. De esa forma aportaría una valiosa información para los ejercitos del graf, que en caso de necesidad podrían encontrar un refugio o bien servir para que pudiesen localizar a cualquier forajido que tratase de emplear una de esas cuevas para huir de las autoridades. Una semana después de su partida de la ciudad del lobo blanco no volvió a llegar

ningún mensaje más del cartógrafo, algunos rumorearon que había sido devorado por un troll, ya que no sabía como eran y era alguien además muy curioso, con lo que era muy probable que cuando se encontrase con uno no supiese que hacer (y realmente solo tenía que hacer una cosa, huir).



MAR

SIC

- Esquema de mejoras del cartógrafo-

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	-	+5%	+5%	+15%	+5%	-

Características secundarias

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

Habilidades: Buscar, Montar, Percepción, Supervivencia, Leer/escribir, Hablar idioma (dos cualesquiera), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Rastrear, Orientación.

Talentos: Audaz, Orientación.

Enseres: Espada, material de escritura, pergaminos para mapas, brujula, catalejo, ropas desgastadas (en el caso de los cartografos más acomodados, serán ropas de cierta calidad).

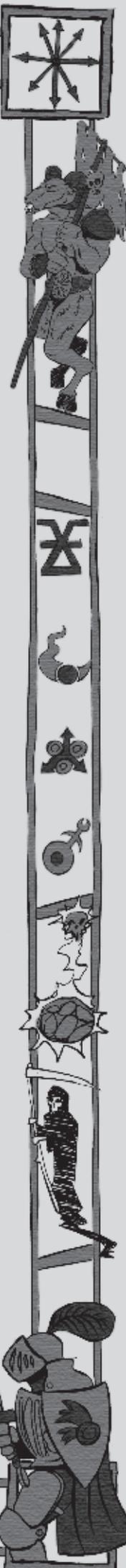
Accesos: Mensajero, Patrulla fronteriza, Estudiante, Explorador.

Salidas: Miembro de séquito, Explorador, Erudito.



Poniendo en juego la carrera

Sin duda una carrera como esta no debería ser excesivamente difícil de poner en juego a la hora de realizar la interpretación. Los cartografos como se ha comentado no son tal y como los imaginamos hoy en día, de sol a sol refugiados entre planos en habitaciones llenas de polvo (aunque algunos si que cumplen ese papel, son solo unos pocos), sino que muchas veces se trata de personas más bien itinerantes que necesitan recorrer mundo para poder elaborar sus planos. Así pues ese tipo de planteamiento encajaría rápidamente con el de un aventurero. Además, no se requiere de grandes cosas para poder desempeñar una labor como esta, quizás más bien disponer de algo de material para elaborar los planos y poco más. Algunos se unen a expediciones marítimas en pos de nuevas tierras que descubrir y plasmar en planos. Sin duda esos son los más reconocidos y pueden ser todo un ejemplo para un aventurero, que pueda decidir traer a su nación algo más de sabiduría sobre esas regiones desconocidas. Así pues, parece bastante sencillo poder iniciar una profesión como esta, sin grandes necesidades de estudios o de tutores, muchas veces solo con ganas de explorar y dar a conocer se puede uno convertir en un cartografo. Eso si, tener un mecenas o alguien que subvencione este tipo de expediciones puede ser de gran ayuda, sobre todo para tener al menos para comer, o poder comprar el material necesario para los largos viajes que deben realizarse.



-EN LA SELVA-

Por Igest

Con su mano derecha apartó una hoja que se disponía a golpear su rostro. *“Axel, ten cuidado que no vas solo!”* - le espeto con su voz agria Rudolf. Axelbrand Rise encabezaba la penosa marcha por la espesa jungla y detrás le seguían Rudolf y Rosabel Fiegler. El calor empezaba a ser abrumante, lo cual unido a la densa humedad condensada bajo la bóveda de vegetación hacían de aquel lugar algo muy parecido a un infierno, o al menos así le parecía al grandullón de Rudolf.

–Axel, qué dice esa estúpida brújula, porque de momento lo único para lo que ha servido es para conseguir que me irrite.

Axel se giro hacia Rudolf con su brújula dorada y con una expresión de reprobación y de enojo en su rostro, que por unos segundos intimidaron a Rudolf. Sin embargo la masa de musculos y carne de Rudolf se repondría rápidamente y su lengua comenzaría a escupir una sarta de insultos con su marcado acento. Sin embargo ni las grotescas palabras de Rudolf ni su considerable tamaño, cuanto menos le sacaría una cabeza, conseguirían intimidar al indomable de Axelbrand que respondería con otra andanada de insultos. Sus rostros estaban empezando a enrojecerse como consecuencia de la discusión, al tiempo que sus rostros encolerizados empezaban a acercarse, tanto que incluso podían sentir el uno, la agitada respiración, del otro.

Rosabel, se quedo perpleja por unos segundos viendo como los dos hombres discutían de forma incomprensible, sobre todo teniendo en cuenta su situación. Perdidos en mitad de una selva desconocida, sin alimentos y encima

en una huida desesperada. Así es, ellos eran los únicos tres supervivientes de una expedición, que había partido gloriosamente desde el puerto estaliano de Diamanterra y que pretendía regresar con grandes tesoros, y sin embargo allí estaban ellos, huyendo sin saber hacia donde, y todo para salvar el cuello, nada glorioso sin duda. A Rosabel solo le quedaba un buen recuerdo de todo aquello, el haber visto como caía con el cuello atravesado por una flecha a aquel mercenario seboso que tanto le había molestado con su actitud lasciva y que encima se había granjeado la aprobación del resto. ¿Ahora quien se reía? Rosabel esbozo una sonrisa amarga antes de volver a la realidad....

–Estúpido hijo de la más sucia puerca de granja, tú no sabes para que sirve un aparato como este, tú no sabes ...

–¿Y qué hay de ti? Granuja de ciudad, que solo sabes

–Basta!!!! ¿No podéis dejarlo de una vez? - La voz salió de la garganta de Rosabel, como un retumbar de piedras al caer por un acantilado, desviando a Rudolf y Axel de su discusión. Ambos se quedaron mirando a la mujer menuda con perpejidad. - Tenemos que seguir huyendo, eso si no queréis reuniros con el resto de la expedición al reino del descanso eterno, tú callate y tú sigue guiandonos con tu dichosa brújula y mejor será que de verdad sepas como funciona, sino ...

Los tres se quedaron petrificados. En sus ojos apareció un claro reflejo del temor que estaba naciendo a pasos agigantados. Se miraron con ojos nerviosos y de nuevo sus miradas se perdieron en la maleza que les rodeaba, concentrados, sin mover ni un solo músculo, casi sin pestañear.

–¿Lo habéis oído vosotros? - la voz de Rudolf rompió el silencio que se había creado.

–Lo que noto, es que no se oye el ruido de los animales a nuestro alrededor – le contesto Rosabel.

–¿Y tú no escuchas nada Axel?

Axel parecía el más atemorizado de los tres, no se movía, tratando de esa forma de ver si sus sentidos se agudizaban

y podía escuchar mejor, aunque preferiría no escuchar lo que estaba escuchando. De nuevo aquel ruido llegaba a los oídos de los tres supervivientes. Se trataba de los tambores de sus perseguidores, estaban muy cerca.

—*¡Rápido!! No podemos perder ni un segundo más, vamos.* Rosabel fue la primera en retomar la marcha, Rudolf solo tardó unos segundos más, en ponerse en camino, pero Axel permanecía inmóvil, atenazado por el terror incapaz de hacer otra cosa, que sudar a consecuencia del miedo. Rosabel, tironeó de la manga de su camisa y lo arrastró en su misma dirección, mientras Rudolf delante, había sacado un machete e iba ahora abriendo el camino a través de la densa vegetación.

Las hojas caían y eran pisoteadas por los grandes pies de Rudolf con una pasmosa facilidad. Quizás el grandu-

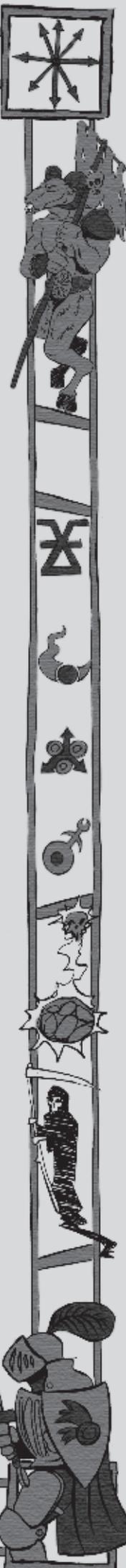


llón, espoleado por la posibilidad de perder la vida en un lugar como aquel, había conseguido sacar fuerzas de flaqueza. Axel seguía el último aunque al menos ahora no era necesario tironear de él para que continuase corriendo y Rosabel se podía mover con mayor facilidad. Sin embargo y a pesar de todos los esfuerzos que hacían los tres, el sonido de los tambores parecía cada vez más cercano,

lentamente se iba metiendo en sus cabezas, cual requiem, repiqueteando hasta el final. Ahora los animales del bosque no brillaban por su silencio, sino por todo lo contrario. A su alrededor había una algaravía de ruidos provocados por los animales que se escondían tras las hojas y los troncos de las distintas plantas que iban dejando a los lados. Rosabel se estaba poniendo muy nerviosa porque sabía que eso no podía ser normal, parecía como si algo estuviese excitándolos. “Como el olor de carne fresca para un minotauro” pensó para sí, mientras un escalofrío le recorría el cuerpo al recordar el encuentro que tuvo en una ocasión con esas terribles criaturas, ella fue la única superviviente.

Axel aunque parecía haber recuperado la compostura por unos instantes, caminaba tras sus dos compañeros con ojos perdidos, ausente de lo que le rodeaba. Sin pecararse de otra cosa, que de seguir en pie y no perder a sus dos compañeros. La tensión de la persecución había acabado con su resistencia mental y ahora no estaba capacitado para nada, lo único que podía hacer era correr tras el rastro de sus compañeros y aferrar con gran fuerza la brújula. Mientras este último pensamiento se convertía en el único dentro de su mente, sus dos compañeros le iban dejando poco a poco atrás, sin que se diesen cuenta ninguno. Lentamente el cuerpo de Rosabel se perdía en la maleza que había delante, Axel estaba perdiendo la orientación y de repente se vio fuera del sendero que habían abierto sus dos compañeros. Siguió apartando ramas y avanzando de forma cada vez más penosa. Su cara estaba cubierta con varios arañazos y el cansancio estaba empezando a hacer mella. Sus pasos eran cada vez más pesados y lentos. Y el sonido de tambores cada vez más cercano.

Rosabel seguía como podía el paso de Rudolf, que le había sorprendido porque nunca pensó que con su tamaño, aquel



grandullón pudiese moverse con tanta rapidez al tiempo que abría un camino en la espesura. Ninguno de los dos se habían percatado de la ausencia de Axel y seguían con su paso frenético intentando alejarse del origen del ruido. Sin embargo, parecía que daba igual cuanto corriesen, ya que el ruido les llegaba cada vez más claro a sus oídos, a pesar de la densa vegetación, ahora lo podían oír con gran pesadumbre muy próximo, quizás a unos pocos metros detrás. No solo a consecuencia del esfuerzo físico, sino de la desesperación de la situación, su paso iba haciéndose cada vez más lento. A Rudolf empezaba a costarle cada vez más, cortar lianas y hojas y ahora se limitaba a muchas de ellas, apartarlas con su propio cuerpo. De hecho, ya mostraba varios rasguños, como consecuencia de ramas más resistentes que habían golpeado sus costados rasgando la chaqueta que le cubría y llegando hasta su gruesa carne. Rosabel, detrás, trataba de alentarle e incluso había empezado a cortar con su cuchillo algunas ramas a un lado de Rudolf para tratar de ayudarle un poco.

Un poco más adelante la espesura de la jungla parecía disiparse un poco, de la misma manera que la niebla desaparece mientras el sol asciende en el firmamento. Rudolf y Rosabel animados, redoblaron sus esfuerzos y sus brazos cortaron con más presteza aún ramas, lianas y hojas. De pronto el sonido de los tambores cesó, sin previo aviso. Los animales del bosque seguían chillando frenéticamente aunque ni Rudolf ni Rosabel podían verlos. Los dos se quedaron unos instantes quietos, atentos, por si acaso podían escuchar algún ruido que les previniera de algún peligro.

La flecha, atravesó sin previo aviso la vegetación y estuvo tan solo a unos centímetros de clavarse en el pecho de Rudolf. Por suerte para él, esta acabó clavada en un tronco justo detrás de él. No necesitaron ni siquiera mirarse, sabían que tenían que correr. Correr o morir. Rudolf y Rosabel se lanzaron de nuevo a la carrera, ahora por una zona bastante

más despejada de vegetación. De hecho, entre las copas de los árboles podía verse algún que otro claro del cielo. Quizás se encontrasen cerca del lindero de la selva, eso les daría una oportunidad. Sus corazones se sintieron con animos renovados. Por el rabillo del ojo, pudieron ver como detrás de ellos surgían varias figuras de la espesura. Hombres de aspecto más bien bajo, prácticamente desnudos, de no ser por unos escuetos taparrabos que les cubrían sus partes íntimas, y con sus pieles completamente cubiertas de tatuajes. Otras dos flechas pasaron silvando junto a sus cabezas, pero por suerte se perdieron entre los árboles sin más peligro.

Pero su suerte estaba por cambiar, justo cuando una de esas flechas logró impactar en la parte posterior de la pierna de Rosabel, quien trastabilló a consecuencia del impacto y con un grito ahogado cayó al suelo bruscamente. Rudolf que solo iba un par de metros más atrás, pudo ver como Rosabel caía al suelo, aún así, tenía que seguir corriendo, tenía que salvar su vida, tenía ... Solo unos pocos pasos más adelante se detuvo en seco. Resoplando, como consecuencia del esfuerzo de la carrera, trato de recuperar el aliento mientras pensaba si no se equivocaría, si no sería esa una decisión errónea. A fin de cuentas, qué importaba, iban a morir, así pues mejor hacerlo combatiendo dignamente, que huyendo, con una flecha clavada en la espalda sin ni siquiera verla venir. Rudolf se giro y desenvaino su espada para acompañar al machete que mantenía aún sujeto en su mano izquierda. Esos primitivos iban a saber quien era Rudolf.

Retrocedió sobre sus pasos, mientras veía como los hombres que les perseguían iban acercándose. Al llegar a la altura de Rosabel, vió que esta, se había golpeado fuertemente, pero aún así parecía consciente, dejando un segundo el machete en el suelo, la ayudó a incorporarse y esta se agarró a su fuerte brazo para incorporarse solo a medias. En su rostro se veía el dolor que le producía la herida y mantenía la pierna sin apoyarla en el suelo. Trastabillando se apoyo contra un árbol.

—No puedo moverme con esto clavado en mi pierna, pero si que podré defenderme.

Rosabel esbozo una risa forzada, que más parecía una mueca de una tragicomedia del mismísimo Deftlet Sierck. Aún así Rudolf comprendió lo que Rosabel quería

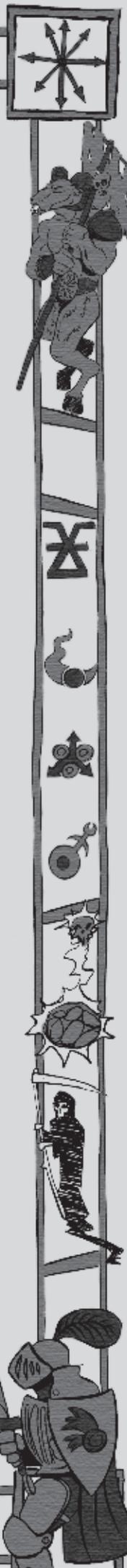
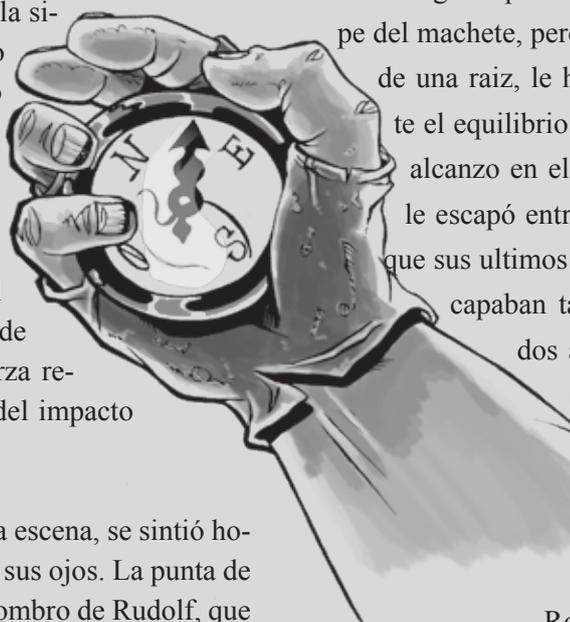
decirle. La observo un segundo más mientras esta desenvainaba su espada y se giro, pues ahora los primitivos estarían a punto de darles alcance. Al girarse pudo verlos claramente. Gotas de sudor descendían por su frente, como consecuencia, no solo del calor, sino del pánico a morir. A simple vista pudo contar a seis de aquellos hombres avanzando directamente hacía ellos con sus lanzas dispuestas justo delante de ellos. Pero lo que no vio, fue a los otros dos, que con sus arcos se disponían a disparar.

Unos segundos más y ya estarían a distancia, solo un segundo más, Rudolf profirió un grito ensordecedor que intimido a los hombres que cargaban hacia ellos y estos titubearon por un segundo al ver al grandullón hombre moviéndose como una roca hacia ellos. Ese instante de duda, permitió a Rudolf recuperar la iniciativa, y antes que se recuperasen ya había caído el primero de ellos atravesado por su larga espada. Al tiempo el machete de su mano izquierda cayó sobre un segundo y le produjo un profundo corte en su pierna. Rudolf sonrió confiando, pensando que podría recuperar la situación y que esos hombrecillos no serían oponentes para alguien como él. Sin embargo, su sonrisa se convirtió en una expresión de sorpresa, cuando sintió como una flecha se le clavaba en el abdomen. A continuación otra flecha le atravesaba el hombro derecho y su espada caía de la mano, al perder el brazo la fuerza repentinamente como consecuencia del impacto de la flecha.

Rosabel, que estaba observando la escena, se sintió horrorizada por lo que estaban viendo sus ojos. La punta de la flecha sobresalía por detrás del hombro de Rudolf, que se giraba con una expresión de incredulidad en sus ojos. Pero este al posar su mirada sobre los ojos de Rosabel, recuperó el aliento. Debía defender a la chica, costase lo que costase, aún incluso aunque perdiese la vida. Aferró con más fuerza el machete y se volvió a lanzar contra los primitivos. Pero perdida la sorpresa inicial, ahora estaban preparados para acometer la embestida de Rudolf. Se abrieron en un semicírculo los cuatro que aún estaban ilesos y el que había sido herido en la pierna, se mantenía ahora en un segundo plano. Empezaron a acosar a Rudolf, que lanzaba tajos desesperados con su mano izquierda,

mientras la sangre se escapaba por la herida del abdomen. En un giro, la flecha que tenía clavada se partió y una punzada de dolor le hizo casi perder el equilibrio, pero se recompuso, justo a tiempo para evitar que una lanza que tenía por destino su corazón le rozase solamente el brazo. Ese bastardo lo pagaría caro, el machete de Rudolf descendió en un movimiento rápido y como un chuchillo cortando mantequilla, así corto el brazo del hombre. El antebrazo cayó al suelo, aún aferrando la lanza, y el hombre como consecuencia del shock, se desplomó de inmediato. A Rudolf le gustaría poder disfrutar de esa pequeña victoria, pero la cuestión era sobrevivir así que se mantuvo en guardia y se preparó para la siguiente acometida. Y esta no se hizo esperar, ahora se lanzaron a la vez los tres hombres sobre él, con sus lanzas dispuestas. Rudolf consiguió apartar la primera con un golpe del machete, pero un trapiés por culpa de una raíz, le hizo perder ligeramente el equilibrio y la siguiente lanza le alcanzó en el pecho. El machete se le escapó entre los dedos, al tiempo que sus últimos alientos de vida se escapaban también. De nuevo los dos arqueros, dispararon y esta vez volvieron a alcanzarle. Rudolf se desplomó y murió en solo unos segundos.

Rosabel seguía allí sin poder moverse y al ver como su compañero caía, una lágrima se le escapó. No sabía a ciencia cierta, si era por el destino de su compañero, o porque estaba segura que ella correría su misma suerte. Mientras veía como los hombres avanzaban cautelosamente hacia ella, recordó algunas de sus aventuras pasadas,



algunas peligrosas, otras muy lucrativas y otras muy fáciles, pero casi todas en tierras conocidas o al menos que aparecían en los mapas. Esta vez, sabía que no sería igual, que aquel lugar salvaje y perdido no le transmitía buenas vibraciones, pero la recompensa era demasiado suculenta para dejarla escapar. Al menos eso pensó antes de partir, si lo que iba a escaparse era su vida, eso ya era otro tema a tratar, pero la vida era así, y no podía consolarse, no quedaba nadie. ¿Nadie? Rosabel, se dió entonces cuenta de que habían dejado atrás a Axelbrand, pero ¿cuando? ¿Rudolf lo sabía y no le había dicho nada? Quizás él si se había dado cuenta, pero al llevarse tan mal con Axel había preferido ignorar que este se estaba quedando atrás. ¿lo habrían encontrado antes aquellos hombres primitivos? A Rosabel le acosaban las dudas, pero ahora su preocupación eran aquellos hombres que la miraban con una mezcla de curiosidad y desconfianza, mientras las puntas de sus lanzas se acercaban cada vez más. Todas esas preguntas se esfumaron de un plumazo, en el tiempo que una lanza atravesaba su corazón y llegaba a clavarse en la madera del árbol sobre el que se había apoyado Rosabel. Por lo menos fue una muerte rápida.

A no mucha distancia, Axel había conseguido seguir avanzando a duras penas, hasta que finalmente la espesura se convirtió en un recuerdo del pasado y finalmente la boveda arbolada empezó a abrirse. La brujula dorada seguía firmemente sujeta en su mano, pero ahora no se guiaba por ella, en su interior sabía que tenía que seguir en aquella dirección y los rayos de sol que empezaban a atravesar la cupula de árboles se lo confirmaban. Al frente, vió por primera vez desde hacía varios días una extensión de hierba sin árboles, había encontrado el lindero de aquella selva, estaba a salvo. Apresuró aún

más el paso y recuperó la compostura mental que poco antes había flaqueado. ¿Lo ves Rudolf, yo tenía razón, la brújula serviría para sacarnos de este embrollo? Se dijo para si mismo, con gran pena de que Rudlof no estuviese allí para poder restregárselo en la cara.

Al decirse eso, recordó su brujula dorada que iba en su mano aferrada. Sin detenerse le quitó la tapa y la miró. Aún seguía corriendo, pero ahora lo hacía con una expresión incrédula en su rostro. Al mirar la brújula, se dió cuenta que estaba corriendo hacia el sur, justo en dirección contraria a donde quería ir, pero por todos los dioses, cómo era posible.... Mientras estos pensamientos le inquietaban, lleo al lindero de la selva y salió de esta viéndose cegado por la intensa luz del sol de mediodía. Tuvo que cerrar los ojos mientras se detenía y llevarse la mano a la frente para intentar ver algo. Quizás hubiese preferido no volver a abrir los ojos, cuando pudo abrirlos de nuevo, vió que no se trataba del lindero del bosque, sino de un claro. Y en aquel claro, se abría un pequeño crater por el que discurría un río, río que atravesaba un poblado, que Axelbrand recordaba muy bien. Se trataba del mismo poblado de aquellos hombres primitivos donde habían tratado de encontrar el supuesto tesoro y donde lo único que habían encontrado era la muerte. Observo unos segundos el pueblo, y pudo distinguir casi en el centro, los mástiles donde habían sido colgados sus compañeros. De hecho, creía poder distinguir quienes eran.... allí seguían pudriéndose al sol, para que los animales diesen cuenta de ellos.

Axelbrand cayó de rodillas al suelo, estaba cansado, habían sido muchos días intentando huir de aquel infierno, y precisamente había vuelto a él. La furia le invadió y se maldijo a si mismo y a la dichosa brujula. Pero con más fuerza aún, al dichoso mercader Mairemburgues que se la había vendido y que le había asegurado que siguiendo la flecha, sabría siempre donde debería ir. No había escapatoria, así pues tras unos instantes pensandolo bien, Axelbrand se incorporo, recompuso sus ropas, desenvaino su espada y se lanzo a la carga por la ladera que descendía hasta el poblado. Si había de morir en un lugar salvaje como aquel, lejos de su patria, que fuese con honor.

—Por Sigmar, por el Imperio, estas tierras serán del emperador!!



-ÍNDICE-

Relato: *En lo más profundo del bosque*
Julian Pag: 3

Artículo: *Especificando*
Ëlemmir Pag: 5

Trasfondo: *Los secretos del Liber Dae-
monicus*
Ëlemmir Pag: 9

Artículo: *Condiciones Geográficas*
Ëlemmir Pag: 12

Aventura: *Cacería*
Kurgan Pag: 15

Relato: *El cazador*
Kurgan Pag: 26

Trasfondo: *Un vistazo al bosque de la Piña*
Igest Pag: 31

Artículo: *De paso por las montañas*
Igest Pag: 33

Profesión: *Cartógrafo*
Igest Pag: 38

Relato: *En la selva*
Igest Pag: 40

Disclaimer

Este documento no es en absoluto oficial y de ningún modo respaldado por Games Workshop Limited. Caos, el emblema del Caos, el logotipo del Caos, Citadel, el castillo de Citadel, Darkblade, el emblema de la águila imperial bicéfala, Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Golden Demon, la Gran Inmundicia, GW, el logotipo del martillo de Sigmar, el logotipo de la Rata Cornuda, el Guardián de los Secretos, Khemri, Khorne, el emblema de Khorne, el Señor de la Transformación, Nurgle, el emblema de Nurgle, Skaven, los emblemas de los Skavens, Slaanesh, emblema de Slaanesh, Reyes Funerarios, Trio of Warriors, el logotipo del cometa de doble cola, Tzeentch, el emblema de Tzeentch, Warhammer, Warhammer Online, el logotipo de Warhammer World, White Dwarf, el logotipo de White Dwarf y todas las marcas, nombres, razas, insignias de las razas, personajes, vehículos, localizaciones, ilustraciones e imágenes del juego del mundo de Warhammer son ®, ™ y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y/o dueños y sólo son usadas aquí con carácter ilustrativo.

