

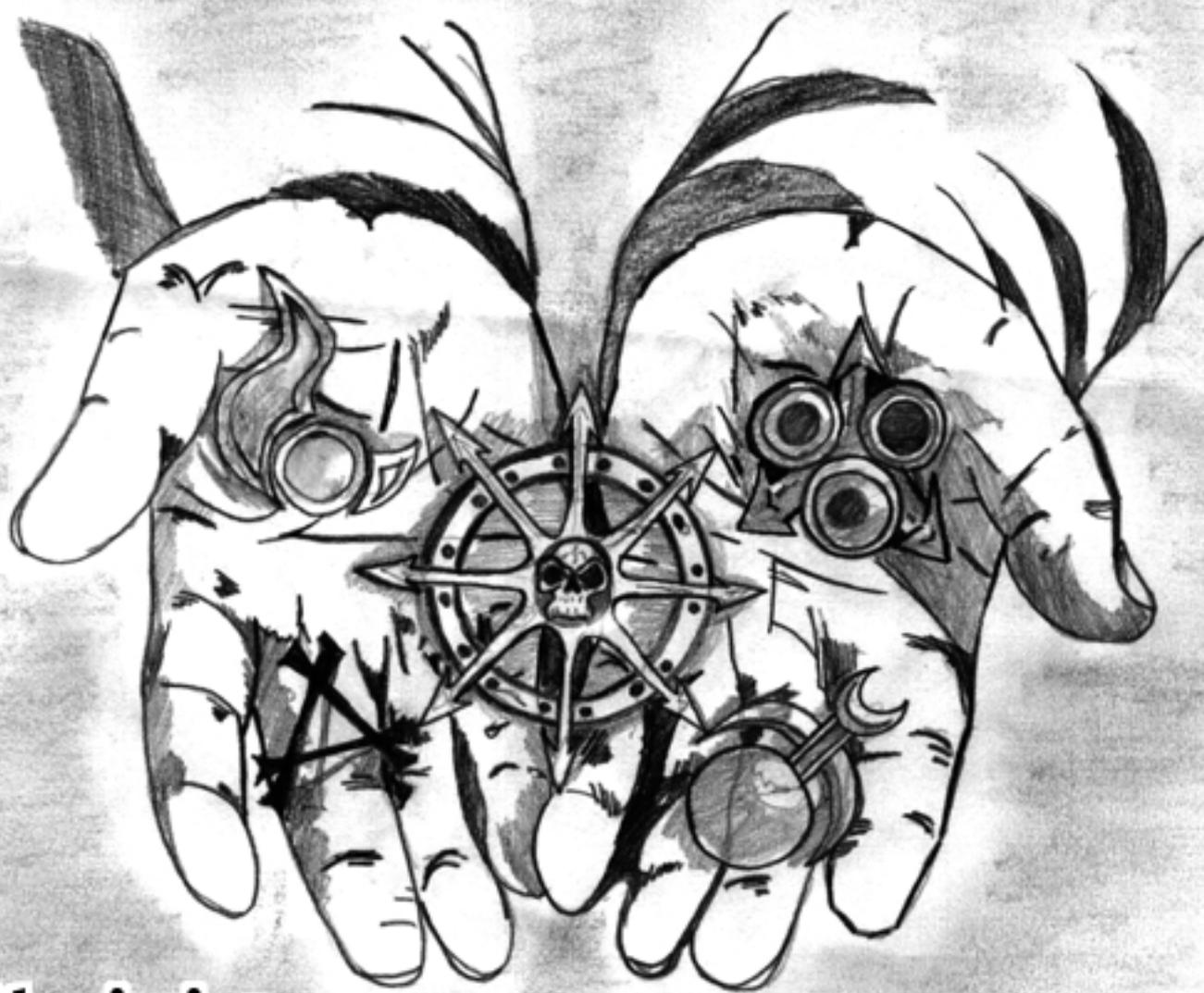
EL HERALDO DE ALTDORF



Nº 7

*Los Secretos del
"Liber Daemonicus"*

*Legendas
Imperiales*



Alquimistas

**Sylvania, hogar de
los Von Carstein**

*NID
7*

INDICE

Editorial	4
(Igest)	
Una de Cementerios	6
(Igest)	
Leyendas Imperiales	10
(Julián)	
Laguna Negra	14
(Igest)	
Relato: “La Vidente”	18
(Igest)	
Los Tres Tratados de la Alquimia	22
(Elemmir)	
Alquimistas	30
(Elemmir)	
Relato: “El Gemido”	34
(Julián)	
Los Secretos del Liber Daemonicus	40
(Elemmir)	
Sylvania, hogar de los Von Carstein	48
(Julián)	
Aventura: “Desaparecida”	50
(Igest)	

Diseño y Maquetado: IKKYU

Dibujos: Nelson Ismael Duarte, Nuris

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 del 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, el 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.

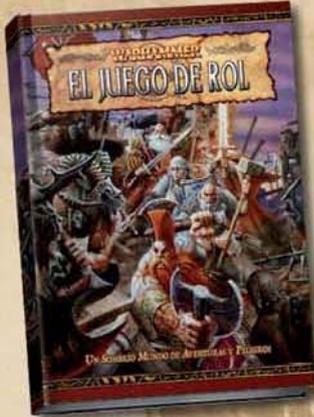
Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y/o dueños y sólo son usadas aquí con carácter ilustrativo.



Otros productos del universo WARHAMMER

WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

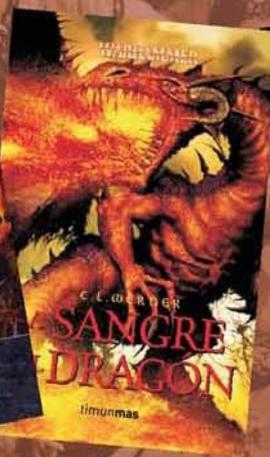
Recorre el **Viejo Mundo** y el **Imperio**, asolados por las guerras y las enfermedades propagadas por las **mutaciones del Caos**. Conviértete en un héroe y vive emocionantes y peligrosas aventuras, en un mundo cruel lleno de **magia** y de misterio. Enfrentate a las hordas de **hombres rata** y **bestias del caos**; descubre complotos y maquinaciones y, quien sabe, puede que seas uno de los elegidos por el destino para cambiar el mundo.



edge[®]
www.edgeent.com

timunmas

Emocionantes libros del universo WARHAMMER



© Games Workshop Limited 2006. Todos los derechos reservados. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, el logotipo de Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, el logotipo de Black Industries y todas las razas e insignias de razas, marcas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son marca registrada y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2006, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

“A lo lejos fuera del alcance de su vista, aún podía oír los pasos. Su respiración era entrecortada a consecuencia de la carrera, pero no se detendría hasta que aquellos pasos se alejasen definitivamente. Giró una esquina más y se detuvo por unos instantes apoyada contra la fría piedra de la pared. Su agitada respiración se fue calmando, a medida que recuperaba el aliento, pero lo que le preocupaba era saber si aún le seguía, así pues sus sentidos estaban concentrados en escuchar cualquier ruido que pudiese decirle si finalmente había conseguido darle esquinazo, impidiendo que sintiese el helor de la piedra en contacto con su cuerpo sudoroso.

Finalmente su respiración había logrado estabilizarse y podía percibir sin ningún impedimento cualquier ruido. Se acercó aún más a la esquina de la calle para asegurarse de que lo escucharía todo a la perfección. Su cuerpo se movió lentamente, intentado no hacer ningún movimiento brusco que pudiese delatar su presencia y que además camuflase otros ruidos. Se detuvo nuevamente y...

Nada, no había ningún ruido. Durante un tiempo que le pareció una eternidad permaneció a la espera. Por fin lo había conseguido, le había dado esquinazo. Soltó un suspiro y entonces sus sentidos empezaron a recobrar la calma perdida durante la huida. Un sudor frío hizo que le entrase un escalofrío y aunque trató de abrazarse para contener algo de calor, no le fue posible.

Su pie derecho estaba dolorido, pues se lo había torcido durante la carrera y aunque en aquel momento no parecía nada grave, ahora una intensa punzada de dolor le acosaba de forma increíblemente fuerte. El faldón, de satén azulado, estaba rasgado por el bajo, una pena sin duda, era su mejor vestido, pero al menos había salvado la vida. Tras recomponer ligeramente las ropas se dispuso a retomar el camino de vuelta a su hogar, pero de detrás de la esquina surgió una garra. Una garra que llevaba esperando agazapada el momento oportuno.

Un chillido intento salir de sus cuerdas vocales, pero aquella zarpa le tapó la boca antes que ningún ruido saliese. Entonces la criatura se mostró. Había estado allí mismo, detrás de la esquina, quieta, inmóvil, dispuesta para atacar. Un gran miedo le paralizó los miembros, al pensar en esa situación, y su ropa interior se mojó por completo cuando el temor hizo acto de presencia en ella.

A continuación se desmayó.”



Ya lejos queda aquel día de primeros de noviembre en que anunciamos la salida del sexto número y tras ciertos avatares por fin hemos vuelto a conseguirlo. Volvemos con este séptimo número del HdA, cargado de misterio, miedos y leyendas. Pero no solo por eso nos enorgullecemos, sino que durante este período que ha transcurrido desde el anterior número hemos conseguido poner también en marcha otro de los proyectos a los que aspirábamos en el HdA.

Quizás ya hayáis oído hablar de ello en el boletín o si habéis seguido nuestro blog (en <http://heraldodealtdorf.blogspot.com> os esperamos para que os mantengáis al tanto de nuestros trabajos y para que nos hagáis vuestros comentarios), pero para los despistados que todavía no sabéis nada, os queríamos comentar que desde ya podéis conseguir vuestra copia del HdA en CD. Un CD con portada impresa y maquetado, que además viene acompañado con algunos



EL HERALDO DE ALTDORF

documentos extras que no podéis encontrar en la publicación online. Nuestro objetivo es el de dar la opción a todos los que lo deseen, hacerse con esa copia para complementar la descarga de los números, así que no tenéis que tener miedo de que la versión online gratuita desaparezca.

Por ahora solo tenemos un número disponible, concretamente el número 5, en este formado CD, pero esperamos poder poner pronto a vuestra disposición otros números del HdA, hasta tener todos los números publicados. Es más, en un futuro, nos gustaría tener al mismo tiempo la versión online y la de CD, aunque habrá que dejar que el tiempo transcurra y veamos que posibilidades existan de lograr ese fin. Por cierto, hemos puesto a vuestra disposición un formulario para aquellos que queráis haceros con el CD, al cual podéis acceder desde el blog del HdA, así que si estáis interesados pasaros por allí.

Y dejando de un lado ese tema, retomaremos esta editorial, de un séptimo número que como ya os hemos indicado trata principalmente de los misterios, muchos y variados que pueden estar presentes en las partidas de Warhammer Rol. Y es que este universo da para mucho en ese terreno, desde leyendas imperiales, hasta información sobre como usar los cementerios en tus partidas, se aglutinan en este número.

Quizás podáis echar de menos el habitual comic de nuestro buen mago Terrae, pero el motivo es que lo hemos tenido atado y bien atado, hasta que por fin ha tenido listas las ilustraciones que acompañan el CD extra. Eso si, esperemos que en el siguiente número podamos contar nuevamente con la destreza de su pluma.

También tenemos que decir, que de la mano de nuestro compañero Elemmir además de desvelarnos algunos de los misterios del Liber Daemonicus, nos ha traído un par de documentos relacionados con la alquimia, que seguro que harán las delicias de más de uno. Y el buen maese Julian, no solo ha demostrado con "El gemido" que puede hacernos temblar de miedo, sino que además nos trae otros documentos con leyendas imperiales e información de los Von Carstein. Sin duda este número os dará mucho que pensar y más de uno vigilará sus espaldas más a menudo por si acaso.

Como colofón final encontraréis algunos documentos adicionales del que escribe estas líneas entre los que quisiera destacar "Desaparecida" una aventura ambientada en la siniestra noche de Brujas.

Pero no vamos a adelantar más detalles, sólo nos queda recordaros antes de que paséis a leer el resto del número que si no veis algo no significa que no exista, solo que no lo veis. Así pues cuidado aventureros viejomundanos, pues en estas tierras hay mucho más de lo que la percepción empírica puede explicar.

Igest.



Una de Cementerios



La niebla se arremolinaba en torno a sus pies y apenas sí podía ver nada a través de ese espeso manto, lo cual le inquietaba, pues preferiría saber donde ponía sus botas. Pero no sabía si era eso lo que más le inquietaba o el origen verdadero de aquella niebla. Había estado preocupado desde que había entrado en el cementerio, principalmente por si alguien le habría visto saltar la tapia. Una vez que estuvo seguro de que no le habían visto entrando, se puso en marcha para buscar la tumba donde encontraría lo que tanto había ansiado. Entonces le asalto el temor por si el ruido de sus botas, podría despertar... qué demonios, allí estaban todos muertos.

Sin embargo, a pesar de su gran fuerza de voluntad y su larga vida de aventuras, estaba sucumbiendo al temor. Siempre se había jactado de los que decían que los cementerios eran un lugar tenebroso y ahora él mismo sufría los efectos de ese miedo. De pronto, un extraño ruido llegó a sus oídos y un segundo después se encontraba en el suelo envuelto por la niebla, ¿que había sucedido? ¿había alguien más allí? Cuando solo unos segundos más tarde, y con el corazón todavía latiendo con gran fuerza en su pecho, se dio cuenta de lo que había sucedido, se sonrió para sí mismo y luego soltaría una carcajada. Se había tropezado con una raíz y no se había dado cuenta, que estúpido era, no tenía nada de lo que temer, su corazón iba tranquilizándose poco a poco y finalmente se detuvo.

Un hilo de sangre caía ahora por su cabeza descendiendo hasta la húmeda tierra del cementerio, encima del cuerpo del hombre una figura de aspecto humanoide se agazapaba. Su boca se abrió dejando a la vista unos repulsivos dientes amarillentos que contrastaban con los limpios dientes que asomaban en la sonrisa del hombre que ahora yacía en el suelo.

Si este número trata de misterios y situaciones tenebrosas, no podría faltar un artículo en el que se hablase de la localización misteriosa por excelencia, los cementerios. Lugares temidos, evitados y en definitiva rodeados de muchos misterios.

‡ Lugar de descanso eterno

A lo largo y ancho del viejo y del nuevo mundo, las diferentes razas (no solo la humana), ven como en sus sociedades la muerte se convierte en un elemento clave (en algunos casos, como en las tierras de Nehekhara o Khemri esto es aún más patente si cabe) y dicho aspecto de las sociedades se refleja más claramente en los cementerios.

Erigidos como lugar para el descanso eterno de los que han caído en batalla o han sufrido el azote de alguna enfermedad, su tamaño puede variar desde un pequeño cementerio de una aldea de montaña, consistente en poco más que unas fosas excavadas en la dura piedra de la montaña, hasta los inmensos cementerios de las grandes ciudades, donde sus "inquilinos" gozan de moradas en forma de mausoleos, que compiten entre si en grandeza (el más claro ejemplo se puede ver en el Gran Cementerio Imperial de Nuln, donde algunos de los más grandes mausoleos se dice que están cubiertos con un fino baño de polvo de oro).

‡ Los habitantes del cementerio

En el Imperio, es el templo de Morr el encargado de asignar un sacerdote a cada cementerio (en los más grandes, incluso más de uno) para que se encargue de las labores correspondientes del templo para con sus fieles y más especialmente de la recaudación del pago correspondiente "*para el buen mantenimiento del recinto*". Por otra parte, su labor en los cementerios se limita a realizar las oraciones y bendiciones correspondientes.

Solo en algunos casos, algunos sacerdotes de Morr habitan dentro de los límites del propio cementerio, en una casa habitada a tal efecto. Esto no suele ser muy habitual, ya que no todos están dispuestos a descansar a diario entre cadáveres, por muy devotos que sean. Y eso solo suele suceder en las pequeñas aldeas, donde el sacerdote de Morr es además el encargado de todo lo relacionado con el cementerio. Sin contar con la ayuda de los enterradores.



Los enterradores son los que verdaderamente pasan gran parte de su tiempo en el cementerio. Ellos se encargan de excavar las tumbas, de guardar los féretros, de limpiar la maleza para evitar que el campamento se convierta en un lugar intransitable y demás labores de mantenimiento. Estos sacerdotes si que en la mayoría de las ocasiones viven en el cementerio o como mucho en las proximidades del mismo. El motivo, es el claro rechazo del resto de gente hacia los que practican esta profesión, lo cual les empuja a ser personas aisladas e introvertidas (salvo honrosas excepciones) y es que existe el mito de que aquellos que trabajan todo el día entre cadáveres pueden acabar portando enfermedades que vienen de los mismísimos reinos de los muertos y, así pues, es mejor evitarlos en la medida de lo posible.

‡ Sombras en la noche

Pero los sacerdotes de Morr y los enterradores son solo algunos de los habitantes del cementerio. Cuando cae la noche, estos lugares se convierten en el lugar elegido para otros "trabajos". Aunque las patrullas de la guardia siempre tienen en cuenta los cementerios como un posible objetivo y lugar donde se puedan llevar a cabo asuntos turbios, éstas también ven esos lugares como un sitio tétrico y no es extraño que traten de evitar su responsabilidad a altas horas de la noche quizás dando un amplio rodeo. Aunque siempre los hay que son más osados, o cuanto menos más ingenuos, y no dudan en vigilar los cementerios de noche.

Esto es sabido por aquellos que buscan al margen de la ley su sustento y por ladrones de cadáveres o de tumbas que llevan a cabo sus trabajos nocturnos con una relativa tranquilidad. Ciertamente es que estos individuos son bastante cautos y saben que no deben despertar ningún tipo de sospecha, ya que si no se complicarían ellos mismos la tarea, con lo cual tratan de que la oscuridad de la noche les sirva para pasar desapercibidos.

También existen muchos otros que creen que los cementerios son zonas idóneas para mantener distancias y a sabiendas de que son un lugar evitado por la mayoría de la gente, lo utilizan como punto de reunión sintiéndose relativamente seguros. Los sectarios por ejemplo, pueden ser algunos de los que ven en las siniestras sombras de los cementerios un lugar tranquilo y acogedor, cosa que a otros muchos parecería tétrico y aterrador. También hay algunos demonólogos, que deciden salir a estirar las piernas por los cementerios, ya que algunos de ellos muchas veces no ven la luz del día enfrascados como están en sus investigaciones personales dentro de sus laboratorios. También puede verse de vez en

cuando a algún mutante, que deambula contemplando la luna de Morrslieb, quizás porque su mutación es demasiado evidente como para pasear tranquilo por las calles de la ciudad.

‡ Pequeños encuentros

Como se puede ver, los cementerios no es que sean un lugar tan tranquilo como se podría esperar. Existen múltiples opciones para que un DJ exprima estos lugares y así ofrecer nuevos encuentros a sus aventureros que les pondrá los pelos de punta y les meterá en más de un aprieto.

- ¿Que era esa sombra?

Normalmente los cementerios por sí mismos ya son un elemento suficientemente fuerte como para hacer que unos aventureros capaces de superar multitud de pruebas, se vean envueltos en una situación demasiado tenebrosa y no sería extraño, que alguno de ellos empezase a ver cosas "raras". Quizás aquella lápida envuelta en la neblina haya parecido moverse. O las ramas de ese árbol sin hojas pueden convertirse, en una mente atormentada por el miedo, en unas garras dispuestas a atacar en cualquier momento. "¿Y qué me dices de ese ruido? Algo como un reptar, estoy seguro que vino de detrás de esas tumbas, ¿no lo habéis oído?"

Además, las leyendas sobre los cementerios no ayudarán nada a tranquilizar al personal. Así pues, podría exigirse a los aventureros que superen tiradas de FV cada cierto tiempo para ver si sucumben o no a los temores que puedan albergarse en su mente. Estas pruebas podrían realizarse en varias ocasiones e incluso en sucesivas visitas a los cementerios, aunque también puede optarse porque si superan dicha tirada, el cementerio deje de ser un mito para el aventurero que la ha superado y no sea necesario realizar ninguna tirada más (al menos hasta que presencien algo verdaderamente horrible).

Los que no la superen, podrían empezar a ver y oír cosas que no son del todo reales, pero que ayudarán a incrementar la situación de terror en el resto de compañeros. Si la tirada es realmente un desastre el aventurero se hará un ovillo gimiente en el suelo y no podrá realizar nada durante al menos 1d10 minutos. Por supuesto, esto solo será aplicable en caso de que la visita al cementerio sea nocturna, por el día, las tumbas y los árboles no dejan de ser unas simples piedras en el suelo y árboles deshojados para cualquiera.

Aunque una densa e insondable neblina verdosa siempre ayuda.



- ¿Quién anda ahí?

Como ya se ha dicho, los cementerios en contra de ser un lugar tranquilo, pueden ser lugar de encuentro o incluso el lugar de trabajo de algunos individuos. Así pues, tus aventureros podrían llegar a tener que deambular por uno de ellos, y por supuesto no será normal que esperen encontrarse con nadie, al menos en un principio. Así pues, podrías plantear algún encuentro con alguna persona de varias formas.

Por ejemplo, podrían encontrarse con alguien que está esperando a otras personas. Podría tratarse de sectarios que se reúnen, así mientras los aventureros andan deambulando por el cementerio, a unos metros de distancia oyen una consigna, que los sectarios usan para identificarse. Por supuesto los aventureros no deberían conocerla y eso complicará la situación. El sectario que pronunció la consigna desde la distancia puede actuar de diversas formas, sentirse acorralado y disparar desde la distancia su pistola o ballesta, salir corriendo mientras los aventureros intentan encontrarle, etc.

También podría suceder, que los aventureros son los que divisan a alguien. Podría tratarse por ejemplo de una pareja de enamorados, que ha encontrado en el cementerio un lugar de tranquilidad donde dar rienda suelta a su amor carnal. Pero ¿por qué elegir un lugar tan recóndito? Quizás se trate del hijo de un noble obligado a casarse con la hija poco agraciada de otro noble para fomentar la economía familiar y que entre tanto ha encontrado la forma de desahogarse. O quizás se trate simplemente de un ladronzuelo con su "moza" a la cual ha tratado de impresionar trayéndola a un lugar como ese.

Los más retorcidos incluso podrían haber buscado en un mausoleo su nidito de amor, haciendo algo más interesante el encuentro, *"desde el interior del mausoleo se escucha una respiración entrecortada. Las linternas se agitan con el viento y la tenue luz casi parece apagarse. Un helor casi inhumano llega hasta vosotros desde el mausoleo, como si la mismísima muerte estuviese atenazando vuestros músculos"* Seguro que luego se llevan una sorpresa.

- Seréis mis siervos hasta la eternidad

Los nigromantes tienen en los cementerios del Imperio su principal fuente de trabajo, los muertos. Muchos de ellos sueñan con poder entrar en el cementerio de Altdorf y levantar a todos los muertos para luego recorrer con ellos las calles de la ciudad atormentando a todos incluso hasta al mismísimo Emperador. Sin embargo los sacerdotes de Morr y las patrullas nocturnas no se lo ponen precisamente fácil. Los ritos efectuados por los sacerdotes de Morr precisamente están destinados a evitar que

los muertos puedan ser despertados por las artes nigrománticas y eso lo saben los nigromantes. Normalmente los rituales realizados por los sacerdotes impiden que un nigromante puedan llevar a la no-vida a un cuerpo muerto, sin embargo algunos nigromantes más poderosos han sido capaces de romper las fuerzas creadas por los sacerdotes y llevar a esa no-vida a algunos cadáveres.

Así pues, de vez en cuando, alguno de esos nigromantes podría encontrarse en un cementerio intentando llevar a cabo sus rituales. Por supuesto, no es un lugar muy seguro y en su mayoría prefieren que algún ladrón de cadáveres les lleve el material a su refugio bien alejado de la ciudad para realizar sus rituales, pero siempre hay algún nigromante que quiere superar el desafío. Como se ha dicho solo los más poderosos nigromantes son capaces de superar los encantamientos de los sacerdotes de Morr, así que si decides que tus aventureros se han topado con uno de ellos, asegúrate que tienen alguna posibilidad o al menos algunos puntos de destino en la mochila, si no igual acaban convirtiéndose en babeantes zombis, siervos del nigromante.

También puedes variar esto, incluyendo a un nigromante de poco poder, pero ignorante de que los rituales de Morr son demasiado fuertes para sus habilidades nigrománticas, en ese caso los aventureros lo tendrán más fácil y el encuentro puede ser igual de interesante.

‡ ¿Por qué íbamos a querer ir a un lugar como ese?

Sin duda no todo el mundo anda paseando por las noches (e incluso por el día) por los cementerios del Viejo Mundo. Así pues, ¿por qué íban a querer hacerlo tus aventureros? Como DJ tendrás que encontrar una motivación que darles si es que sus pasos deben dar con un lugar como éste. Y aunque a buen seguro no te faltarán motivos, a continuación vamos a incluir algunos que puedan servirte de inspiración.

- ◆ **Lugar de reunión:** algunos personajes con los que quieran tratar los aventureros, es probable que quieran cierta discreción, pero sin llegar a mostrar su verdadero refugio. Así pues un buen lugar, poco transitado y con pocos mirones, podría ser perfectamente el cementerio. Quizás una vaga descripción sobre un mausoleo puede ser lo poco que les pueda decir, así que lo tienes servido para dejar que tus aventureros se pierdan en el cementerio de noche, por supuesto, no se permiten fuentes de luz muy vistosas, hay que mantener en secreto el encuentro.
- ◆ **Un lugar evidente:** quizás los aventureros estén siguiendo la pista de un nigromante, o estén buscando el origen del robo de



EL HERALDO DE ALTDORF

unos cadáveres. En esos casos, un cementerio debería ser el primer lugar a visitar, y si no les apetece, ¿que clase de aventureros son? Así pues deberán encaminar sus pasos al cementerio para poder resolver su cometido.

- ◆ **Tesoro familiar:** los personajes son abordados por una mujer que les ofrecerá un trabajo para recuperar una antigua reliquia familiar. Por supuesto, ésta no está debajo de la cama de ninguna mansión, sino en el cementerio de la ciudad, lugar que a la mujer en cuestión no le apetece mucho pisar de noche y que a la luz del día no sería posible, al menos con sus intenciones. Por supuesto, puede tratarse simplemente de un engaño de la mujer, que ha descubierto cierta información, o podría tratarse de la verdad, de un intento de recuperar verdaderamente una reliquia de un familiar, que éste decidió llevarse consigo hasta el reino de Morr y que las autoridades impiden recuperar por motivos más que evidentes: "no se puede mancillar el reino de Morr así como así y nosotros no podemos permitirlo." Puedes ofrecer además recompensas jugosas, como el resto

de las riquezas que puedan encontrarse, pero también problemas en su medida: un ladrón de tumbas que se ha adelantado a los aventureros, algunas trampas en un mausoleo, e incluso un encuentro con una patrulla.

- ◆ **Un buen refugio:** al menos por un tiempo. Igual, los aventureros se encuentran en una situación complicada. Quizás las autoridades andan tras su pista, o unos matones demasiado numerosos les andan persiguiendo por órdenes de su señor que algo tiene en contra de los aventureros. Así pues, estos podrían pensar en el cementerio como una vía de salvación. Después de todo no es un lugar de buena reputación para nadie, y si solo una tapia les separa de su salvación (que no eterna) podría convertirse en una alternativa mejor que la de descansar en una celda a espera de un juicio claramente injusto o la de hundirse en un río con un peso atado a los pies. ¿Les dará tiempo a saltar esa tapia antes que los guardias crucen la esquina? ¿Habrán visto esos matones como desaparecían al otro lado del cementerio?



LEYENDAS IMPERIALES

Existen innumerables leyendas horribles en mi Imperio natal, y durante mis largos viajes he recopilado un inmenso número de estas. Los siguientes escritos que presento no tienen calidad alguna de ser veraces, pues son tan solo rumores y habladurías que han llegado a mis oídos, ya sea en tabernas o susurrados por las viejas de pequeños pueblos. En otros tiempos no hubiera dado fe de ellos, pero dado lo que he visto durante mis vagabundeos tampoco dudaría completamente. Que cada lector crea lo que desee.

- La sierba de Praag.

Durante mi breve estancia en esta ciudad kislebita, Valery Vassily, mi guía, me mostró la fachada de una antigua casa y me narró una vieja leyenda, la cual parecía creer y a la vez temer. Narraré aquí lo más fielmente posible sus palabras.

Durante la Gran Guerra contra el Caos (tras la cual Magnus el Piadoso unificó el Imperio), los sierbos de los poderes siniestros pusieron cerco a Praag. A pesar de la valiente defensa kislebita, y de sus aliados imperiales, la gran ciudad cayó bajo la potente magia enemiga. Tras la victoria de la Gran Alianza, la gente de Kisleb se dispuso a reconstruir la demolida Praag. Lo que nadie podía esperar era que la malvada magia impregnó el lugar y se enraizara en las piedras de los destruidos edificios (piedras que se usaron para levantar los nuevos). Desde entonces, Praag ha estado bajo influjo de la magia, y dicen que las gárgolas de los grandes edificios se mueven imperceptiblemente. Ahora bien, un boyardo (el cual cayó defendiendo la ciudad, creo que Vassily me dijo que se llamaba Piotr) poseía una gran mansión en la ciudad, y en esta trabajaba una doncella (¡Valentina?) que siempre ofrecía agua a los fatigados viajeros, fueran ungols, gospodares o imperiales, en una jarra de cerámica. Según la palabra de Vassily, el efecto de la magia oscura afectó de manera especial a los restos de la destrozada mansión, puesto que hoy, casi doscientos años después, en el lugar en el que se emplazaba la mansión de Piotr puede verse el espectro de Valentina, ofreciendo agua a los caminantes. Según mi guía, esto solo sucede las noches en las que Morrslieb se alza llena y maligna pero ni él ni yo quisimos comprobarlo por nosotros mismos.

- La bruja de las entrañas

Esta historia es originaria de Krugenheim (Talabecland). La escuché susurrada por las matronas con temor. Cuando pregunté por la historia, no fue fácil hallar a alguien dispuesto a contármela. Tras desprenderme de algunas monedas (para demostrar que era una persona "digna y bondadosa") una desdentada anciana accedió a narrarme el cuento (aunque antes me advirtió que era tan real como mi larga espada y mi roja capa ajada).

La historia afirma que hace mucho tiempo (las indicaciones eran vagas, pero teniendo en cuenta los sucesos históricos a los que la anciana hacía referencia estimo que podemos hablar de unos cuarenta años después de la fundación del Imperio tal y como lo conocemos ahora), los niños del lugar comenzaron a desaparecer. No todos a la vez, pero las desapariciones se convirtieron en una rutina mensual. La gente comenzó a hablar de servidores de los demonios, aunque nadie sospechaba de nadie. Al poco, un viajero procedente de Reikland, afirmó que lo mismo sucedía en otras ciudades, aunque tras un tiempo todo volvía a la normalidad, para luego pasar lo mismo en otra ciudad. El viajero (con el cual no pude evitar sentirme identificado), afirmó que solo sucedía en ciudades con bastantes habitantes. Esta

historia puso en pie de alerta a la población de Krugenheim, la cual no quitaba el ojo a sus pequeños. Sus esfuerzos eran vanos, siempre había algún niño que se distraía o se alejaba un momento para no volver a ser visto. Los rumores crecieron, llegando al extremo de hablar de rituales siniestros con sacrificios impios. Otros creían que los niños secuestrados eran despojados de sus entrañas para crear formulas alquímicas con la que alargar la vida, formulas caras que solo se podían permitir los nobles; así pues, la tensión con la nobleza aumentó considerablemente, sobre todo cuando Liza, una pequeña niña afirmó haber visto como una anciana envuelta en grises ropajes introducía a un niño en un saquete. La niña afirmó que la mujer poseía collar y anillos de oro, por lo que para muchos fue la confirmación de que mantenía tratos con gente adinerada. Antes de que la situación se descontrolase, todo volvió a la normalidad. Los alevines dejaron de desaparecer y las relaciones se suavizaron un poco. Yo, tras tomar notas di por concluida la historia. Cuando me levanté para marcharme, la anciana me tomó de la manga y me sentó de nuevo ante su mesa y con una frenética mirada siguió hablando. Afirmaba que otro niño había desaparecido hace apenas un mes e imploró la protección de Sigmar. Ella creía que la bruja había vuelto a Krugenheim y temía por lo que podía pasar. Le afirmé que era una casualidad, después de todo, hacía varias generaciones de ello. Dejé a la anciana en su maltrecho hogar preocupada y me dirigí hacia la posada donde me hospedaba; lo más inquietante es que cruzando un oscuro callejón pude ver a una mujer decrepita y contrahecha, vestida de gris y con anillos de reluciente oro caminando a trompicones mientras arrastraba un pesado saquete por el suelo. Por un momento recordé la historia que me contó la vieja (por Sigmar, a decir verdad, no la había olvidado), pero cuando me dispuse a seguirla (a pesar de que mi sentido común me impulsaba a lo contrario) ya no había rastro de ella.

- El hijo de Alric

Esta es una historia que puede oírse en boca de los campesinos de mi provincia natal, Middenland. Yo ya la había escuchado de pequeño, aunque no con todos los detalles (o no los recordaba). Ya había visto durante mis peligrosos viajes algún cambiaforma: gente que muda su piel por la de un animal, aunque ahora, después de todo lo que he aprendido durante mis vagabundeos y de escuchar esta historia, es entonces cuando creo comprender el origen de estas criaturas.

Esta es una historia muy antigua, no mencionada nunca por los sacerdotes de Alric. Cuando el mundo era joven, Alric corrió por los bosques del norte, cazando sin saber el qué. Alric descubrió lo que buscaba en Birgit, una fiera doncella del norte que tomó como amante. Fueron felices durante un tiempo; después ella murió llevando al hijo de Alric, y dicen que sus aullidos de culpa aún resuenan en los vientos del norte. Su hijo fue el primero de los Fuertes-en-la-Forma, los cambiaformas, aquellos que pueden caminar como hombre y como lobo; y su existencia no fue nada fácil. Del mito no sé nada más, aunque después de todo lo que he visto soy propenso a creerlo con más firmeza que los sermones de los sacerdotes.

- El elfo gigante

Tal vez los intrépidos viajeros que hayan pasado por las Tierras Desoladas sean conocedores de esta extraña historia. El centro de este relato son las Marismas Malditas, aunque cualquier borrachín de Marienburgo narrará la historia por una repugnante jarra de cerveza aguada.

Son pocos los que se aventuran en las Marismas Malditas puesto que no tienen nada que ofrecer a nadie, aunque siempre hay buscafortunas, exploradores, batidores o gente

demasiado curiosa e insensata que piensan en conseguir algo interesante de ese lugar. Creedme, lo he visto de lejos y no pienso observarlo nunca más a una distancia inferior. El caso es que desde que Emmerich, el guía de una expedición a las Marismas, volvió sin un ápice de cordura y balbuciendo entre gritos nadie quiere volver allí. No fue de extrañar que Emmerich fuera ingresado en el templo de Shallya, lugar en el cual las hermanas trataban de mejorar su perturbada existencia. Cuando pregunté si Emmerich aún vivía, la gente me miró recelosamente, aunque me facilitaron el emplazamiento del templo. Allí las bondadosas hermanas me informaron que el viejo Emmerich ya no residía en el pabellón de enfermos, había mejorado considerablemente y tenía un hogar. Tras una pequeña donación, me indicaron su dirección. Vivía en una chabola, cerca del puerto, aunque alejado del barrio élfico. El hombre me invitó a entrar, y la verdad es que a mí me pareció muy cuerdo. Me narró su viaje a las Marismas Malditas, no sin nerviosismo y miradas inquietas a través de la ventana en dirección al distrito élfico. Por lo que me contó, su expedición estaba siendo un éxito (también me confesó que él ya había estado con anterioridad en las Marismas, aunque nunca se había adentrado tanto como aquella vez). A medida que el relato avanzaba, crecía su intranquilidad, aunque parecía dispuesto a concluir, afirmando que la verdad debía salir a la luz, que solo así la gente estaría a salvo. Continuando su historia, me dijo que los problemas comenzaron al aproximarse al corazón de las Marismas; todos tenían una sensación de peligro, aunque no sabían porqué. Esa misma noche, al acampar, sufrieron el primer ataque. Emmerich (casi gritando y meciéndose en su silla) me describió a la criatura como un enorme elfo (tras lo cual aseguró que los elfos no paran de crecer mientras se encuentren en el Viejo Mundo, cosa que se de buena tinta que no es cierta), ataviado con un taparrabos que mató a la mitad de la expedición antes de que pudieran siquiera saber qué es lo que ocurría. Emmerich afirma que su mirada helaba el alma, no de temor, sino que, literalmente, mataba. He de admitir que me mantube escéptico aunque trate de aparentar interés por la historia. Por lo que me dijo, huyeron de vuelta, muchos perdiéndose por los pantanos y dando alaridos hasta que estos cesaban de repente. Emmerich admitió avergonzado, que para salvarse hizo caer a sus compañeros en zonas pantanosas profundas, donde quedaron atrapados a merced del "elfo gigante". Tras darle las gracias y una propina me marché del lugar, no sin antes ser advertido acerca de la malicia de los elfos por mi interlocutor.

Esta historia está claramente alterada por la destrozada mente de Emmerich. No puedo siquiera imaginar qué horripilante criatura pudo atacarles, pero desde luego no fue un "elfo gigante". Si siquiera mi gran curiosidad guió mis pasos al lugar para tratar de averiguarlo. Supongo que este será otro de los grandes misterios de los que nunca obtendré respuesta.

- La mandrágora

A lo largo de mis viajes he escuchado historias extravagantes, pero esta (sobretudo relatada por el halfling Flampiru Gulagorda borracho) es extraña incluso para mis oídos. Mientras escribo estas líneas me pregunto por la veracidad de esto; todo el mundo sabe que de boca de un halfling se puede esperar cualquier embuste, aunque en ciertas ocasiones dicen la verdad (y dicen en mi patria que los borrachos nunca mienten).

Según mi compañero halfling, en el bosque de Altern (un antiguo bosque que envuelve la carretera de Eicheschatten a Wörden) habita un espíritu especialmente maléfico. Veréis, el bosque de Altern ya poseía fama de embrujado antes de la fundación del Imperio. Se dice que en él habitan fantasmas ávidos de sangre que servían a una fe antigua y olvidada. Según herr Gulagorda, no existe riesgo alguno si se cruza el bosque sin abandonar el camino y antes de que anochezca, por lo que Altern aún es transitado por mercaderes y viajeros, pero creo que me estoy desviando de la historia en sí. Aquellos que se han desviado del camino y han conseguido volver con vida (aunque nunca lo hacen con la cordura intacta) hablan de espíritus malignos y salvajes, de extraños ruidos atrayentes y movimientos furtivos; solo uno comentó haber visto a la mandrágora. Según la historia, el viajero escuchó a una mujer pedir auxilio y por eso

abandonó la senda. Aunque afirmó no haberse alejado más de unos pasos, fue incapaz de encontrar el camino de vuelta y estuvo vagando hasta que anocheció. Dicen que todos los bosques se convierten en amenazadores al caer la noche y no veo por qué este iba a ser una excepción. El viajero (Flampiru no recuerda su nombre, aunque esto es normal en él) se encontró en un claro del bosque en el que solo habitaba un nudoso y viejo árbol en el centro; de una de sus ramas pendía una vieja soga. Temeroso, no se acercó al árbol central, y se mantuvo alejado del resto de la maleza que le rodeaba. Como no podía conciliar el sueño, y pensaba que sus nervios estaban a punto de acabar con su vida, se dedicó a tallar un trozo de madera (aquí Flampiru me recordó que el viajero estaba tallando un juguete para su hijo, aunque en ningún momento anterior me facilitó ese dato). Tan abstraído estaba en su tarea que tan solo se sobresaltó cuando una raíz le rozó el pie. Al observar alarmado, pudo ver horrorizado como el viejo y nudoso árbol se encontraba a apenas un metro de él y se erguía amenazadoramente. Gritando de terror trató de huir, en vano. El maléfico árbol lo izó por los aires con sus ramas, acercándole a la soga, que vista de cerca le recordó a una horca. Sin parar de gritar y de implorar salvación a Sigmar y a todos los dioses que conocía, fue testigo de cómo el claro estaba repleto de espectros vestidos con ropas de antaño, los cuales gritaban sin voz y clamaban su sangre mientras despuntaba el alba. Eso fue demasiado para él, y perdió el sentido. Cuando despertó el sol se encontraba ya alto y su maltrecho cuerpo yacía junto al árbol, justo bajo la soga. El hombre abandonó con premura el bosque sin parar de gritar. Cuando regresó, la gente apenas le reconoció, dicen que parecía haber envejecido varios años y su pelo estaba blanco. El hombre narró su traumática experiencia antes de desmayarse... para no volver a despertar.

A pesar de que en un principio no creí esta historia, busqué información en libros antiguos, y aunque no fue fácil, finalmente hallé un pasaje interesante que narraba la historia de un juicio celebrado antes del Imperio en el que ahorcaron a un ladrón de ganado. Que los lectores saquen sus conclusiones, puesto que yo saqué las mías tras leer ese pasaje.

Wilhelm Stritz

Laguna Negra



‡ Historia de Laguna Negra

Tiempo atrás este lugar era un sitio tranquilo, donde los niños pequeños de las aldeas cercanas venían a darse un baño cuando el calor apretaba. Sin embargo, un buen día las cosas empezaron a cambiar, sin saber por qué el mal se apoderaría del lugar, y de ser un lugar frecuentado pasó a convertirse en un sitio a evitar, rodeado de misterio y rumorología. Así empieza la historia de “Laguna Negra”

Lo que hoy en día se conoce como Laguna Negra antaño no era sino un lago estacional, situado en el bosque de Reikwald entre las poblaciones de Bögenhafen y Ubersreik; recogía las aguas del invierno y era alimentado por un arroyuelo, la depresión donde se asentaba se convertía en un pequeño lago y un remanso de tranquilidad. Sin embargo, tras una extraña noche de tormenta en la que algunos aseguraron haber visto caer una estrella del cielo, las cosas empezaron a cambiar. Al principio el cambio pareció ser positivo, pues si bien el lago en verano se secaba por completo, poco a poco empezó a mantener su nivel de aguas estable, de hecho, aquel primer verano tras la tormenta el lago ya no se secó a pesar de la escasez de lluvias.

Dicha circunstancia no paso por alto a algunos de los granjeros de los alrededores que llevaban a sus animales a beber allí, los cuales dieron gracias a Sigmar y a Taal por haberles ayudado de esa manera, lejos de saber el verdadero motivo de esa supuesta bondad. Los niños de la zona podían pasar los calurosos veranos bañándose en sus frías aguas y sólo algunos escépticos advirtieron de que un mal se escondía en todos aquellos cambios.

Sin embargo a estos pocos que fueron escuchados, sus palabras fueron ignoradas convirtiéndose en personas ridiculizadas por el resto de gentes. Pero un día, sus advertencias cobrarían otro sentido. Tras unos años, en que la laguna había mantenido su nivel casi sin cambios, independientemente de la falta o exceso de lluvias, ésta había ido viendo como sus aguas se enturbiaban y pasaban de un cristalino casi transparente a un color amarronado. Las piedras del fondo de la laguna dejaron de verse a través de sus aguas para quedar escondidas en la oscuridad de sus aguas. Una niebla, empezó a establecerse de forma casi

sempiterna en torno a la laguna, la temperatura de sus aguas descendió aún más si cabe. Solo en los días más soleados algún rayo de sol conseguía traspasar la densa niebla, momento en que parecía retroceder, justo en las horas en que el sol estaba en lo más alto, aunque siempre quedaban restos a ras de suelo en forma de una ligera bruma.

A medida que la laguna experimentaba estos cambios los niños que antaño fueran a bañarse a sus aguas, empezaron a dejar de acudir a ella en verano. Los rebaños de animales también sentían un gran temor por este lugar y poco a poco la laguna fue convirtiéndose en un lugar solitario. Dicho rechazo hacía el lugar aumentaría cuando empezaron las desapariciones. Primero fue un hombre mayor que tras una tarde lluviosa no regresó y nunca más se supo de él. Lo único que se encontró fue un sombrero de paja que le gustaba llevar en las tardes lluviosas como aquella.

Luego serían dos niños, que según se supo habían ido hasta la laguna para desafiar la autoridad de su madre, que les había prohibido acercarse a sus orillas. Así, poco a poco y como un cuentagotas, las desapariciones asociadas a la laguna se sucedieron hasta el día de hoy, en que “Laguna negra” es un lugar temido por muchos y conocido por pocos. Las leyendas que circulan en torno a esta región hacen que sea un lugar poco frecuentado, pero quizás algún día, unos aventureros tengan que atravesar sus siniestras aguas, nunca se sabe...

‡ El secreto de Laguna Negra

Lo que hizo que este remanso de tranquilidad se convirtiese en un lugar de misterio y evitado por hombres y animales no fue otra cosa que un fragmento de piedra de disformidad caído hace muchos años. Se hundió en lo profundo de la laguna y allí ha permanecido hasta la fecha, transformando todo a su alrededor de forma lenta pero inexorable.

De la misma forma, lo que no está tan claro es el verdadero origen de la cosa de la laguna. Se trata de una criatura de cuerpo alargado y escamoso con una cabeza con forma draconiana y con varios tentáculos a lo largo de su cuerpo. Esa repulsiva criatura vive en las



profundidades de la laguna y solo emerge para atrapar a sus víctimas, normalmente animales del bosque que se han despistado y han acabado cerca de la orilla. No está del todo claro si es una criatura mutada por el efecto nocivo de la piedra de disformidad o si es una especie poco conocida de criatura antidiluviana, lo que está claro es que las aguas de Laguna Negra son su morada y cualquiera que se acerque a las mismas estará en peligro.

‡ Los habitantes de Laguna Negra

- Skrag, el viejo Skaven

Atraídos por la piedra de disformidad que yace en lo profundo de las oscuras aguas de Laguna Negra, los skavens se vieron atraídos hasta el lugar. Skrag era en aquel momento el jefe de la partida enviada a obtener aquel fragmento de piedra de disformidad que los brujos habían determinado debía ser suficiente para sus planes. Sin embargo, aunque los skavens calcularon bien la localización, lo que no habían esperado es que la piedra se encontrase en lo profundo de aquella laguna. Así pues a medida que los túneles de los skavens se iban acercando a su objetivo, la tierra se convertía en arcilla y los derrumbamientos eran cada vez más habituales. Tras perder a la gran mayoría de sus escavadores, Skrag decidió que debería ser él mismo el que se encargase de resolver aquella situación, especialmente si quería mantener su credibilidad intacta. Así pues, decidido, determinó que había llegado el momento de cavar hacia la superficie.

No obstante, los skavens no son especialmente amigos del agua y cuando Skrag se encontró con que su objetivo estaba hundido en lo profundo de aquellas aguas, se dio cuenta que debería buscar a alguien que hiciese el trabajo sucio por él. ¿Pero quien haría un favor de esa clase a un skaven? Entretanto y como consecuencia de los continuos retrasos de la expedición de Skrag los videntes decidieron poner sus ojos en otros puntos del Imperio e incluso Skrag fue olvidado. De hecho, una noche cuando intentaba regresar al sistema de túneles se encontró con que la entrada había sido bloqueada y que había sido abandonado fuera. Sin un lugar a donde volver, Skrag decidió que se vengaría y que regresaría al Consejo de los Trece con aquel trozo de piedra de disformidad él solo y entonces todos se arrodillarían ante su supina astucia y le pedirían perdón. Sin embargo, tras largos meses infructuosos aún sigue intentando encontrar la forma de recuperar la piedra de disformidad, eso sí, sin mojarse.

- Volker Gaertner, el hechicero loco

Volker Gaertner nunca había sido un hechicero

muy prominente dentro de su orden, la dorada. Desde que en su juventud ingresara en uno de los Colegios de Magia más prestigioso había demostrado su ineptitud y falta de vocación, sin embargo el respaldo económico de su familia sirvió para mantenerlo dentro de la orden. Sus superiores conscientes de esa ineptitud y poco deseosos de que pudiese causar algún problema de gran envergadura se decidieron a trasladarlo a la ciudad de Bögenhafen, donde continuaría su formación, sin que el beneplácito de su familia fuese afectado y sobre todo, sin que ésta dejase de ofrecer sus generosas donaciones a la orden.

Volker en sus años de formación había experimentado un gran rechazo por parte de todos sus compañeros, que lo veían como un inepto que solo estaba allí por sus posibilidades económicas, lo cual hizo que, con el paso de los días, surgiese en su interior un gran sentimiento de venganza hacía todos los que le rodeaban y se burlaban de él. El traslado a Bögenhafen le serviría para cambiar de aires, y especialmente para alejarse de todos aquellos que tanta envidia le tenían.

Pero el viaje hacía Bögenhafen nunca llegaría a su final. Su caravana sería atacada en el trayecto que iba de Ubersreik a la ciudad y solo gracias a la suerte logro salvar la vida. Los asaltantes le dieron por muerto y luego, cuando yacía moribundo unos campesinos le encontraron y le ofrecieron la hospitalidad de su aldea. Poco a poco fue recuperándose, y lo que más le importaba a Volker es que sentía que sus capacidades mágicas estaban fortaleciéndose por encima de lo que había experimentado hasta el momento en sus estudios como hechicero. Volker pudo comprobar que sus capacidades mágicas estaban favorecidas en aquella aldea por un extraño poder que solo él percibía. No sabía su verdadero origen, pero sí que pudo ver en aquella situación la ocasión para demostrar a todos los que le habían criticado que él valía más de lo que se pensaban. Así pues, Volker se olvidó de su viaje a Bögenhafen y decidió establecerse en aquella pequeña aldea.

Si en el pasado sus capacidades mágicas habían parecido casi inexistentes, en aquel lugar, se despertaron sus sentidos mágicos. Sin embargo Volker seguía intrigado por el origen del nuevo poder que había nacido en él, y así una tarde partió de aquella pequeña aldea con ese fin. Sus pasos le harían llegar a Laguna Negra, atraído por la energía emitida por la piedra de disformidad llegó a su orilla. Tentado por aquel poder, que se veía magnificado en las proximidades de la laguna, Volker decidió que aquel sitio sería donde se quedaría definitivamente.

Y así fue como decidió establecer su base de operaciones; los años de soledad y el influjo de la energía del Caos procedente de la laguna harían el resto. Volker fue perdiendo



paulatinamente la cordura y actualmente solo es un vago recuerdo de lo que antaño fuera. Alimentando su sed de venganza, se ha convertido en una persona demasiado inestable y peligrosa; además en esos años ha seguido desarrollando sus aptitudes mágicas, aunque corrompido por el Caos, ahora sus capacidades se desvían mucho de lo que habrían estimado sus tutores del Colegio Dorado.

Su melena se ha tornado grisácea, y además una espesa barba también de tono plateado hace que sus facciones queden prácticamente ocultas. Los años de vida en las inmediaciones de Laguna Negra le han pasado factura y sus articulaciones han sufrido mucho, de tal forma que actualmente camina encorvado y se ve bastante aquejado de dolores en brazos y piernas. Se ha construido una cabaña en lo alto de un árbol junto a la laguna y allí realiza sus rituales mágicos lejos de cualquier molestia externa.

De hecho, pasa la mayor parte del día enfrascado en esos rituales, y solo de vez en cuando sale al exterior para buscar comida o algún ingrediente que necesite para sus hechizos. Sabe de la presencia de Skrag, he incluso ha llegado a establecer cierta relación con él, aunque ninguno de los dos se fía el uno del otro, de forma que procuran evitarse. De la criatura de la laguna no quiere saber nada, pues una vez casi le devora, y desde entonces procura evitar acercarse mucho a la orilla, aunque en alguna ocasión le ha aplacado con algún animal vivo para que se entretuviese con él.

- La Cosa de la Laguna

Bueno, ya ha indicado que el verdadero origen o naturaleza de esta criatura es realmente desconocido. Lo que está claro es que la influencia de las energías desprendidas por el fragmento de disformidad ha moldeado a este repulsivo ser. Su cuerpo alargado de aproximadamente unos cuatro metros está cubierto completamente de unas escapas similares a las de cualquier pez que se puedan encontrar en los mares, aunque aparentemente más robustas. Su cabeza, similar a la de un gran dragón, cuenta con una poderosa boca repleta de varias filas de dientes que a buen seguro atravesarán con facilidad cualquier clase de armadura y más aún la carne humana. Unos ojos teñidos en una esfera sanguinolenta se ubican en la parte posterior de dicha cabeza, muy juntos entre si mostrando un aspecto más antinatural si cabe. A lo largo del alargado cuerpo cubierto de espinas aparecen varias protuberancias en forma de tentáculos, algunos de los cuales llegan a medir hasta un metro de largo. Estos tentáculos sirven para que la criatura se mueva bajo el agua a gran velocidad y también para sustentarse, ya que le permiten atrapar a sus víctimas que pasarán a convertirse en el almuerzo.

La criatura no parece depender del agua para sobrevivir y puede salir fuera del medio acuoso aparentemente sin problema ninguno. Combatir a esta criatura en el agua es un completo suicidio pues bajo el agua cuenta con una gran agilidad y velocidad. Y sobre el agua es quizás aún más peligroso, pues empleando sus tentáculos puede erguirse y es casi seguro que su visión será más que suficiente para que cualquier osado aventurero decida que ha llegado el momento de huir. La ventaja de enfrentarse a esta criatura fuera del agua, es que toda la agilidad y velocidad que muestra bajo la misma, se ve convertido en una realidad difícil de afirmar.

‡ ¡Desaparecido!

Se trata de un gancho para incluir en el transcurso de tu partida la localización de Laguna Negra. Por supuesto, existen otras muchas formas para incluirla y todo dependerá de como estés desarrollando tu partida y como esta localización puede adaptarse a la misma.

Los aventureros llegan a una aldea no muy lejana a Laguna Negra y son abordados por alguno de sus habitantes. Su niña/o ha desaparecido misteriosamente y no saben nada de él desde el día anterior en que se alejó un poco del poblado para jugar. No pueden ofrecerles mucho excepto su gratitud y unas pocas monedas de cobre, pero a buen seguro unos aventureros con sentimientos no dejarán de lado a un pobre niño en los bosques imperiales.

Así, será como los aventureros que acepten el trabajo, deberán iniciar la búsqueda. Si preguntan en la aldea, algún que otro habitante podrá decirles que vieron al niño jugando como cualquier otro día, salvo que al caer la tarde decidió acercarse al linderos del bosque. Y si preguntan a uno de los viejos de la aldea, quizás les suelte una historia absurda de un monstruo en lo profundo del bosque, un monstruo que habita en una la laguna... y que le gusta la carne tierna de los jóvenes. Paparruchas, seguro que pensarán algunos aventureros, un agorero más, ¿o no?

Si los aventureros consiguen encontrar el rastro del niño, éste les llevará hasta Laguna Negra. Lo que allí suceda dependerá de ti y de tu interés. Quizás encuentren al niño acorralado por la criatura de la laguna y los aventureros deban enfrentarse a ella rápidamente para salvarle la vida. El niño simplemente se ha dormido junto a la orilla y Volker lo encontró llevándose consigo para protegerle. Ahora los aventureros tendrán que tratar con este pobre loco para que les devuelva al niño sano y salvo. ¿Conseguirán calmar uno de sus habituales ataques de ira, o puede ser que acabe arrojando al niño a la laguna?



EL HERALDO DE ALTDORF

Una alternativa es que se trate, por ejemplo, del hijo del alcalde de la aldea o quizás del hombre más rico de la misma, en cuyo caso la situación puede tener un poco más de gancho para los jugadores. Especialmente si son contratados medio forzados, interrumpiendo sus otras investigaciones. En ese caso, incluso uno de los guardias personales del alcalde podría acompañar a los aventureros para supervisarles.

‡ Un viejo miembro de la Orden

Otra posibilidad es emplear la historiade Volker como gancho para la partida. Los aventureros son abordados por un mensajero venido desde el Colegio Dorado en Bögenhafen. En la misiva se les invita a reunirse

con uno de sus miembros para un asunto con una suculenta recompensa. Después de muchos años desde la desaparición de uno de sus miembros y que éste se archivase, se han decidido a aclarar la situación de su desaparición y así poder cerrar definitivamente el caso.

Así los aventureros son enviados hasta Ubersreik desde donde deberán comenzar a investigar que sucedió con el traslado del hechicero de la orden desde la ciudad hasta Bögenhafen. Así podrían llegar a obtener la información sobre el lugar donde se produjo el asalto. Desde allí deberían llegar a la aldea donde fue cuidado tras el asalto y de allí, gracias al recuerdo de uno de los más ancianos del lugar, podrán saber que partió camino de Laguna Negra, o que se le vio en las proximidades del lugar.



La Vidente

La habitación permanecía en una eterna penumbra, solo alterada por la luz de un candelabro situado en la pared del fondo. El tétrico aspecto se veía acentuado por la gran cantidad de adornos en un aparente desorden, que abarrotaban la mayor parte de la habitación y que con la escasa luz parecían incluso amenazantes. Un perchero situado en un lateral parecía a primera vista una garra dispuesta a atrapar a quien osase acercarse lo suficiente como para ponerse a su alcance.

La gran cantidad de cosas desperdigadas hacían que además, la estancia daba la impresión de ser más pequeña de lo que en realidad era, creando así una atmósfera sofocante. Todo parecía dispuesto para crear un ambiente enrarecido, un ambiente donde sería difícil siquiera permanecer unos instantes y menos aún trabajar. Sin embargo aquel era el lugar de trabajo de la mujer que habían estado buscando.

En el centro de la sala había una pequeña zona despejada donde no había nada excepto un pequeño círculo de piedras, cuidadosamente dispuestas en una forma geométrica casi perfecta. Contenido en aquel círculo, se apiñaban varios troncos de madera ya casi consumidos por el fuego que había ardido durante toda la noche, lo cual contribuía sin duda a crear un ambiente más apesador, al contaminarse la estancia con el olor de la madera calcinada. Admun se preguntaba como alguien podría permanecer allí más de unos pocos minutos siquiera, porque a él el estomago ya se le estaba revolviendo y apenas si acababan de entrar.

Cuando le sobrevino la primera arcada, pudo ver a la mujer por primera vez. No se había percatado de su presencia hasta después de un rato e incluso se preguntó si podía haber aparecido de la nada sin que se diesen cuenta ninguno de los dos.

Admun apuntó mentalmente esa pregunta para su compañero para cuando estuviesen en el exterior y pudiese respirar aire puro. Pero Gothard parecía más tranquilo, tanto que Admun se preguntó si no sería la primera vez que acudía a aquel lugar, quizás después deberían hablar largo y tendido. Apuntó otra pregunta mentalmente.

La mujer apenas visible en mitad de las sombras que envolvían la habitación, llevaba puesta una larga túnica de color cobrizo que llegaba hasta el suelo y que no dejaba ver ni siquiera sus pies. Sin embargo la amplia túnica no era capaz de ocultar su gruesa figura, que a pesar de lo cual contaba con unas manos finas apoyadas en su regazo sobre una bolsita de cuero y unas cuentas de cristal con unos grabados que no se podían distinguir desde donde estaban. Su pelo enmarañado sobresalía por debajo de un turbante de un color verde bilioso, que llevaba firmemente sujeto a la cabeza con varios prendedores. Los observó unos instantes antes de hablar por primera vez.

- Sentaos por favor – extendió una de sus manos al tiempo que señalaba dos taburetes de madera maciza que había al otro lado del círculo de piedras.

Su voz pausada y profunda sorprendió a Admun, que hubiera esperado ser recibido por alguien de voz estridente y quizás algo más femenina. Si Gothard se vio sorprendido por la voz de su interlocutora, no dio muestra alguna de ello y sin pronunciar palabra hizo caso de la invitación de la vidente y se sentó en el taburete más alejado. Se giró para comprobar que su compañero actuase de igual forma y una vez que Admun tomó asiento se giró de cara a la vidente. Sin embargo antes que pudiese reaccionar, ésta volvió a hablar.

- No hace falta que me lo digáis, se porqué habéis venido a mi. – esta vez la voz de la vidente tenía algo más de vida y en su rostro se pudo ver una mueca que incluso podría parecer burlona.

- Y no creas que nos sorprende, - apuntilló Admun – seguro que has estado con la oreja pegada a la pared para escuchar nuestra conversación en la otra habitación, no...

Admun no pudo acabar la frase. Gothard se giró al oír las palabras de su compañero y sin intercambiar palabra alguna le asestó un codazo que le hizo salir todo el aire de los pulmones, interrumpiendo su parlamento. Su severa expresión reflejaba claramente que no estaba del todo conforme con la actitud mostrada por Admun en aquella situación. La mujer continuó hablando aprovechando que ahora los dos hombres permanecían en silencio.

- Quizás pueda ser verdad que haya escuchado algo de vuestra conversación con mi asistente, pero también he de decirte – los ojos de la mujer se posaron inquisitivamente sobre Admun – que se por qué buscáis a esos hombres. Y también sé que sólo yo puedo deciros algo más sobre su paradero, por eso estáis aquí. Todos vuestros otros métodos han fracasado y ahora recurrís a mí y a mi capacidad para ver lo que los ojos mortales no pueden ver, a sondear lo que acontecerá y transmitirlo ese conocimiento

- Sigue por favor – le dijo Gothard a la mujer, ofreciéndole una ancha sonrisa.

La mujer asintió y sacó de detrás de su asiento un objeto metálico que relumbró reflejando la escasa luz del fuego que ya casi se había extinguido por completo. Lo apoyo en su regazo al tiempo que cogía con su mano derecha el contenido del saco de cuero. Con un suave movimiento arrojó una especie de polvo, que pareció brillar como si la mismísima luz de las estrellas estuviese contenida en su esencia. Este fue a caer sobre el fuego produciendo un repentino estallido de llamaradas.

Gothard y Admun se sobresaltaron por la repentina luz que alumbró todos y cada uno de los detalles de la habitación. Admun pareció distinguir una figura en medio de los trastos que había a su derecha, pero tampoco lo podía asegurar, quizás había sido simplemente una sombra. Resopló ligeramente y siguió mirando fijamente a la mujer y sus movimientos. Gothard permanecía con una severa mirada concentrado en el fuego que ahora volvía a arder con gran intensidad como si la madera acabase de ser prendida.

La vidente comenzó a gesticular y a entonar una salmodia en un extraño idioma, que se escapaba a la comprensión de los dos hombres que la contemplaban. Sus brazos giraban de arriba a abajo en convulsos y espasmódicos movimientos mientras la entonación aumentaba de volumen. Sus ojos se entornaron hacia arriba y ahora en su mirada solo se distinguía el blanco de los ojos.

Durante unos minutos que a Gothard y Admun les parecieron horas, la mujer siguió su cántico sin dejar en ningún momento de realizar los movimientos con sus brazos. De hecho, Admun había empezado a cansarse y su impaciencia empezaba a exteriorizarse en el movimiento continuo de su pierna derecha repiqueteando en el frío suelo de la habitación. Con cada segundo su ansiedad no hacía sino crecer hasta que finalmente la situación pudo con su paciencia..

Por Ranald, deja ya de una vez esos ridículos canturreos y no muevas más las manos – Admun se había levantado del taburete de un salto tan frenéticamente que de no haber sido por el fuego que separaba a la mujer de ellos, probablemente ahora mismo el

que pendía de su cinturón estaría más cerca del cuello de la vidente.

No ves que trata de engatusarnos como a esos pobres que merodean por este lugar – Admun se dirigía ahora hacia su compañero con una expresión de disgusto claramente reflejada en su rostro – He oído a mas de uno hablar de cómo te encandilan con encantamientos y al final sales del lugar sin saber nada más y con la bolsa bien vacía de oro, y esta mujer no parece muy distinta de este tipo de personas.

Gothard permaneció en silencio observando perplejo a su compañero, realmente no sabía si podía llegar a ser tan crédulo o es que quizás los años le estaban pasando factura. Ni siquiera parecía respirar, permaneció con los ojos fijos en Admun solo unos segundos más, para dirigir después una mirada de reprobación. Por muchas cosas que pensase, Gothard había aprendido con los años, a fiarse del instinto y no estaba del todo seguro en esta ocasión.

Así pues decidió que sería bueno dar crédito a las palabras de su compañero, al menos hasta que la mujer pudiese demostrar lo contrario y a pesar de que no estuviese tan seguro de lo que su compañero decía. A fin de cuentas, habían pasado mucho juntos y ambos se habían salvado la vida el uno al otro en más de una ocasión, cuanto menos debería plantearse la situación.

La mujer detuvo los movimientos de sus brazos, y su cántico se apagó de inmediato. Permaneció todavía unos segundos con los ojos entornados. El sudor recorría su frente, quizás por el esfuerzo, quizás por el calor que despedía el fuego. Fuego, que poco a poco perdía intensidad y en la misma medida, las sombras volvían a hacerse dueñas de todos y cada uno de los rincones de aquella habitación.

Al final, y para aliviar la expectación de los dos hombres que la miraban, la mujer volvió a abrir los ojos. Y en sus negros ojos, como pozos insondables, podía verse una expresión de fastidio y de cólera, que por unos instantes pareció iluminarlos, como una llama que se ve al fondo de un largo pasillo tenebroso. Sin embargo, ninguno de los dos, podría asegurar si solo fue un efecto ocasionado por la atmósfera del lugar o si fue real. La mujer volvió a hablar, enojada.

Estúpido, no sabes de verdad con quién estás hablando. Yo no soy una simple charlatana que trato de engañaros, yo veo a través de las llamas del destino y atraigo a través de mi cuerpo los poderes de lo insondable, viendo así lo que el futuro puede deparar a la gente. Mis acciones son todas con un fin y no es el de engañaros. - la mujer trago saliva, tras escupir con gran fiereza estas frases contra sus interlocutores. Tras una pausa continuó hablando algo más calmada. - No obstante ahora podéis iros, no puedo ofrecerlos más.

Admun y Gothard permanecieron sentados donde estaban mirando a la mujer. Admun mostraba su enojo hacia la vidente y su mano derecha no se despegaba ni un solo segundo de su cinto, donde guardaba el cuchillo. Gothard por su parte, mostraba fastidio, quizás esperaba haber obtenido algo más y al haberse desengañado se sentía enojado pero no con nadie, sino consigo mismo por haber creído que allí podían obtener respuesta a sus preguntas.

Finalmente los dos hombres se levantaron, mientras la mujer había vuelto a cerrar los ojos y no parecía preocuparse por su presencia. Admun miró a Gothard, que con un gesto negativo de su cabeza, le quitó los deseos de cortarle el cuello a la mujer allí mismo. Admun aunque no conforme, aceptó la situación y se giró para salir de la habitación con Gothard detrás de él. Cuando estaban a punto de cruzar la arcada de la puerta, la mujer habló de nuevo.

Manos de Carterista en Bögenhafen, allí parece ser que podréis encontrar respuesta a vuestra búsqueda, si el señor Von Grifdol no se ha marchado todavía.

Sin girarse, Gothard sonrió para sí, parecía que al final no estaba tan equivocado como creía, aquella mujer había sido capaz de ver donde se dirigía su presa, después de todo podía estar seguro que entre todos los nombres posibles, el de Von Grifdol era precisamente uno de los que usaba como tapadera aquel pobre ingenuo al que perseguían. De la boca de Admun salió un sonido ahogado, mezcla de sorpresa y de miedo, pero no se detuvo, sino que continuó caminando al exterior.

Ya estaban en la habitación contigua y sus ojos se habían, por fin, acostumbrado a la claridad del día, cuando desde umbral que daba paso a la habitación de la vidente les llegó de nuevo su voz, clara y serena.

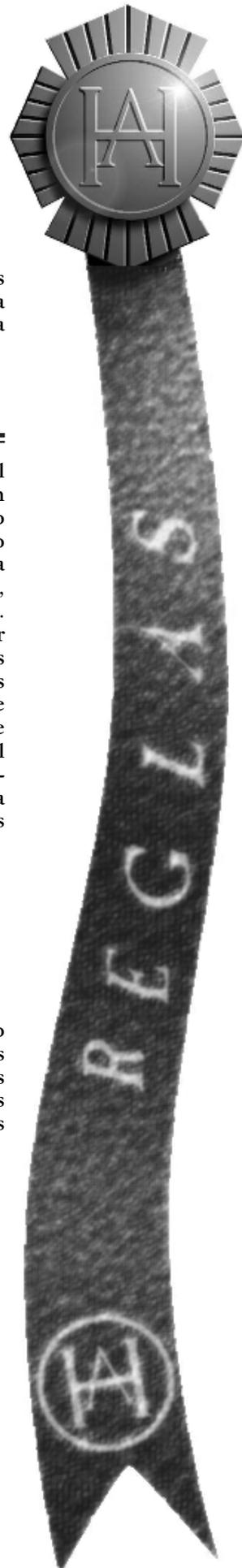
Por supuesto, recuerden dejar los honorarios acordados a mi ayudante, estará encantada de aliviarles el peso de esa bolsa llena de oro que lleváis en vuestro cinturón.

Gothard cogió la bolsa en su mano y la sopesó un segundo, la cantidad que habían de pagar era importante sin duda, pero la recompensa si la mujer estaba en lo cierto, cubriría con creces aquel gasto. En cualquier otro caso, sabían dónde estaba y de ser necesario, Admun podría emplear su cuchillo como mejor sabía. Gothard le arrojó la bolsa a la mujer que le devolvió una amplia sonrisa y sin ser condescendiente, se giró y los dos hombres salieron de la casa.

Sus pasos ya tenían un destino, la ciudad de Bögenhafen sería su siguiente parada.



Los Tres Tratados de la Alquimia



Este artículo abarca los distintos tipos de preparados alquímicos que puede fabricar un alquimista (o un hechicero dorado). El artículo está basado en el sistema de alquimia presentado en el Reinos de Hechicería de la primera edición de Warhammer: El Juego de Rol, y es a su creador a quien corresponde la mayor parte del crédito.

de componente alquímico es uno de los tipos del talento Alquimia. Por ejemplo la categoría Ácidos y Alcalis requiere que el personaje tenga el talento Alquimia (Ácidos y Alcalis).

‡ ¿Qué es un Preparado Alquímico?

Un Preparado Alquímico (o un Alquimio como es conocido por algunos estudiosos) es el resultado de la aplicación de las leyes y principios alquímicos sobre alguna(s) sustancia(s), obteniendo así un producto superior. El producto superior puede tomar diversas formas, así tenemos elixires, ácidos, bombas, jabones, etc.

‡ Crear un Preparado Alquímico

Para crear un preparado alquímico, el alquimista debe tener un laboratorio en condiciones. Luego debe pasar el tiempo indicado en el laboratorio, al final de dicho tiempo deberá de realizar dos tiradas. La primera de ella debe ser una tirada de Oficio (Alquimia), y la segunda de Sabiduría Académica (Química). Si se falla una de las tiradas se debe comenzar todo el proceso nuevamente. Si ambas tiradas fallan, el proceso ha fallado y los ingredientes han sido desperdiciados. Si en cualquiera de las tiradas se obtiene un resultado de 99-00 se producirá una explosión. La explosión tiene el efecto de un combustible de Potencia 1D10-1D10/5 (ver más abajo). Aunque el resultado sea 0 el efecto de la explosión habrá destruido todos los ingredientes.

‡ Antes de Empezar

Es necesario poseer el talento Alquimia correspondiente, cabe aclarar que cada categoría

*

Los Preparados Alquímicos

*

‡ Ácidos y Alcalis

Los álcalis son óxidos o hidróxidos metálicos solubles en agua. Los ácidos son generalmente líquidos (aunque también se

incluyen algunos gases como el ácido clorhídrico, por ejemplo). Ambos preparados producen quemaduras al contacto con objetos o personas. Pueden ser usados para varios propósitos, pero la mayoría de ellos son usados para producir algún tipo de daño.

Potencia	Efecto	Corrosión	Costo	Dificultad
1	Daño 3	0	10	+10
2	Daño 4	1	20	0
3	Daño 5	2	30	-10
4	Daño 6	3	40	-20
5	Daño 7	4	50	-30



EL HERALDO DE ALTDORF

Efecto

Indica la cantidad de daño causado por un recipiente (un cuarto de litro). Si es lanzado sobre un personaje que lleve armaduras, la misma brindará protección pero perderá 1 PA por cada punto de daño que proteja. El vidrio es el único recipiente inmune. Es importante aclarar que los álcalis anulan el efecto de los ácidos (y viceversa), pero de ningún modo se podrá recuperar las heridas perdidas por los efectos ya sufridos.

Corrosión

Indica la cantidad de asaltos que se mantiene el efecto. Una corrosión de 0 indica que solo se sufre un impacto en el asalto en que se aplica, mientras una corrosión de 2 indica que se sufre un impacto en el asalto en que se

aplica el ácido y otros 2 impactos al comienzo de cada nuevo asalto.

Tiempo de Producción y Costos

El tiempo de producción es de 4 horas por cada nivel de Potencia y por cada nivel de Corrosión (si la Potencia es 2 y la Corrosión es 1 se necesitarán 12 horas). El costo indicado también se aplica por nivel de Potencia y Corrosión (si la Potencia es 2 y la Corrosión es 1 el costo ascenderá a 30 CO). La dificultad se determina sumando tanto la dificultad del nivel de Potencia deseado como el de la Corrosión (por ejemplo, Potencia 4 y Corrosión 0 tiene una dificultad de -20 y +10 = -10; Potencia 1 y Corrosión 4 tiene una dificultad de +10 y -30 = -20).

* * * * *

‡ Combustibles

Ésta categoría engloba tanto los preparados usados como combustibles (la pólvora) y, a la vez, a los usados para preparar explosivos de cualquier tipo (bombas generalmente). También puede ser usado para

construir cualquier otro tipo de elemento combustible de tipo ignífugo (gases, etc.). Mientras mayor sea la potencia, más inestables serán los combustibles creados.

Potencia	Efecto	Costo	Dificultad	Volatilidad
1	0	5	+30	-
2	4	10	+20	-
3	5	20	+15	-
4	6	30	+10	-
5	7	40	+5	-
6	8	50	0	-
7	9	60	-10	20%
8	10	70	-15	40%
9	11	80	-20	60%
10	12	100	-25	80%

EL HERALDO DE ALTDORF

Efecto

El Daño causado por un explosivo es igual al nivel de Potencia del Combustible. Para crear pólvora para ser usada en un arma de fuego solo se usa la Potencia 1. La misma rinde para 40 usos de pólvora.

Volatilidad

El grado de Volatilidad indica el peligro que existe de que el combustible explote de manera espontánea. Debe realizarse una tirada cada vez que el recipiente en el cual se

encuentra contenido el combustible se vea sometido a algún daño o maltrato pudiendo aumentar o disminuir el porcentaje dependiendo del tipo de maltrato; no es lo mismo arrojar el recipiente al suelo (+20%), que sacudirlo un poco (-30%). Un ejemplo actual sería la nitroglicerina, que podría equivaler a una Potencia de 10.

Tiempo de Producción

Se necesita una hora por cada nivel de Potencia.

* * * * *

‡ Elixires

Los elixires son brebajes que una vez consumidos producen cambios sobre quien los ha ingeridos. Estos cambios se reflejan a través de modificadores a los atributos primarios, los mismo pueden ser positivos o negativos. En términos de trasfondo, los elixires son una

evolución de las pociones; en el sentido que han sido refinados para evitar los efectos adversos que las mismas pueden producir por el paso del tiempo. Sin embargo los elixires solo afectan al organismo y muestran sus efectos únicamente sobre los atributos primarios.

Potencia	Efecto	Costo	Dificultad	Combinación
1	+/-3	10	+20	+20
2	+/-6	20	+10	+10
3	+/-9	30	0	0
4	+/-12	40	-5	-10
5	+/-15	50	-10	-20

Efecto

Al producirse el elixir, el alquimista debe seleccionar qué atributo primario se verá modificado y si el efecto será positivo o negativo. El elixir otorgará un modificador igual al indicado en el efecto para la Potencia seleccionada (será positivo o negativo según el deseo de su creador). El elixir comienza a surtir efecto al asalto posterior en el que fue consumido y durará 1D10x3 minutos.

Combinación

Es posible combinar el efecto de varios elixires que afecten distintos atributos, pero existe el peligro de que ambos se rechacen, pudiendo producir efectos adversos. Si un personaje bebe más de un elixir debe de realizar

una tirada de R aplicando el modificador de Combinación del nuevo elixir, si tiene éxito el nuevo elixir funciona normalmente. Si falla el nuevo elixir no surte efecto pues el organismo lo rechaza, por cada grado de fallo que se haya producido sufrirá un H (sin modificar por BR ni armadura), además debe realizar una tirada de R por cada elixir que ya haya consumido con anterioridad (aplicando los modificadores de Combinación de cada uno); si falla el efecto de dicho elixir se agotará, de lo contrario seguirá funcionando. Si se ingieren elixires que afectan a un mismo atributo no es necesario realizar la tirada de R.

Si un elixir que afecta a un mismo atributo y otorga el mismo tipo de modificador (dos elixires que otorgan un modificador



EL HERALDO DE ALTDORF

positivo, por ejemplo) es ingerido, solo funcionará aquél que posea un mayor beneficio (para el caso de efectos positivos) o mayor penalización (para efectos negativos). Si se bebe un nuevo elixir que afecte un mismo atributo y otorga el mismo tipo de modificador, se obtendrá solo un incremento en la duración. Si se ingiere un elixir que afecte a un mismo atributo pero que otorgue un modificador inverso al actual, sus efectos serán acumulativos

de modo de que se vayan anulando. Ejemplo se ha ingerido un elixir de -6 HA y luego se ingiere uno que otorga +3 HA, de esta forma el +3 anulará parte del -6 de modo que solo se sufre un -3.

Tiempo de Producción

Se necesita una semana (en las cuales se deben pasar 6 horas diarias de trabajo) por cada nivel de Potencia.

* * * * *

‡ Jabones

Generalmente consiste en una pasta soluble en agua, su uso más conocido es como elemento de limpieza tanto para el cuerpo como para otros elementos. No es un tipo de alquimia

que pueda interesar mucho a un jugador, sin embargo es una buena forma de ganarse la vida así que existen varios alquimistas que se dedican a ello.

Potencia	Efecto	Costo	Dificultad
1	Calidad Normal	10/-	+10
2	Calidad Excelente	1 CO	-

Efecto

El efecto marca la calidad del jabón, los de calidad normal suelen poseer algunas esencias, mientras los de calidad excelente son realizados usando perfumes y algún colorante. Los consumidores de este preparado son en su mayoría nobles y miembros de las clases altas.

Tiempo de Producción

Se requieren de 4 horas de trabajo, por nivel de Potencia, para producir 20 barras de jabón. Cada barra se vende a 5/- para las de calidad normal y 10/- para las de calidad excelente.

* * * * *

‡ Pociones

Esta categoría permite la preparación de pociones tal y como se describe en el Reinos de la Hechicería (Realms of Sorcery), sin la

necesidad de cumplir con el requisito de tener un atributo de Magia de 1 o superior.

* * * * *

‡ Tintas

A través de esta categoría es posible crear un líquido coloreado que es muy usado en la vida del los Viejos Mundanos (y más allá de las fronteras). Las tintas pueden ser usadas para

escribir o para teñir ropas. Al igual que ocurre con los jabones, es poco probable que un jugador quiera aprender este tipo de preparado.



EL HERALDO DE ALTDORF

Potencia	Efecto	Costo	Dificultad
1	Tinta Negra	13/-	-
2	Tinta de Color	26/-	-
3	Tinta Púrpura	130/-	-

Efecto

La potencia determina el color de tinta que se obtiene.

Tiempo de Producción y Costos

Se requieren de 3 horas de trabajo, por nivel de Potencia, para producir una botella de tinta.

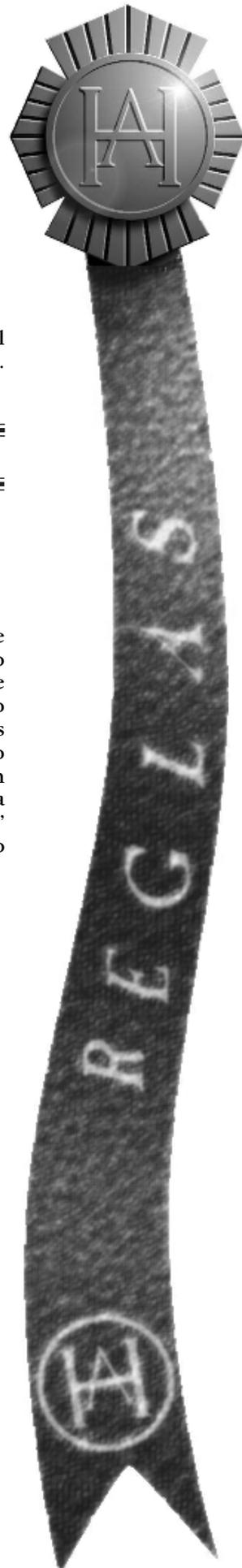
* * * * *

‡ *Brebajes (aka Pociones según traducción en libro básico)*

Los brebajes pueden producir variados efectos. Un brebaje es un líquido creado de una mezcla entre componentes químicos y hierbas. Cualquier personaje con la habilidad Oficio (Boticario) puede crear un brebaje utilizando el mismo procedimiento que se explica a continuación, pero a diferencia de un alquimista, tardará 1D10 horas de trabajo en producir cada brebaje. Puedes encontrar más información en *Warhammer Fantasía: El Juego de Rol y Armería del Viejo Mundo*.

A diferencia de otros preparados, existe un número conocido de brebajes y éstos no poseen un nivel de Potencia. A diferencia de los libros ya mencionados, aquí se indicarán bajo la columna de "Costo" el precio de los ingredientes para preparar un brebaje, dejando el precio de venta (lo que los jugadores deben pagar si quieren comprar el brebaje listo) en la columna "Venta". La columna "Disponibilidad" indica la disponibilidad tanto del brebaje como de los ingredientes.

Brebaje	Costo	Venta	Dificultad	Disponibilidad
Antitoxinas	3 CO	5 CO	Especial	Escaso
Beso de la Cortesana	3 CO	5 CO	+10	Común
Brebaje Curativo	3 CO	5 CO	+10	Común
Bugman XXXXXXX	25 CO	50 CO	-20	Muy Raro
Cura Pa'todo de Mamá Melchin	8/-	18/-	+10	Común
Cura-Todo	5 CO	11 CO	-30	Común
Esencia de Caos	120 CO	225 CO	-20	Muy Raro
Favor de Greta	15 CO	30 CO	-20	Muy Raro
Leche de la Asamblea	25 CO	50 CO	-10	Escaso



Líquido de Coraje	3 CO	5 CO	+10	Común
Néctar Calmante de Esmeralda	150 CO	300 CO	-10	Muy Raro
Ojo de Hada	15/-	25/-	-	Escaso

Efecto

Los efectos de cada brebaje se describen a continuación.

Antitoxinas: Estos brebajes se utilizan para combatir el efecto de venenos. Al ingerirlos se puede realizar una nueva tirada de **R**. La dificultad de creación es la misma que la dificultad de creación de la correspondiente toxina.

Beso de la Cortesana: Muy popular en Altdorf. Se trata de un brandy muy exquisito mezclado con narcóticos. Quien lo ingiera obtendrá una exagerada confianza que harán mejorar sus dotes para la labia y el carisma, pero como consecuencia su intelecto disminuirá. Quien ingiera este brebaje obtendrá +5 a todas las tiradas de Carisma, pero sufrirá un -10 a **Int**. Quienes ingieren el Beso de la Cortesana pueden ser identificados fácilmente pues sus mejillas se ruborizan y sus ojos se humedecen.

Brebaje Curativo: Éste brebaje restablece automáticamente 1D5-1 **H** (mínimo 1). Solo un personaje con heridas leves puede beneficiarse de este brebaje. El brebaje debe ser ingerido antes de que pasen 10 minutos desde que haya sufrido la última herida. Solo puede ingerirse una vez por cada evento que haya producido heridas.

Bugman xxxxxx: Una de las fórmulas secretas de Josef Bugman. Una pinta de cerveza Bugman xxxxxx vuelve inmune a Miedo a quien la beba durante 1D10 horas. Sin embargo esta cerveza es tan potente que cuenta como 4 bebidas y la prueba de consumir alcohol se realiza con -20.

Cura Pa'todo de Mamá Melchin: Este Cura-**Todo** genérico tiene diversos nombres (siendo el de Mamá Melchin el más popular). Se dice que puede curar cualquier mal (desde una enfermedad hasta el mal de ojo). Cuando se ingiere se debe tirar en la tabla "Cura Pa'todo de Mamá Melchin" para determinar su efecto.

Cura-Todo**:** La plaga es un problema común en el Viejo Mundo, y al no contar con medios efectivos para detenerla, ésta se expande velozmente al ser portada por mercaderes y otros viajeros. Éste preparado es usado para combatir ésta amenaza, pero desgraciadamente no muchos cura-todo funcionan adecuadamente. Cada cura-todo debe ser elaborado especialmente contra una única enfermedad en especial, si la tirada de elaboración fue exitosa entonces el brebaje surtirá efecto y eliminará la enfermedad. Si la prueba para preparar éste brebaje falla, entonces no producirá el efecto deseado y además será una sustancia altamente peligrosa para quien la

ingiera. En éste caso se debe realizar una tirada en la tabla "Cura-**Todo**" para determinar que le sucederá al desgraciado que ingiera el brebaje (hay que aclarar que quien prepara el brebaje siempre creerá que lo ha preparado bien, a menos que la tabla diga lo contrario).

Esencia de Caos: Este brebaje es tan inestable que al ser ingerido causa 1 **H** (sin considerar la **BR**). Preparado con el resultante de destilar el cerebro de un hombre bestia. La Esencia del Caos llena la mente del personaje con brutales visiones de muerte y asesinatos, otorgando un Punto de Locura tras presenciar la horrible visión. Como efecto colateral, quien ingirió el brebaje adquiere una habilidad única para percibir los vientos de la magia, obteniendo un +5 a todas las tiradas de *Sentir Magia* y un +1 para el lanzamiento de cualquier hechizo. Las bonificaciones perduran durante tantos minutos como el atributo de Magia del personaje que ha ingerido el brebaje.

Favor de Greta: Cuando los ingredientes de esta inusual mezcla de componentes aromáticos y químicos son inalados, aumenta temporalmente los sentidos, confiriendo un +5 a todas las pruebas de **Int** durante 1D10 asaltos.

Leche de la Asamblea: Esta sustancia viscosa posee un sabor raro y deja un sabor arenoso en la boca. Luego de 1D10 asaltos, quien haya ingerido el brebaje obtendrá reflejos mejorados y un mejor sentido de balance, obteniendo así un +5 a toda tirada de **Ag**. Sin embargo, la leche entorpece los sentidos y la capacidad de resolución, otorgando un -10 a toda tirada de **FV**. El efecto dura por 3D10 asaltos.

Líquido de Coraje: Consistente en una mezcla de puro alcohol con un pellizco de otros ingredientes herbáceos, el Líquido de Coraje es un método un poco engañoso utilizado para mantener el coraje frente a los horripilantes acontecimientos que se presencian en el Viejo Mundo. Aquel que haya ingerido el brebaje obtendrá un +10 a todas las tiradas de **FV** para resistir cualquier prueba de *Miedo*; sin embargo, deberá de realizar una tirada de **R** Muy Difícil (-30) o se verá afectado de la regla Borracho como una Cuba. Aunque supere esta tirada, tendrá un -10 a la **Ag** y a la **Int** durante 1D10x10 minutos.

Néctar Calmante de Esmeralda: Cualquiera que ingiera este líquido azul y padezca de algún trastorno, se sentirá lúcido y sus Puntos de Locura se reducirán a la mitad durante 1D10 minutos. Cuando el brebaje deje de surtir efecto, los Puntos de Locura volverán a la normalidad. Adicionalmente, deberá de realizar una tirada de **FV** Desafiante (-10), o ganar 1 Punto de



EL HERALDO DE ALTDORF

Locura adicional mientras su frágil mente regresa al camino de la locura.

Ojo de Hada: Destilado por alquimistas elfos en la misteriosa Athel Loren, la receta de este brebaje fue introducida en el Viejo Mundo por medios ilícitos, algunos claman que un hechicero elfo fue asesinado para obtener el conocimiento necesario para crear este brebaje. El mismo suele ser utilizado por los guardias y los vigías durante sus largas noches de trabajo. El Ojo de Hada otorga un +5 a todas las tiradas de Percepción que se realicen durante las

siguientes 1D10 horas. Sin embargo, el personaje no podrá dormir mientras duren los efectos del brebaje.

Tiempo de Producción y Costos

Se requieren de 2 horas de trabajo para producir un brebaje sin importar de qué brebaje se trate. Este tiempo de producción se aplica solo a los alquimistas que posean el talento Alquimia (Brebajes). Si en su lugar se posee la habilidad Oficio (Boticario) se procede tal y como se ha indicado anteriormente.

Tablas de Brebajes

Cura Todo	
Resultado	Efecto
01-20	La Cura Exacta: La droga no sirve y quien la preparo está al tanto de ello.
21-40	Excelente Tónico: La droga no sirve pero se considera como una bebida alcohólica.
41-60	Puede Causar Somnolencia: La droga deja inconsciente al personaje durante 1D10 horas.
61-80	Tintura de Mercurio: La droga hace que el personaje gane 1 Punto de Locura.
81-100	Purga Medicinal: La droga es venenosa. Quien la ingiera debe realizar una tirada de R o perder 1D10 H sin considerar BR.

Cura Pa'todo de Mamá Melchin	
Resultado	Efecto
01	¡Ack...Veneno!: Si no se supera una tirada de R el personaje perderá 1D10 H sin considerar BR.
02-10	¡Mi cabello, mi hermoso cabello!: El personaje pierde su cabello inmediatamente. No se produce ningún otro efecto.
11-20	Hey, no me siento tan bieeee...: El personaje comienza a vomitar sonoramente vaciando sus intestinos durante 1D10x4 minutos. Luego de esto, quedará exhausto obteniendo una penalización de -20 a todas las pruebas que realice durante 1D10 horas.
21-25	¡Te mataré!: El personaje sufre una furia asesina como si tuviese el talento Frenesí durante 1D10 asaltos.
26-35	¿¿Por las barbas de Sigmar, que demonios es eso!?: El personaje ve a un insecto gigante, demonio o cualquier otro monstruo fantástico; deja caer cualquier cosa que lleve en sus manos y se da media vuelta echándose a correr durante una cantidad de asaltos igual a 1D5+5-BR. Al finalizar este episodio, deberá de superar una tirada de FV o ganar 1 Punto de Locura.
36-40	Excúsenme: Exceptuando las poderosas emisiones de gas que manan del personaje, la droga no tiene efectos.
41-50	Wacala: La droga no tiene efectos, pero deja un horripilante sabor al personaje.



EL HERALDO DE ALTDORF

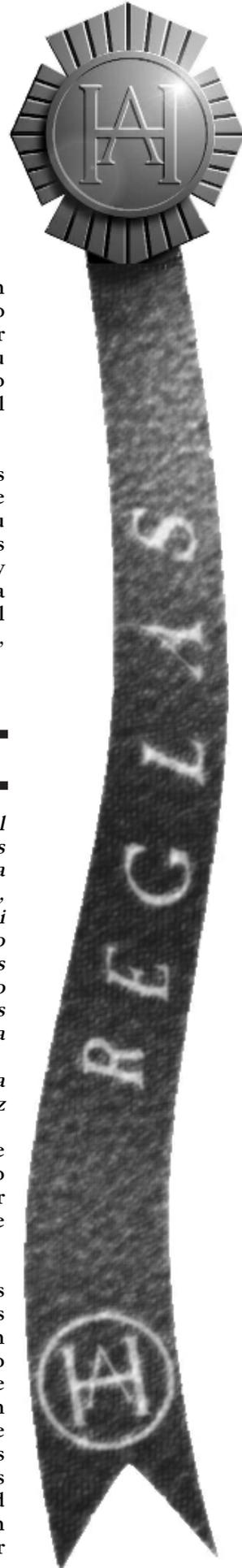
51-55	Sigh: No produce efectos, pero el personaje tiene una sensación de calidez.
56-65	Creo que me siento mejor: La droga otorga un +5 la tirada de R para resistir la enfermedad.
66-70	Mmm, creo que tomaré otra: La droga reestablece 1 H, pero el personaje deberá beber otra dosis o de lo contrario obtendrá una penalización de -5 a todas las pruebas que realice en las siguientes 1D10 horas (o antes si ingiere otra dosis).
71-80	Casi nuevo: El brebaje funciona como un Brebaje Curativo.
81-85	¡Me siento invencible!: El brebaje hace que el personaje se sienta valeroso y corajudo. Obtiene un +10 a toda tirada de FV contra Miedo durante las siguientes 1D10 horas.
86-95	¡Sal de mi estómago!: El brebaje remueve automáticamente cualquier enfermedad que afecte al personaje así como cualquier veneno. Si el personaje sufre tanto por una enfermedad como por un veneno, sufrirá 1 H sin considerar BR y deberá de realizar otra tirada en esta tabla. Si se obtiene éste mismo resultado (u otro que obligue a tirar nuevamente) el proceso continúa, sufriendo los efectos de manera acumulativa.
96-99	No creo que funcione: Tira dos veces más. Los efectos que se obtengan son acumulativos.
100	Uh oh: Tira tres veces más, ignora cualquier resultado de 96 o superior. Los efectos que se obtengan son acumulativos.

☉ Gold.	A. F. Aqua Fortis.
☽ Silver.	A. R. Aqua Regis.
♁ Iron.	S. V. Spirit of Wine
☿ Mercury.	☿ Sublimate.
♃ Jupiter.	☿ Precipitate.
♀ Venus.	☿ Amalgama.
♄ Lead.	∨ Water.
♁ Antimony.	△ Fire.
* Sal armoniac.	

algunos símbolos utilizados por los alquimistas.



Alquimistas



* ¿Qué es la Alquimia? *

Para poder definir adecuadamente la alquimia debemos remitirnos a su origen primordial. Alquimia es una palabra que proviene del antiguo idioma de Nehekara. Según los más estudiosos Neheptólogos proviene de "Al-Khime", "Al" que significa "el" o "la" y "Khime" que significa "ciencia por excelencia". Entonces hallamos que la Alquimia no es otra cosa que "la ciencia por excelencia".

Extracto del libro "Los tres Tratados de la Alquimia – Libro Primero", de Lutolf Niederlitz

El Viejomundano suele pensar en la Alquimia como una ciencia química, cuyos objetivos son la transmutación de los metales comunes en oro, el descubrimiento de la cura universal para las enfermedades y los medios para prolongar la vida indefinidamente. Esto desde luego con palabras menos elaboradas.

La Alquimia en realidad posee fines superiores a la simple materialidad, aunque sea éste el campo en el que más se haya desarrollado. El Alquimista (aquél que practica la Alquimia) no solo busca influenciar el plano terrenal con su arte sino también el espíritu. Un Alquimista es un verdadero buscador del conocimiento, busca la verdad última para enriquecer el alma por encima de lo terrenal.

Pero no es de sorprender que los habitantes del Imperio (si no es del Viejo Mundo) no conozcan este segundo aspecto. En la época en que los cazadores de brujas eran temidos por todo aquel que buscaba conocimiento, sobre todo por los practicantes de la magia (mucho antes de que Teclis fundara los ocho colegios de Altdorf), los Alquimistas aprendieron a esconder en sus trabajos y proyectos materiales la verdad de sus estudios. Muchos buscaban develar los secretos del alma, de los procesos de la mente y de la misión divina del espíritu y su destino.

Una definición más adecuada sería llamarla "El Arte de la Transmutación" (alejado de todo lo que la homónima entidad caótica pueda sugerir a la mente del lector). La Alquimia entiende a la Transmutación como el proceso a

través del cual se logra transformar una cosa en algo cuya naturaleza es superior. En el campo material, se ha logrado transmutar y purificar sustancias materiales, logrando cambiar su carácter y exaltando sus cualidades, logrando llevarlas a un estado de mayor evolución (al cual no pudieron llegar a través de la naturaleza).

Por el lado de lo espiritual, los Alquimistas buscan el mismo fin por medio de la transmutación de los seres, llevándolos a su naturaleza divina. Lo que se busca con esto es cambiar lo ilusorio y pasajero por lo real y eterno, lo inconsciente por lo consciente, la ignorancia que sume todo en tinieblas por el conocimiento y la verdad que todo lo iluminan, y el fin superior de lo mortal a lo inmortal.

* Historia de la Alquimia *

Quizás nunca sepamos la verdad del asunto, quizás no; al menos hasta que hallemos la iluminación definitiva y alcancemos la inmortalidad. Pero quién haya logrado esto, ¿volverá para contarlo? Si bien no es seguro si los primeros Alquimistas fueron Humanos o Enanos, una cosa es segura, solo nosotros hemos elevado a la Alquimia más allá del plano material y es eso lo que nos convierte en los verdaderos padres de la madre de toda la ciencia.

Extracto del libro "Los tres Tratados de la Alquimia – Libro Segundo", de Lutolf Niederlitz

La historia de la alquimia es bastante confusa y se ha perdido desde larga data. Solo dos razas han practicado la Alquimia (sin contar quizás a los Ancestrales, pero esto es algo que nunca se sabrá): los Enanos y los Humanos.

Las discrepancias radican en cuál de las dos razas la desarrolló primero. Lo que los estudiosos (e historiadores) de ambas razas creen es muy ambiguo. Los Enanos juran que han sido ellos quienes empezaron con este antiguo arte (y hasta han encontrados registros que narran como enanos ancestrales han enseñado el arte a los humanos). Sin embargo, por su parte los Humanos afirman que han sido ellos quienes dieron los primeros pasos en la antigua ciudad de Nehekara; y que los Enanos aprendieron conocimientos que les permitieron perfeccionar



sus investigaciones.

La verdad del asunto (algo que nadie sabe) es que ambas razas fueron desarrollando la alquimia simultáneamente. Lo Humanos la desarrollaron en la antigua ciudad de Nehekara, aunque de manera rudimentaria y son pocos los registros de Alquimistas que hayan aportado cosas buenas al mundo. Los casos más conocidos están teñidos de desastres y muerte (uno es Nagash y el otro es Lamiah, cuyas pociones alquímicas son conocidas por las leyendas). Los Enanos no desarrollaron la Alquimia como la practican en la actualidad, ni siquiera la vieron como Alquimia cuando la desarrollaron. Ellos la trabajaron como un arte más (o más bien como una conjunción u origen de varios artes).

Fue recién cuando pudieron reunirse Alquimistas de ambas razas y compartir sus conocimientos cuando la Alquimia tomó la forma con la que se la practica. Ambas razas pudieron intercambiar opiniones y unas otorgaron sus adelantos a las otras (los Humanos con la pólvora y los explosivos, los Humanos con las pociones y brebajes).

* **La Alquimia en la Actualidad** *

¡Oh, amigo lector! si ya conoces los procedimientos de la Transmutación, te he dicho la verdad, y si no la sabes, no te he dicho nada. Lo que he dicho de la Transmutación está cumplido y acabado. Es decir, lo que se ha dicho de la operación de la piedra de tres colores y cuatro naturalezas que están en una cosa única, a saber, en el mercurio filosofal, está cumplido y acabado.

Últimas palabras del libro "Los tres Tratados de la Alquimia - Libro Tercero", de Lutolf Niederlitz

En la actualidad existen muy pocos Alquimistas, sobre todo en la raza humana. La mayoría de los estudiosos de la Alquimia pertenecen a la Orden de los Hechiceros Dorados. Fue ésta orden la que a su fundación congregó a un gran número de Alquimistas de aquellos tiempos. Con el pasar de los años el poder, los recursos y la fama de la orden fue atrayendo cada vez más y más Alquimistas; de este modo los antiguos gremios de alquimistas fueron perdiendo miembros y con ellos poder, recursos y fama.

Como consecuencia de esto el habitante promedio desconoce que un Alquimista no es un Hechicero Dorado y confunde a ambos utilizando dichos términos como homónimos o equivalentes (les da lo mismo decir Alquimista que Hechicero Dorado).

Sin embargo a pesar de esto, aún en la actualidad existen Alquimistas. Son quienes buscan el fin espiritual por encima del material. Los Hechiceros Dorados suelen practicar la Alquimia más por el interés material. Son los Alquimistas los que aún mantienen el interés en la búsqueda del conocimiento y la elevación del espíritu. Algunos de los Alquimistas más renombrados han provenido de algún clero.

La raza Enana es quizás la que (en comparación con su propia población) posee un mayor número de Alquimistas. Esta raza ha encontrado en la Alquimia una ciencia superior a la simple química y boticaria que algunos practican. Los Alquimistas Enanos estudian para obtener los beneficios del plano material de ésta ciencia y poco les interesa los otros fines. Aunque hay que destacar que indirectamente buscan alcanzar el conocimiento, pues su interés en la Alquimia proviene en la búsqueda de obtener un mayor conocimiento del que un simple estudioso puede obtener con la química (y esto se acerca en mucho a la búsqueda de la verdad).

* **Carrera Básica** *

‡ **Aprendiz de Alquimista**

Características Primarias

HA	HP	F	R	AG	I	V	Em
				+15	+15	+5	+5

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
				+2			

Habilidades: Buscar, Hablar Idioma (Clásico), Leer/Escribir, Oficio (Alquimia), Percepción, Sabiduría Académica (Magia, Química), Tasar

Talentos: Alquimia (cualquiera), Intelectual o Muy Resistente

Enseres: Un preparado alquímico de potencia 1, material de escritura

Accesos: Artesano, Aprendiz de Hechicero, Erudito, Fraile, Galeno, Hechicero Adepto (solo seguidores del saber del Metal), Ingeniero, Iniciado, Menestral

Salidas: Aprendiz de Hechicero, Charlatán, Erudito, Iniciado, Menestral



EL HERALDO DE ALTDORF

* Carrera Avanzada *

† Alquimista

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
+5	+5	+25	+25	+20	+10		
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
+3							

Habilidades: Código Secreto (Alquimistas), Cotilleo, Conducir, Leer/Escribir, Oficio (Alquimia), Preparar Venenos, Regatear, Sabiduría Académica (Química), Sabiduría Académica (cualquiera), Sabiduría Popular (cualquiera), Tasar

Talentos: Alquimia (cualquiera), Recio o Muy Resistente, Intelectual o Resistencia a Venenos

Enseres: Al menos dos libros y tratados sobre alquimia, laboratorio de viaje (o mejor)

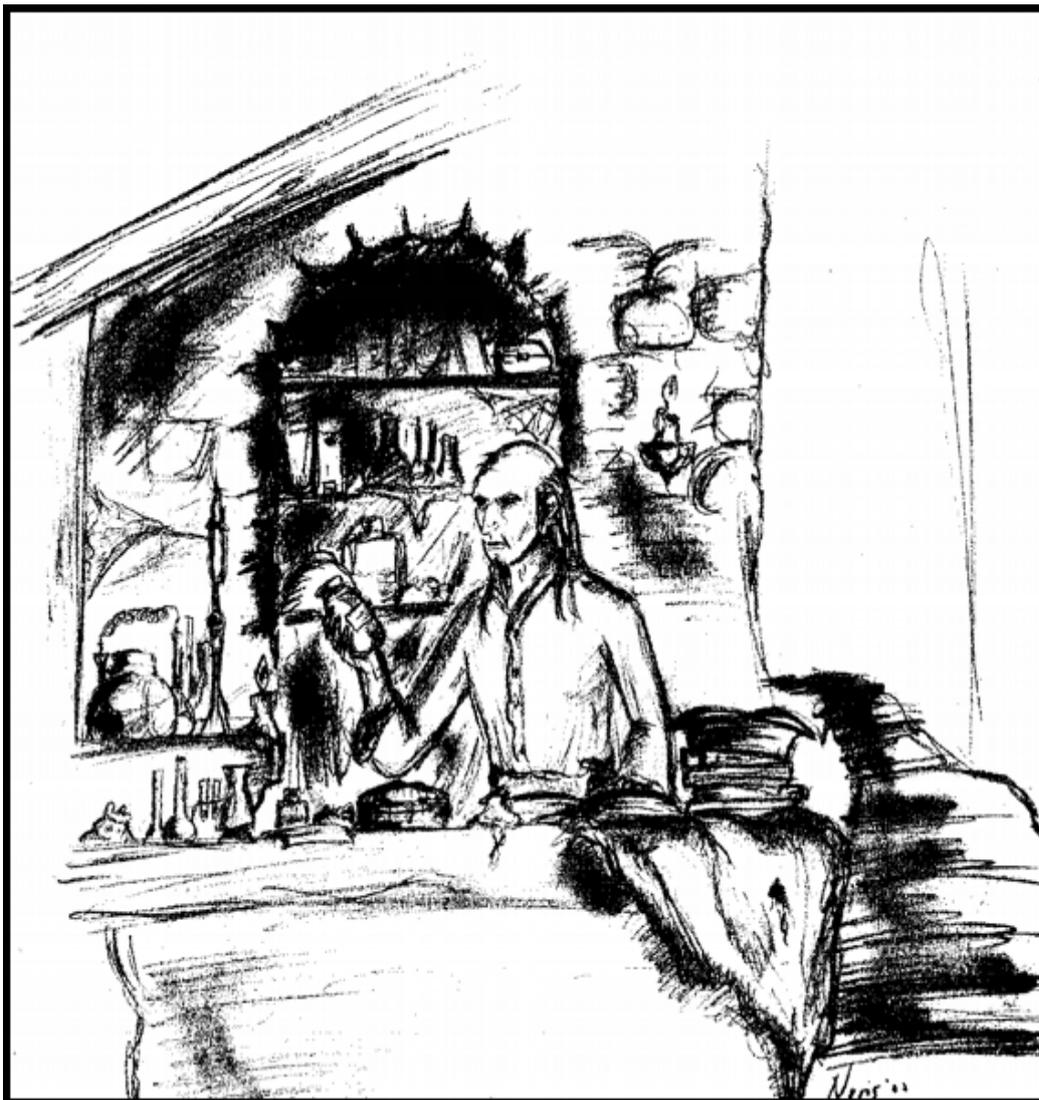
Accesos: Aprendiz de Alquimista

Salidas: Aprendiz de Hechicero, Charlatán, Erudito, Iniciado, Menestral

† Maestro Alquimista

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
+5	+5	+10	+10	+35	+35	+30	+10
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
+5							

Habilidades: Charlatanería, Código Secreto (Alquimistas), Cotilleo, Conducir, Hablar Idiomas (dos cualesquiera), Leer/Escribir, Oficio (Alquimia), Preparar Venenos, Regatear,



EL HERALDO DE ALTDORF

Sabiduría Académica (Química), Sabiduría Académica (dos cualesquiera), Sabiduría Popular (cualquiera), Tasar

Talentos: Alquimia (dos cualesquiera), Muy Resistente o Resistencia a Venenos, Recio o Intelectual

Enseres: Al menos diez libros y tratados sobre alquimia y otras materias de conocimiento, laboratorio

Accesos: Alquimista

Salidas: Aprendiz de Hechicero, Charlatán, Erudito, Iniciado, Menestral

* Nueva Habilidad *

‡ *Oficio (Alquimia)*

Esta categoría es usada para crear preparados alquímicos. El atributo que se utiliza es Inteligencia. Coste: 100 PE.

* Nuevo Talento *

‡ *Alquimia (Varios)*

Has sido adiestrado en el conocimiento de preparados alquímicos, sabes como identificarlos y como prepararlos. Este talento abarca el conocimiento acerca de la elaboración de preparados alquímicos. Existen distintos tipos de preparados alquímicos. Al momento de adquirir este talento debe seleccionarse el tipo deseado. Un hechicero del Colegio Dorado puede adquirir este talento una vez por cada carrera de Hechicero que realice (incluyendo la carrera de Aprendiz de Hechicero). Fuera de las adquisiciones dentro de las correspondientes carreras, es posible aprender un nuevo tipo de preparados alquímicos pagando el doble del coste del talento. Coste: 100 PE (200 PE si se adquiere más allá de las veces permitidas por la carrera).



EL GEMIDO

I

- ¿Acaso te has vuelto loco, Fredric? Esta vez lo harás solo. -La voz de la muchacha poseía un timbre que era una mezcla a partes iguales de temor y desagrado.

El interpelado se agitó incomodo sobre el banco en el que se encontraba sentado jugueteando con una mano con el pan duro de su mesa mientras observaba furtivamente al resto de tertulianos que se congregaban todas las noches en esa sucia posada.

- Tan solo digo que podríamos pasar el día en la vieja mansión Von Esker. Seguramente en ese lugar encontraré la inspiración para mi nueva gran obra. - el joven, tras jugar con la suficiente con la hogaza de pan, la mojó en la dudosa salsa de su plato para engullirla sonoramente. - ¿Te hablé de ella, verdad? Sí, seguramente, aunque siempre estoy cambiando ideas y conceptos. Quiero basarla en algún suceso mórbido, sucio y, bueno -en este punto, la voz de Fredric bajó de tono hasta convertirse en un ronco susurro-, macabro. Ya sabes, Adelle, como la mayoría de mis obras de teatro.

Adelle no pudo evitar sonreír como una joven enamorada. Ella le quería, y a veces se preguntaba por qué. El dramaturgo era muy diferente de ella; Fredric muchas veces parecía tan egoísta, tan engreído... claro que se lo podía permitir, era un dramaturgo cuya fama no hacía sino crecer, aunque sus obras no dejaban de ser inquietantes. Ella a veces se decía que lo deseaba por su fama, pero en el fondo sabía que le amaba.

- Cuéntame lo que ocurrió en aquel lugar. Vamos, ¿lo harás? -una cosa debía admitir, Fredric le estaba contagiando el gusto por la morbosidad, por lo prohibido.

El dramaturgo, ignorando la suplica de su compañera, apuró su jarra de cerveza hasta la última gota, contó las monedas que le quedaban en su bolsa y, una vez concluyó, pidió otra jarra y un pedazo de empanada de carne. Adelle suspiró, consciente que el atractivo dramaturgo ni siquiera le había preguntado si ella también quería.

- Disculpa, ¿qué decías?

La muchacha frunció el ceño y cruzó los brazos sobre su pecho, una actitud que claramente le indicó a Fredric que estaba molesta. La miró profundamente y le sonrió en el momento en que una moza le servía. Justo antes de que la camarera se alejara, Fredric la tomó por el brazo y le indicó con la mano a su compañera.

- Ella aún no ha pedido nada. ¿Sabes?, aquí me tienes que complacer tanto a mí como a ella. -su voz era autoritaria, como si siempre hubiera estado acostumbrado a que la gente obedeciera sus ordenes.

Adelle, enrojeciendo notoriamente, pidió un poco más de sopa y un vaso de vino bretoniano especiado caliente. Se preguntó por los orígenes de su amado; nunca hablaba de ellos, claro que solamente hablaba de sus escritos y de sus planes para crear su obra maestra. Ella era consciente que mucha gente veía con malos ojos sus obras y que corrían el riesgo de que un cazador de brujas o un sacerdote de Sigmar consideraran esas historias como blasfemia, lo cual acabaría con una hoguera muy caliente. Una vez más se preguntó por qué lo habría abandonado todo por él. Un rápido vistazo le dio la respuesta: Fredric era un joven muy guapo, encantador y atento, a su manera, hacia ella. No tenía nada que ver ni la fama ni el dinero que había ganado el joven dramaturgo, no, aparte de su agraciado aspecto, poseía cualidades que ella admiraba; solo que ahora no sabía enumerarlas.

Tras agradecer la sopa servida y el vaso de vino, la muchacha volvió a dirigir la atención a su compañero, el cual devoraba con medida educación su comida abstraído en sus pensamientos.

- ¿Me contarás lo que ocurrió en la mansión von Esker? -volvió a preguntar tras esperar unos momentos a que Fredric diese señales de prestar atención al entorno que le rodeaba.

El dramaturgo dio un largo sorbo de cerveza mientras sonreía, derramándosele un poco del sabroso néctar sobre su corta y cuidada barba. Tras suspirar satisfactoriamente se inclinó sobre la mesa para dar un aire misterioso y secreto a lo que iba a responder.

- Te lo contaré cuando subamos a nuestra habitación, -le guiñó el ojo -. Aquí la gente es muy mojigata.

II

La habitación de la posada no era gran cosa aunque era la mejor con la que contaba el edificio; Adelle observó como su amante se despojaba de sus ropas y esperó con ansiedad a que le acompañara a la cama. fuera hacia frío, pero acurrucada junto a él se sentía cálida y segura.

- Háblame de la mansión von Esker. -comentó susurrando mientras le envolvía con su abrazo, acomodándose en su velludo pecho -. ¿Qué sucesos acontecieron allí?

Fredric le besó la frente y le acarició el cuerpo. Ella se estremeció por la frialdad de sus manos. El dramaturgo parecía poner en orden sus pensamientos para narrarlos lo mejor posible, por lo que Adelle aguardó.

- Bueno, hace ya muchos años en esa mansión vivían Johann y Edyth von Esker con sus cuatro hijos. Dicen que Edyth resultó dañada al dar a luz a su quinto hijo, el cuál nació muerto. Pero el daño no fue solo físico, pues quedó incapaz de dar más progenie, sino que no consiguió asumir la muerte de la pequeña tras el doloroso parto.

Se dejaba ver muy poco, tanto por el servicio como por la familia, quedándose encerrada en su habitación. Sus hijos crecían sin saber lo que era el amor de una madre, y su marido se refugiaba en brazos de otras mujeres, ya que Edyth rechazaba las relaciones conyugales. La gente del pueblo comentaba cosas, ¿sabes? Ese fue el mayor daño que se hizo sobre los von Esker. Sólo los sordos no escuchaban que Johann le era infiel a Edyth, por lo que no es de extrañar que la tragedia alcanzara a la familia.

Parece ser que, de algún modo, las aventuras de Johann con otras mujeres llegaron a oídos de Edyth. Nadie está seguro de si enloqueció por eso o en realidad ya lo estaba desde hace tiempo; el resultado fue el mismo -el tono de Fredric era seco, áspero-: una noche, durante la cuál Johann se encontraba en casa, aniquiló a toda su familia con el hacha que uno de los siervos guardaba en el cobertizo. Los alaridos resonaron por toda la mansión, pero nadie consiguió salvar el pellejo, nadie excepto los criados, que huyeron despavoridos y a los cuales no les hizo ni el menor caso.

Adelle sintió un escalofrío y no fue debido precisamente a las bajas temperaturas, aún así se aferró a la manta con fuerza y se acurrucó más cerca aún del dramaturgo. Ella sabía perfectamente que la historia no había terminado y aguardaba el final de la historia con temor, como el que espera su muerte con incertidumbre.

- Como te decía, el servicio consiguió escapar sano y salvo, pero no fue así con los demás habitantes. Cuando se consiguió reunir una turba de gente, equipados con hocas, hachas y algunos arcos de caza, se dirigieron hacia la mansión von Esker para detener a la enloquecida noble y salvar a cuantos pudiesen, aunque no había mucha esperanza de ello. Cuando por fin alcanzaron la mansión e irrumpieron en ella descubrieron un espectáculo horrible, surgido de las peores pesadillas de los demonios del Caos. -Fredric buscó con los ojos los de Adelle, esperando que ésta estuviese escuchando la historia con toda su atención.

Edyth había descuartizado a su familia, picando su carne y depositándola en el bebedero de los caballos, que nadie sabe cómo, ella sola lo arrastró hasta allí. Sentada, cerca del sanguinolento receptáculo, se encontraba ella, gimiendo de pena, mientras en una de sus manos sostenía el hacha y con la otra removía las entrañas de su familia, para luego llevarse un puñado a la boca, la cual chorreaba en sangre. Como podrás imaginar, Adelle, el acto de justicia se efectuó con prontitud: fue reducida y ahorcada en el mismo recibidor de la casa, acusada de adoración a los dioses oscuros, y cuando el cuerpo aun no había dejado de forcejear y patallar, fue prendida en llamas.

- Que final más horrible -jadeó Adelle, casi sin aliento. -Dobre mujer.

- Aguarda, que la historia aún no ha sido relatada en su totalidad. Dicen que poco después, todas aquellas que habían mantenido relaciones con Johann von Esker murieron asesinadas. Degolladas y con un alarido dibujado en sus rostros. La gente opina que fue Edyth, la cual no pudo descansar en paz hasta que acabó con todo lo que atrajo su sufrimiento. Pero dejemos las oscuras historias por hoy, hay otros asuntos que me inquietan esta noche.

Adelle había perdido todas las ganas de visitar la mansión. Aunque parecía ser que allí no habitaba nadie, ni nada, el lugar le acababa de despertar un temor supersticioso.

- ¿Qué te turba, mi amor? -a la muchacha le pareció que su voz tartamudeó, aunque no se sintió en absoluto avergonzada.

Fredric se incorporó del lecho, buscando entre su equipaje una pequeña caja. Tras examinarla con discreción y reunir la suficiente presencia de ánimo, volvió a la cama.

- Adelle, ¿querrías casarte conmigo? -incluso en su declaración el dramaturgo mantenía la calma mientras le mostraba el precioso anillo de compromiso. - Claro, que debería ser después del estreno de esta obra. ¿Qué me dices?

Adelle abrió los ojos desmesuradamente, era el anillo más bonito, y seguramente más caro, que jamás había visto. Era de oro damasquinado en plata, muy adornado en el que algún hábil artesano había grabado sus nombres. Toda una obra de arte.

- ¡Claro que quiero! -luego le abrazó con todas sus fuerzas mientras rompía a llorar; siempre había soñado con este momento. -Aguardaremos el tiempo que desees, mi vida.

El dramaturgo sonrió con satisfacción, la besó repetidas veces y le acarició su rostro, secándole las lágrimas de júbilo.

- Entonces ¿estamos comprometidos?

Ella asintió puesto que sus palabras morían en su emocionada garganta. Este era tal vez el día más feliz de su vida: había descubierto con toda seguridad que su amor era correspondido. Fredric introdujo el anillo en su dedo, formalizando así el compromiso, tal y como es tradición.

Esa noche hicieron dulcemente el amor mientras Mannslieb se mantenía alta y lanzaba una preciosa luz plateada sobre su habitación.

III

Se habían despertado muy temprano, aprovechando la niebla matutina para acercarse a la mansión von Esker sin ser detectados por los pueblerinos. Como la mansión estaba en las afueras tardaron un tiempo en llegar al lugar. El día, aunque nublado, permitía a los rayos de sol abrirse paso a través de las nubes, y no era tan oscuro como podría esperarse, pero el viento azotaba los cabellos de la pareja, aullando junto a ellos. Aunque la opinión de Adelle acerca del lugar no había cambiado, no se lo comunicó a Fredric. Cuando por fin vieron la mansión, Adelle no pudo sino expresar su asombro con un grito ahogado. La mansión había sido pasto de las hierbas trepadoras y sus cristales estaban destrozados, pero tiempo atrás debió de ser preciosa. Se aproximaron con pasos inciertos hacia la entrada, la cual estaba abierta.

- Fredric, cuando tengamos un hijo dejaras de hacer esto, ¿verdad? Este no es el tipo de vida que deseo para el padre de mis hijos.

- Tranquila, amor mío. -la réplica del hombre fue prácticamente un suspiro. -Lo prometo.

Entraron hasta el recibidor, envuelto en penumbra. Allí había una chimenea, unas escaleras que ascendían con una alfombra podrida y accesos al resto de habitaciones de esa misma planta, y un bebedero para caballos. La muchacha se sobresaltó al ver este elemento y recordó la historia que le contó la noche anterior su prometido. Adelle alzó la mirada hacia el techo y descubrió, gracias a la luz que entraba por las destrozadas ventanas, una cuerda atada a una de las vigas, ambas chamuscadas, con negras manchas hasta el techo. El lugar donde quemaron a Edyth von Esker. La voz de Fredric sobresaltó a la muchacha.

- ¡Mira, Adelle! ¡El lugar donde se alimentó de las entrañas de su familia! ¡Que maravilloso! Estoy imaginando la escena, te dije que este lugar despertaría mi inspiración.

Ella no respondió, al menos en un tiempo. Se quedó temblando observando la soga, temiendo mirar abajo y ver entrañas sanguinolentas sobre el suelo.

-¿Cuándo nos iremos, Fredric? -las palabras lucharon por surgir de su boca, y no sonaron todo lo tranquilas que a Adelle le hubiera gustado.

- Déjame al menos observar el resto de las habitaciones, así sabré la disposición del lugar para la obra.

Ella guardó silencio. Había estado antes en sitios que le inspiraban temor, pero en ese lugar se había cometido tamaña atrocidad que Adelle pensaba que debía haber dejado huella en los cimientos de la construcción.

Tardaron toda la mañana en inspeccionar la planta baja del edificio, pero Fredric no halló nada más que le inspirará. Almorzaron un poco de pan y queso donde antes lo había hecho la familia, en el comedor. Allí Adelle vio los cuadros de los miembros de la familia, todos acuchillados y destrozados. Menos uno. Se trataba de una mujer de cabellos negros y ondulados y mirada triste de ojos grises que sostenía un pequeño niño entre sus brazos. <<De modo que este debió de ser el aspecto de Edyth von Esker>>, pensó Adelle. Cuando la muchacha se acercó a la pintura para verla mejor se sobresaltó. Escuchaba un gemido lastimero y se lo hizo saber a Fredric.

- Claro que lo oyes. -respondió con tranquilidad. - Adelle, amor mío, llevó escuchando ese gemido desde que entré. Es el viento. -el dramaturgo le mostró los jirones de cortina agitándose en las ventanas y formando ese sonido fantasmagórico. -¿Ves? No hay nada que temer. Estas impresionada, eso es todo.

Algo más tranquila, aunque aproximándose mucho más a Fredric, procedieron a subir a la planta superior. Todos los cuadros emplazados en las escaleras también

habían sido destrozados, y la joven no pudo reprimir un escalofrío al pensar en la agonía que debió sufrir aquella mujer.

La planta superior despertó aun más la excitación del escritor. Inspeccionaba las habitaciones como si estuviera hambriento. Ambos entraron en una biblioteca, la cual tenía algunos libros arrojados sobre la mesa y el suelo.

- Observa, parece que en esta habitación hubo alguien la noche del ataque, aunque no murió aquí. -la voz de Fredric resonaba en toda la planta, ahuyentando algunas ratas.

- ¿Cómo lo sabes?

- Querida, no hay rastro de sangre. Los libros... son obras de teatro. Sí, he leído la mayoría, y no son grandes obras. Deberían tener alguna mía. -sonrió tras el chiste.

- Pero si tu aún no eras escritor, Fredric. -replicó Adelle, demasiado tensa como para captar la broma.

El rostro del dramaturgo cambió radicalmente de la sonrisa al ceño fruncido. Arrojó el libro a la mesa en la que lo encontró y salió de la habitación.

- Sigamos adelante.

La atemorizada muchacha lo siguió a la habitación contigua.

- Mira, esta debió ser la habitación de Johann. Por lo que escuché, al final dormían en habitaciones separadas. -la cama de la habitación estaba destrozada y empapada en sangre seca, y el suelo presentaba surcos donde el hacha de Edyth había sido arrastrada. -fascinante. finalmente, toda la historia era cierta, Adelle.

La muchacha no había entrado en la habitación, permaneciendo en la puerta y lanzando nerviosas miradas al pasillo. Temía observar la habitación, para ella era demasiado desagradable, aunque despertaba en su prometido un mórbido interés. Adelle, gimió de forma afirmativa para dar constancia al dramaturgo.

- Adelante, vayamos a la habitación de Edyth. -sugirió Fredric con ojos brillantes.

- Debo ver más.

Adelle negó con la cabeza e hizo ademán de marcharse, aunque se detuvo al ver como su prometido avanzaba por el pasillo en busca de la habitación. Tras recordar la soga de la entrada corrió tras él.

IV

El dormitorio de Edyth se encontraba en perfectas condiciones salvo por lo alborotada que estaba la cama. Adelle penetró en la habitación con su cuerpo pegado al de su amor mientras su corazón pugnaba por salir de su pecho. La cama poseía un dosel precioso, aunque estaba lleno de polvo y las arañas habían tejido su hogar en él. Los muebles estaban bajo varias capas de polvo, diseminados por la habitación ordenadamente. Un enorme armario, que se alzaba entre la entrada y la cama llamó la atención de la muchacha; era de madera y tenía tallados motivos boscosos preciosos. Junto a la entrada se encontraba un hacha oxidada empapada en sangre seca. En el nombre de Sigmar ¿Cómo podía el hacha haber llegado hasta allí? Edyth fue hallada junto al hacha y murió en ese mismo instante. Reprimiendo sus náuseas, Adelle señaló con un tembloroso dedo el arma.

Como activada por algún mecanismo invisible, una cabeza emergió del armario. Era cadavérica, aunque aun poseía carne y sus rasgos eran visibles. Sus oscuros cabellos ondeaban como si se encontrase sumergida en agua, y su boca era un pozo negro en el que su carne

se plegaba. Adelle se hubiera desmayado de no ser por el estridente gemido que acompañó la aparición. Petrificada en el lugar, junto a Fredric, fue testigo de cómo la criatura surgía de las puertas del mueble, pasando a través de ellas. Vestía con harapos, y cuando atravesó la cama, Adelle pudo comprobar que estaban chamuscados. La muchacha sentía como su corazón palpitaba de terror, urgiéndola a gritar, aunque su reseca garganta no podía emitir sonido alguno. Sus ojos lloraron cuando ese rostro surgido de los infiernos se acercó sin cesar en su lamento para observarla con más detenimiento.

- Es mi prometida. Es de la familia. Quería que la conocieras personalmente, es buena chica, y con el tiempo ella también te llamará madre.

Si el espectro hubiese podido sonreír sin duda lo hubiera hecho. Sus ojos grises se posaron con determinación sobre la atemorizada muchacha mientras sus manos se aproximaban lenta pero inexorablemente hacia ella.

- ¿Fredric? - consiguió balbucir finalmente Adelle mientras las lágrimas recorrían su rostro.

Esto no tenía sentido, nada de lo que estaba ocurriendo lo tenía. La voz de su prometido le llegaba desde su espalda.

- En efecto, Fredric von Esker, hijo menor de la familia. - el tono era burlón, aunque la muchacha no estaba segura de escucharle correctamente, ensordecida por el gemido.

- ¿Por qué?

Un fuerte golpe en el cráneo la derribó y sintió como la cara se le empapaba en sangre. Edyth bajó su rostro hasta rozar el de la muchacha mientras sus manos la aferraban firmemente por los hombros, helándolos hasta el hueso.

- ¿Por qué? Porque, querida, mi obra necesita publicidad para ser un éxito. Adelle gritó de terror, gritó con todas sus fuerzas, desgarrando su reseca garganta. Solo calló cuando escuchó el sonido de un hacha arrastrándose contra el suelo.

FIN



Los secretos del "Liber Daemonicus"



Hace un buen tiempo atrás, luego de leer los antiguos y perdidos "Realms of Chaos" ("Slaves to Darkness" y "The Lost and the Damned") logré adquirir un conocimiento más acabado de esas criaturas llamadas "demonios" y de los "dioses del Caos". Dichas obras me ayudaron a escribir un suplemento de reglas que titulé "Liber Daemonicus" ("El Libro de los Demonios") el cual incluía reglas para crear demonios y utilizarlos en las partidas de rol. Desde luego este material ahora está desfasado y su utilidad es relativa, debido a la salida de la segunda edición y a la aparición del "Tome of Corruption" (aún no traducido) del cual no dispongo copias. Como no me gusta contrariar a las reglas oficiales decidí escribir este artículo que determinaría como sería el Liber Daemonicus en el Viejo Mundo. Este artículo intenta mostrar el punto de vista y el trato de la gente del Viejo Mundo respecto de los dioses oscuros y demonios. 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. Basta de palabreríos, comencemos con el artículo...



ARTICULOS



Liber Daemonicus

Una obra de iluminación acerca de las
materias de los seres de la oscuridad



Uther von Delberz

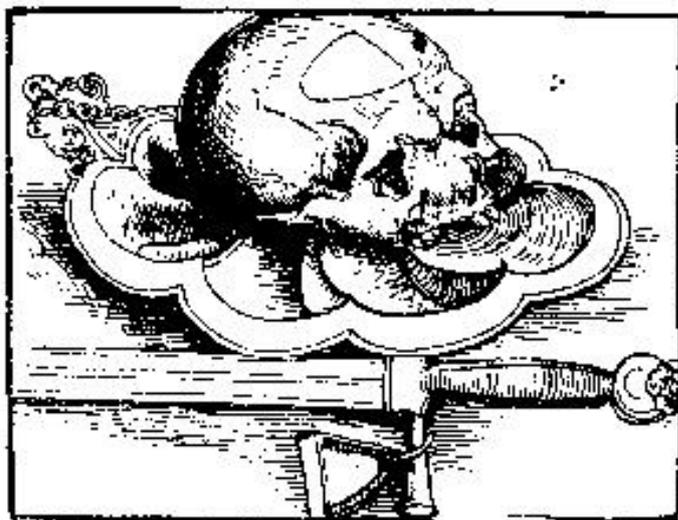
Prefacio

Desde que la primera noche cubrió los cielos con oscuridad, desde antes que los hombres se reunieron alrededor de las fogatas y comenzaron a hablar, desde mucho antes cuando los Elfos pisaron estas tierras por vez primeras, desde entonces hay existido relatos, relatos con el ánimo de aliviar nuestros miedos comunes, con la intención de dar un sentido a lo desconocido, con el ánimo de encontrarnos en un mundo que es más oscuro de lo que creemos.

Uno de los relatos más intemporales es el de los Dioses Oscuros, cuatro hermanos poderosos que desafiaron a su padre, quien los maldijo eternamente y los confinó en los reinos del Caos. Desde entonces, según cuentan las historias y las escrituras sagradas más antiguas de algunas religiones, los Dioses Oscuros y sus esbirros seres abominables nacidos de su propia corrupción- han dedicado sus malvados deseos a esparcir el caos, la muerte y la destrucción por todo el mundo.

El mundo oculto que les sirve de morada donde según se cuenta, se hallan seres imposibles de describir con el lenguaje o cualquier otra forma de expresión- ha encontrado muchos feroces moradores: demonios que se encargan de corromper a la humanidad, monstruos horripilantes que sembrar el caos y se alimentan de la corrupción, brujas que hacen ofrendas impías a demonios o a los Dioses Oscuros, fantasmas y espíritus que esparcen su sufrimiento eterno entre los vivos. La noche siempre ha sido la madre de terribles criaturas y la lista de seres profanos es muy larga para que una mente cuerda pueda abarcarlos en su totalidad, incluso cuando se publique esta obra habrá quienes duden de la sanidad de mi alma y de la cordura de mi mente.

Sin embargo, para el probable agrado del lector, he logrado catalogar a algunos de los más terribles esbirros del Caos, los seres sobrenaturales y sus devotos simpatizantes humanos. Este tal vez no sea un mundo en el que el lector desee vivir, pero es un mundo del que es mejor estar preparado y os aseguro luego de haber puesto a prueba parte del conocimiento aquí reunido- que el conocimiento es un arma muy útil.



Los Dioses Oscuros y los Demonios que Engendraron

El Nacimiento de los Cuatro

Muchos eruditos cuentan que al principio existió una fuerza divina que dio vida a todos los dioses. Esta fuerza divina creó a la primera Diosa para que lo ayudase a crear el mundo en el que vivimos y todo lo que le rodea. Según la historia esta Diosa creó cuatro Dioses más para que cuidaran a los seres que habitarían el mundo. Cada uno de estos cuatro Dioses tenía una tarea. Uno de ellos se encargaría de la justicia, los valores y la protección. Otro se encargaría del paso del tiempo, del progreso y del conocimiento. El tercero de ellos tendría por tarea sembrar la paz y el amor entre todos los seres que habiten el mundo y también cuidar la creación de su descendencia para que se reproduzcan y pueblen el mundo. El último de estos dioses hermanos cuidaría la última etapa del ciclo de la vida y ayudaría a su anteriormente mencionado hermano en lo referente a nacimientos; a este dios también se le encargó el cuidado de los enfermos. Sus nombres según antiguos textos perdidos mencionados por Heróclido eran Kharyé, Tzeencroné, Selenesha y Durglien.

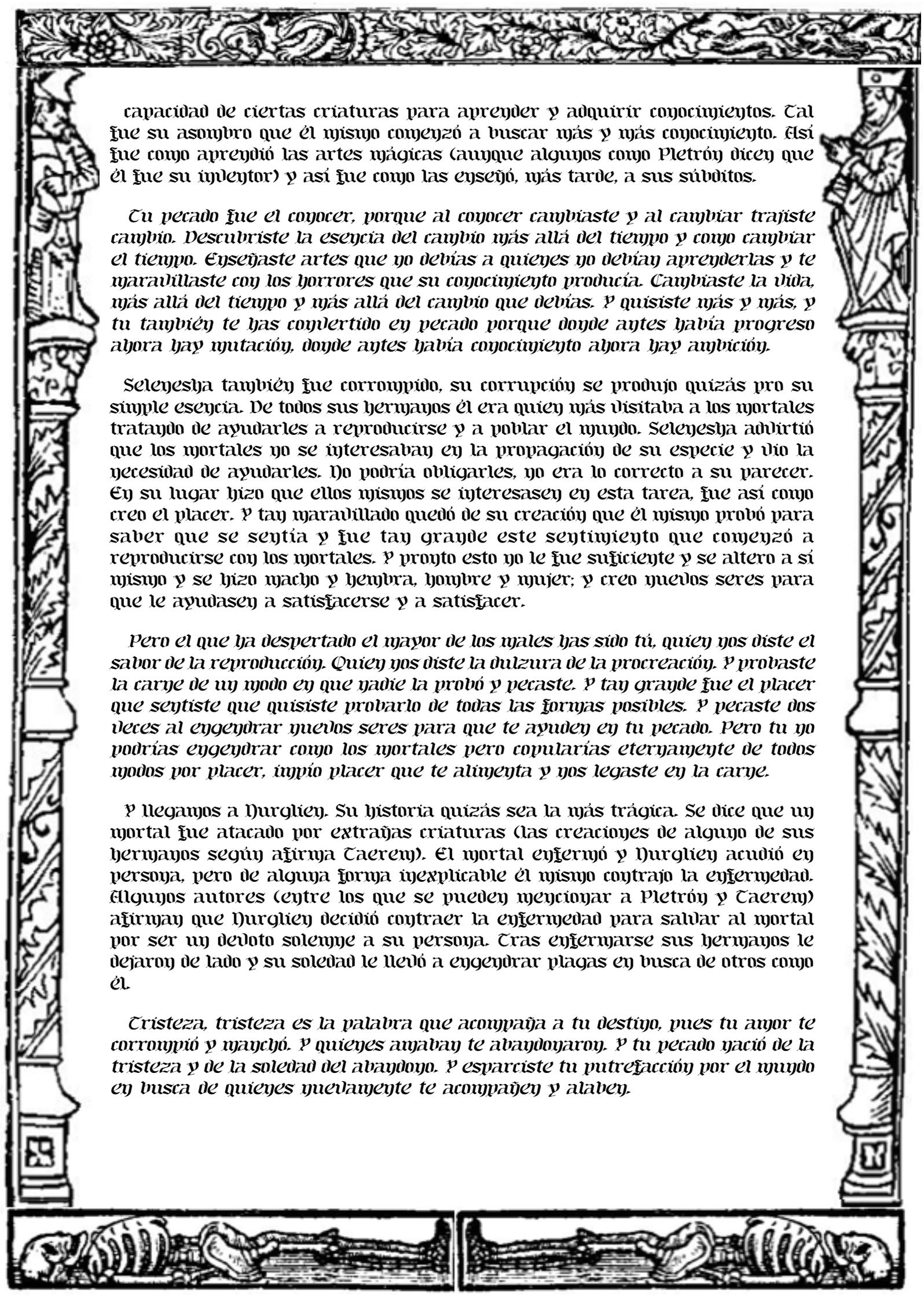
Cuentan los textos antiguos que estos cuatro dioses comenzaron a envidiar a su madre (que algunas veces es llamada Peclastre por ciertos eruditos de oscuro renombre), tal era su envidia por ella que quisieron superarla. Primero comenzaron a realizar tareas que no les correspondía. Esto produjo algunos roces entre ellos pues llegaron a tomar tareas que eran propias de algunos de sus hermanos. Luego comenzaron a crear su propia prole para que les ayudasen en sus tareas, pero esto los volvió perezosos y muchos de los asuntos que requerían su entera atención pasaron a ser tareas de su esclavizada prole.

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

De Kharyé se dice que antaño descendió a la tierra para intervenir en persona ante una injusticia que se produjo mientras discutía con uno de sus hermanos. Según cuentan los textos antiguos (algunos de ellos clasificados como heréticos), Kharyé se sintió tan culpable por no haber estado atento a sus tareas que impartió justicia sin conocer el caso. Fue allí cuando en su interior se despertó la furia y cuando probó sangre por vez primera.

Hay de aquel que te ha hecho enojar, porque por él has probado la sangre al separar su cabeza con tu propia boca. Porque por él has probado la sangre y has sido vencido por la furia. Porque por él has dejado de ser un dios y te has convertido en pecado. Hay de él porque te ha parido quedavemente y ahora eres como el fénix. De las cenizas de tu justicia surgirá la furia, donde antes dabas protección ahora derramaras sangre.

Cierto libro, que no mencionaré pues el simple conocimiento de su nombre puede llevarme a la horca, narra como Tzeencroné quedó maravillado con la



capacidad de ciertas criaturas para aprender y adquirir conocimientos. Tal fue su asombro que él mismo comenzó a buscar más y más conocimiento. Así fue como aprendió las artes mágicas (aunque algunos como Pletrón dicen que él fue su inventor) y así fue como las enseñó, más tarde, a sus súbditos.

Tu pecado fue el conocer, porque al conocer cambiaste y al cambiar trajiste cambio. Descubriste la esencia del cambio más allá del tiempo y como cambiar el tiempo. Enseñaste artes que no debías a quienes no debían aprenderlas y te maravillaste con los horrores que su conocimiento producía. Cambiaste la vida, más allá del tiempo y más allá del cambio que debías. Y quisiste más y más, y tu también te has convertido en pecado porque donde antes había progreso ahora hay mutación, donde antes había conocimiento ahora hay ambición.

Seleyesha también fue corrompido, su corrupción se produjo quizás por su simple esencia. De todos sus hermanos él era quien más visitaba a los mortales tratando de ayudarles a reproducirse y a poblar el mundo. Seleyesha advirtió que los mortales no se interesaban en la propagación de su especie y vio la necesidad de ayudarles. No podría obligarles, no era lo correcto a su parecer. En su lugar hizo que ellos mismos se interesasen en esta tarea, fue así como creó el placer. Y tan maravillado quedó de su creación que él mismo probó para saber que se sentía y fue tan grande este sentimiento que comenzó a reproducirse con los mortales. Y pronto esto no le fue suficiente y se alteró a sí mismo y se hizo macho y hembra, hombre y mujer; y creó nuevos seres para que le ayudasen a satisfacerse y a satisfacer.

Pero el que ha despertado el mayor de los males has sido tú, quien nos diste el sabor de la reproducción. Quien nos diste la dulzura de la procreación. Y probaste la carne de un modo en que nadie la probó y pecaste. Y tan grande fue el placer que sentiste que quisiste probarlo de todas las formas posibles. Y pecaste dos veces al engendrar nuevos seres para que te ayudasen en tu pecado. Pero tu no podrías engendrar como los mortales pero copularías eternamente de todos modos por placer, impío placer que te alimenta y nos legaste en la carne.

Y llegamos a Durglien. Su historia quizás sea la más trágica. Se dice que un mortal fue atacado por extrañas criaturas (las creaciones de alguno de sus hermanos según afirma Caerem). El mortal enfermó y Durglien acudió en persona, pero de alguna forma inexplicable él mismo contrajo la enfermedad. Algunos autores (entre los que se pueden mencionar a Pletrón y Caerem) afirman que Durglien decidió contraer la enfermedad para salvar al mortal por ser un dedoto solemne a su persona. Tras enfermarse sus hermanos le dejaron de lado y su soledad le llevó a engendrar plagas en busca de otros como él.

Tristeza, tristeza es la palabra que acompaña a tu destino, pues tu amor te corrompió y machó. Y quienes amaban te abandonaron. Y tu pecado nació de la tristeza y de la soledad del abandono. Y esparciste tu putrefacción por el mundo en busca de quienes nuevamente te acompañen y alaben.



La Traición y el Destierro

Pero esta decadencia no continuaría impune por mucho. La llorada Peclastre, la madre de todos los dioses volvió la mirada al mundo y observó el desastre que sus hijos habían hecho. Y los buscó por todo el ancho mundo. Pero ellos tenían esbirros espías, quienes les advirtieron de la cólera de su creadora. Así fue como se unieron para acabar con ella clamando el poder que les fue conferido como superior y cometiendo nuevamente pecado, el más grande de todos.

Y la cólera de la progenitora rugió por todos lados, truenos y relámpagos rugieron e iluminaron la faz de la tierra para que ella pudiera verlos. Pero ellos dejaron a un lado sus diferencias y lucharon contra su madre. ¡Ay de ti pues fuiste lastimada por tus propios hijos, ay de ti porque te mataron, y ay de ti porque los muy profanos te engulleron y dieron un festín con tus entrañas y regurgitaron para que sus propios hijos probarán de ti.

Pero Peclastre aún era más fuerte que ellos, y los maldijo. Los confino en un reino remoto, reino de desolación y oscuridad, un reino sin orden ni nombre, un reino dominado por el caos. Y con sus últimas fuerzas engendró nuevos dioses, pero a estos les dio menos poderes y así surgieron las deidades que conocemos. Tanto los que pertenecen al panteón de los Dioses Oscuros, malditos todos ellos; como los que son venerados y respetados, quienes se han quedado sin madre.

Los Hijos Profanos

De donde salieron los demonios? Seguramente la respuesta más común y evidente los asocia a las pesadillas o a antiguos mitos de zonas rurales.

Pero los demonios son reales. Su nacimiento proviene de la misma maldición que padecieron sus creadores, la maldición de los padres condenó a sus creaciones dando origen a los demonios.

Ciertamente de lo dicho hasta ahora puede advertirse que los Dioses Oscuros pueden crear demonios, pero estos últimos pueden hacer (si tal cosa puede ser propia de estos seres) por otros medios. Existen algunos dementes que creen que sacrificando la suficiente cantidad de vidas, todas juntas crearán un solo ser en la otra vida y si realmente son suficientes este ser tendrá la fuerza para ejercer su voluntad sobre otras.

Algunos demonios existen porque sí. La naturaleza del Caos los crea, les da forma, los nutre y los guía. Estos demonios generalmente no obedecen a ninguno de los Dioses Oscuros, aunque algunos demonólogos (tras largas horas de tortura) aseguran que suelen pactar con los Dioses Oscuros si pueden sacar algún beneficio.

Existe la teoría entre los estudiosos, o el rumor entre los impíos que adoran al Caos, de que un mortal puede ascender a la posición de demonio. Se cree que esta demonificación de la persona (tal es la nomenclatura que ellos utilizan) solo puede alcanzarse aquellos que lleguen a satisfacer plenamente a los Dioses Oscuros.

Florida es Mi nombre

En una antigua leyenda de la religión Sigmarita, se relata que cuando un antiguo Gran Teogonista desembarcó en una tierra lejana una muchedumbre se acercaba trayendo a un pobre hombre cuyo cuerpo era dominado por un demonio, un hombre de espíritu impuro, que vivía entre sus propios excrementos y continuamente, día y noche, gritaba y se golpeaba con piedras. Cuando el hombre se dirigió al Gran Teogonista, éste habló al demonio que le poseía y le dijo: Vete, impío, aléjate de este hombre. Y le preguntó: ¿Cómo te llamas? Florida es mi nombre, porque somos muchos le contestó.

Entonces, ¿cuántos demonios hay? ¿Cómo se llaman? ¿Cuáles son sus poderes? Ni siquiera este Gran Teogonista pudo obtener una respuesta a esta pregunta que desde tiempos inmemoriales permanece latente entre sacerdotes, teólogos y demonólogos.

Cuando Santa Greta de Eldenheim pidió a Myrmydia que le permitiese ver las huestes del mal, ella consiguió; y Santa Greta afirma eran tan numerosos como abejas. En 1327, Elbretch Grosman realizó un cálculo matemático sobre el total de extremos que se obtienen del símbolo que representa al Caos unificado (la estrella de ocho puntas) y afirmó que existían 88 grandes generales del Caos que gobernaban a más de 88.888.888 demonios. Otro erudito (cuyo nombre se ha perdido) hizo un cálculo diferente, todo el número original del Caos 6789876 (formado por los números de los cuatro Hermanos Oscuros, número que según se cree encarna ciertos principios arcanos del Universo), y lo multiplicó por 8; el resultado fue la determinación de 54.319.008 demonios.

Lo único cierto de todo esto es que los demonios constituyen una enorme y poderosa fuerza, con su propia sociedad. En una conversación atestiguada por tres sacerdotes de diferentes religiones un demonio hizo una significativa observación: La fuerza de nuestro ejército es tal que si las montañas del Fin del Mundo, las rocas y los glaciares fueran repartidos entre nosotros, ninguno de nosotros tendría que sostener más de medio kilo de peso.



La Edad de los Demonios

Por cuánto tiempo pueden los demonios vivir? Este es otro interrogante difícil de contestar.

Proclames, antiguo erudito Kemayo, realizó un cálculo a partir de la edad de los dragones. Según las afirmaciones del Proclames el dragón vivía diez veces más que el hombre, y los demonios debían vivir diez veces más que un dragón. Por tanto llegó a la conclusión de que la media de vida para un demonio era 6.800 años.

Herido, famoso poeta y astrólogo Kemayo, observó que los demonios eran vulnerables a las enfermedades al igual que los hombres y corrigió la cifra diciendo que podrían vivir cerca de 8.634 años.

Por su parte aquel erudito que calculare la cantidad existentes de demonios, utilizó los mismos principios para otorgar una esperanza de vida de 9.876 años.

Existen ciertos estudiosos que, por su lado, afirman que estos oscuros seres son inmortales.

La verdad no está totalmente esclarecida.



Sylvania, Hogar de los Von Carstein

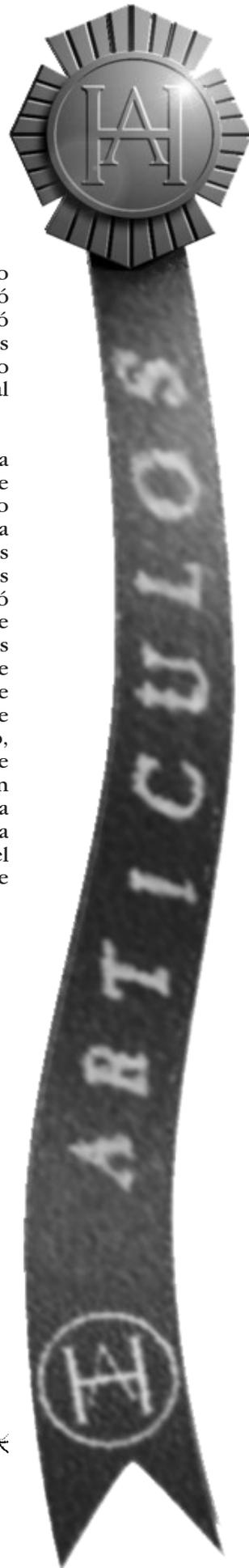
Existen muy pocos hechos, pero muchas leyendas, en torno a los orígenes de este Clan Vampírico, destinado a convertirse en el más poderoso e importante en la historia del Viejo Mundo. Lo único que se sabe con certeza es que su cénit llegó cuando Vlad von Carstein se hizo cargo del gobierno de Sylvania.

Incluso antes del advenimiento de Vlad y, de hecho, desde los primeros documentos históricos, Sylvania siempre ha tenido fama de ser una tierra maldita y diabólica. La mayor parte de su territorio está cubierto de bosques oscuros y peligrosos; y sus tierras son baldías e improductivas. En este reino jamás ha arraigado nada salvo las más oscuras energías de la magia. Incluso los muertos tienen la mala reputación de no permanecer enterrados durante mucho tiempo; hecho que atestigua la antigua tradición sylvana de enterrarlos boca abajo por si intentan escapar de sus tumbas excavando para salir a la superficie. Además, circulaban rumores en el Imperio que acusaban al malvado Conde von Drak y muchos nobles sylvanos de ser corruptos practicantes de la magia negra; rumores que, en verdad, estaban fundados en la realidad. Estos nobles viles construían sus castillos en puntos místicos, donde se concentraban los vientos de la magia, para obtener más poder a través de sus inicuos conjuros y para llevar a cabo ritos ancestrales de muerte en sus lúgubres mazmorras. En cuanto a los habitantes de Sylvania, se les mantenía en un estado de pobreza absoluta y supersticiosa ignorancia y sus miserables aldeas eran sometidas con despiadada crueldad.

Sylvania se convirtió en refugio de nigromantes expulsados de otros reinos humanos del Viejo Mundo. El Imperio toleraba la presencia de este lugar maldito sólo porque los Sylvanos eran, en teoría, leales al Emperador. Pero también esto iba a cambiar. En el año 1797, el Conde Otto von Drak murió sin dejar un heredero varón; pero un misterioso extranjero se casó con su hija, Isabela, y se hizo con el gobierno de Sylvania. El nombre del recién llegado era Vlad von Carstein. Los nobles de Sylvania, al principio, no reconocieron la autoridad de Vlad, pero muy pronto se les "persuadió" para que así lo hicieran. Vlad convirtió a los mejores en Vampiros menores para que fuesen su guardia personal y los generales de su ejército. El resto de Condes Electores fueron testigos del cambio, pero no interfirieron debido a que el nuevo Conde

parecía mejor que los anteriores von Draks. Bajo el férreo dominio de Vlad, Sylvania se convirtió en una provincia próspera. Vlad gobernó durante doscientos años utilizando diferentes nombres y en periodos diferentes para no levantar sospechas en relación a su antinatural longevidad.

En el año 2010, Vlad reveló su auténtica naturaleza como Señor de los Vampiros y se puso al frente de un enorme ejército sylvanio de incontables hordas de muertos vivientes para atacar Stirland: las Guerras de los Condes Vampiro habían comenzado. Stirland y después Ostermark fueron devastadas. Vlad se concentró entonces en el corazón del Imperio y, durante cuarenta años, sus ejércitos asolaron los reinos humanos. Durante este largo periodo, la suerte de la guerra cambió muchas veces. En más de una ocasión, Vlad fue herido por el acero de algún héroe o por un cañón con puntería. Pero, desafortunadamente para el Imperio, el Conde Vampiro siempre llevaba en su mano un poderoso anillo mágico que le proporcionaba poderes regenerativos. Vlad siempre regresaba de los infiernos y las víctimas de la guerra, el hambre y la peste pasaban a engrosar las filas de sus ejércitos.



EL HERALDO DE ALTDORF

En el año 2051, tras una serie de grandes victorias, el ejército de Vlad era inmenso. Los sylvanios llegaron a Altdorf y asediaron la ciudad más grande del Imperio. El asedio duró meses y los humanos empezaron a perder cualquier esperanza. Cuando sobrevino el último asalto, el Gran Teogonista Wilhelm III se enfrentó a Vlad en las almenas de Altdorf. El Teogonista, presintiendo que no podría ganar el duelo, decidió sacrificarse en un intento de destruir al Conde. Dejó que Vlad le atravesara con su espada y, con el último resquicio de fuerza que le quedaba, le empujó y ambos se precipitaron por las murallas. Ambos cayeron fundidos en un abrazo mortal y quedaron empalados en las estacas del foso que rodeaba Altdorf. Las leyendas cuentan que el más hábil ladrón de la ciudad había robado el anillo de Vlad la noche anterior cumpliendo instrucciones del propio Gran Teogonista. Otros creen que la sangre sagrada del propio Teogonista, la encarnación de Sigmar, había evitado que el Vampiro regenerase su herida mortal. No obstante, sea cual sea la verdad, lo realmente importante es que este fue el fin del mayor de los Condes Vampiro de Sylvania. Muerto Vlad, los sylvanios tuvieron que replegarse. La mitad de los Vampiros habían muerto, pero las bajas entre los soldados de Altdorf fueron tan elevadas que les fue imposible perseguirles.

Entre los restos del pabellón negro, se encontró un cofre de ébano con refuerzos metálicos en cuyo interior se descubrieron unas copias de los Nueve Libros de Nagash y el Liber Mortis, que fueron rápidamente guardadas bajo llave en el Templo de Sigmar. La última baja de la Batalla de Altdorf fue Isabela von Carstein. Aparentemente incapaz de enfrentarse a la eternidad sin su marido, se empaló en una estaca convirtiéndose en polvo ante los ojos del futuro Emperador Ludwig y su escolta. Ludwig

podía haber aprovechado ese preciso momento para invadir Sylvania con sus tropas y acabar con las fuerzas del mal para siempre, pero las fuerzas de los otros dos pretendientes al trono se aliaron en su contra. Temían que Ludwig pudiera utilizar su popularidad como vencedor del Asedio de Altdorf para reclamar su derecho al trono. Y, de este modo, los perjudiciales señores de Sylvania dispusieron de otra oportunidad para reorganizar sus fuerzas.

Los restantes vampiros von Carstein se retiraron a Sylvania, donde pudieron recuperarse de sus heridas. Pronto, una batalla aún más amarga que la anterior decidiría quién ocuparía el lugar de Vlad. Tras años de conflictos, Konrad von Carstein se alzó con el poder.

Konrad era un individuo loco y violento (daban constancia de este hecho tanto sus sirvientes como los enemigos a los que se había enfrentado). Inmediatamente, se lanzó a otra campaña contra el Imperio en un vano intento de emular las victorias de Vlad. Sin embargo, no era tan experto en tácticas como su gran predecesor. En el año 2100, Konrad fue detenido en la Batalla de los Cuatro Ejércitos y, finalmente, en el año 2121, fue derrotado en la Batalla del Páramo Horrible por una fuerza combinada de Enanos e Imperio. El Conde cayó luchando contra el héroe Enano Grufbad y Konrad, el próximo Conde de Marienburgo.

El último de los Condes Vampiro de Sylvania en amenazar el Imperio fue Manfred von Carstein. Por ahora, basta con decir que sus planes se torcieron y, tras la derrota de Manfred, ningún von Carstein volvió a reclamar el trono de Sylvania. En la actualidad, Sylvania forma parte de Stirland; aunque, en realidad, es un territorio abandonado donde los muertos todavía siguen despertando de su sueño. Ha habido varios intentos de reclamar esta área maldita, pero incluso la promesa de una tierra libre no basta para convencer a la gente de que se establezca allí. Los tenebrosos bosques de Sylvania siguen encantados por horrores inenarrables que merodean por la noche. Los habitantes de Sylvania hace mucho que aprendieron a no salir de noche, a colgar ristras de ajos y manojos de matabruja de sus ventanas. Durante el reinado de Karl Franz, han circulado rumores de que un nuevo poder diabólico ha renacido en Sylvania. Algunos dicen que Manfred von Carstein ha regresado y, una vez más, está reuniendo inmensas hordas de No Muertos. Otros aseguran que un nuevo Conde ha llegado y está reconstruyendo el castillo de Drakenhof, sede tradicional de los von Carstein.



Desaparecida



‡ La Aventura

Una mujer destrozada

Todo comenzará con los aventureros en la ciudad de Altdorf. El transcurso de los días ha hecho, que la noche de brujas o (Hexensnacht) haya llegado casi sin que se hayan dado cuenta. Tras el largo día, los aventureros han decidido ir a refrescar sus secas gargantas en alguna de las muchas tabernas de la capital imperial. A diferencia de otros días, podrán observar que hoy la afluencia de parroquianos es mucho menor que la de otros días, y si no se han dado cuenta del porque, el tabernero podría hacer algún comentario que les aclarase un poco el motivo. *“Bueno caballeros, ahí tienen sus bebidas, la verdad es que siempre que se acerca la noche de brujas la clientela parece desaparecer, menos mal, que pronto, una vez amanezca la gente empezará a olvidar las supersticiones y saldrán de nuevo de sus casas”*

Así pues, los aventureros se encontrarán prácticamente solos en la taberna. Quizás solo un grupo de mercenarios u otros aventureros podrán, de vez en cuando, hacer acto de presencia a lo largo del atardecer. Y una vez que la noche caiga, los aventureros quedarán completamente solos, e incluso el tabernero les sugerirá que no deberían tardar mucho en buscar donde dormir. Quizás incluso aproveche para intentar alquilarles alguna habitación, intentando obtener alguna que otra moneda de más. El tabernero les recordará que en una noche como ésta, hasta la guardia debe andarse con ojo, así que será mejor que si han de ir a buscar un sitio donde pasar la noche, que no se demoren mucho.

Si los aventureros tienen su propia habitación donde ir a descansar, justo cuando vayan a levantarse para volver de regreso, irrumpirá en la taberna una mujer en cuyo rostro se observa una clara expresión aterrorizada. La mujer está gritando algo ininteligible, lo único que se puede entender de todo lo que dice es un nombre: *“Gherza, Gherza....”* Sin detenerse ni un instante en observar a los aventureros, la mujer se dirige directamente al tabernero, sin cesar sus gritos en mitad de un mar de lágrimas. El tabernero, trata de sujetarla por los brazos y la zarandea un poco, hasta que finalmente la

mujer parece serenarse un poco y entonces se derrumba. Los aventureros pueden permanecer sentados como simples espectadores, o quizás alguno quiera ofrecer su ayuda al tabernero. Así pues, con o sin la ayuda de alguno de los aventureros, el tabernero sentará a la mujer en una mesa y tratará de que le explique tranquilamente que es lo que sucede. El tabernero la conoce desde hace muchos años, se trata de una mujer que enviudó hace menos de un año y cuyo difunto marido era gran amigo del tabernero. La mujer tiene tres hijos, dos varones y una chica, de los cuales actualmente solo vive con ella la chica, Gherza. Así pues tras un rato, la mujer finalmente comienza a explicar que es lo que ha sucedido.

“Yo estaba tan tranquila, recogiendo algunas cosas y mi Gherza.... (nuevo estallido de sollozos) ... snif, es... estaba jugando tranquilamente en su habitación con su gato. Yo acabe de recogerlo todo y cuando me disponía a ir a la cama (un nuevo mar de lágrimas) ... ella ya no estaba. Por favor, necesito que la encontréis, está sola y perdida en mitad de esta noche tan terrible, no quiero ni imaginarme que pudiera pasarle....”

La mujer vuelve a derrumbarse y ya no podrán sacarle nada en claro. Si los aventureros han echado una mano, quizás ya hayan decidido que es hora de ponerse en marcha por una buena causa. Siempre puedes apelar a su honor para convencerles de que acepten la tarea. Si no han ayudado, tras dejar a la mujer sollozando encima de una mesa, el tabernero se acercará a los aventureros y les contará la historia. Espera que traten de ayudar a la mujer por voluntad propia, pero si estos no parecen muy convencidos, podría ofrecerles hasta cincuenta coronas por encontrar a la chica. Después de todo, la amistad con su difunto padre le hace en cierto modo responsable y tratará por todos los medios de convencer a los aventureros de que la busquen. No obstante es de esperar que los aventureros acepten sin grandes problemas, no es muy habitual que dejen a una mujer en una situación como esa sin responder, a menos claro está que no sean hombres de gran honor, o quizás pueda ser que tengan miedo a la oscura noche :)



La ventana abierta

Si aceptan el trabajo, el tabernero se ausentará unos segundos para avisar a su esposa que se quede con la mujer y que cierre la taberna, mientras él acompaña a los aventureros hasta la casa de la mujer y así puedan comenzar su investigación. La casa no queda a mucha distancia de la taberna, pero si que dará tiempo a que los aventureros perciban algo en la atmósfera. Todo está excesivamente tranquilo, las ventanas de las casas están atrancadas y no se ve a nadie por la calle. Es importante crear una atmósfera opresiva para que los jugadores estén intranquilos en todo momento. Puedes emplear trucos, como ruidos extraños que les atraen y cuando llegan no hay nada ni nadie, sombras que parecen observarles desde una esquina, etc.

Tras unos minutos, el tabernero se detendrá delante de una casa. Sin duda las casas de los alrededores no tienen muy buena pinta, pero la que parece ser la vivienda de la mujer y sus hijos la tiene aún peor. El tabernero se dará cuenta al ver las caras de los aventureros *“Desde que murió su marido, no han levantado cabeza, de hecho, de no ser porque les ayudo en lo que puedo hace tiempo que creo que vivirían en la calle a la intemperie.”* Acabado su comentario, sacará una llave y abrirá la puerta principal de la casa, apartándose a continuación a un lado para ceder el paso a los aventureros. *“Yo regresaré a la taberna, no me gustaría esperar aquí en medio de la calle, y menos en una noche como esta. Dejar la puerta arrimada y ya cuando todo esté resuelto vendré yo a cerrarla.”* Si el tabernero tuvo que ofrecer algún incentivo a los aventureros para que ayudasen a la mujer, les recordará que cuando vuelvan por la taberna con noticias de la chica, les dará lo que les corresponde. En cualquier caso, guardará la llave, se dará la vuelta con gran nerviosismo y con paso acelerado, reemprenderá el camino de vuelta a la taberna. Así pues los jugadores pueden comenzar a investigar que es lo que ha sucedido con la niña.

La sala principal, nada más entrar, esta en penumbra y solo la luz que entra por la puerta ilumina la estancia. Aún así puede observarse un gran desorden. Varias sillas están caídas en el suelo, y la mesa que debería estar en el centro permanece ahora volcada contra una pared. En la pared de enfrente, varios libros que antes estaban ordenados en la estantería están esparcidos por el suelo. En una esquina, los rescoldos de un fuego están casi extintos. Esta todo absolutamente revuelto, y es que mientras la mujer acudía a buscar ayuda, un ladronzuelo se ha encontrado con una oportunidad que no podía desaprovechar, una casa completamente vacía para desvalijar. Así pues, los aventureros no encontrarán nada de valor en esta habitación (al igual que en el resto de la casa), pues el ladrón ha hecho bien su trabajo. Justo enfrente, tres puertas, dan (de izquierda a derecha) a la cocina, a la habitación

de la mujer y a la habitación de Gherza. Las tres están entreabiertas y de ellas sale una tenue luz procedente de las ventanas de la parte trasera que dan al callejón. Al entrar en la casa, la madera del suelo crujió y cualquiera con habilidades de construcción podrá deducir que el suelo está bastante deteriorado como consecuencia del paso de los años y la falta de mantenimiento (como hemos dicho, la mujer no es bastante afortunada y bastante tiene con conseguir algo de comer para ella y su hija, como para preocuparse por el estado deteriorado de la casa).

Mientras están revisando la sala de la entrada, los aventureros que vayan en el frente del grupo podrán escuchar (tras superar la pertinente tirada) un leve ruido procedente de la puerta situada mas a la derecha (la de la habitación de Gherza). Si nadie escucha el ruido podrías atraer su atención, diciéndoles que les parece ver una sombra moverse al otro lado de la rendija que deja la puerta, una sombra pequeña, quizás una rata. Se trata del gato de Gherza que ha regresado de su “paseo nocturno” en busca de algo que comer, sin saber que su escapada ha hecho que su ama desaparezca. Así pues, es más que probable, que los aventureros se decidan a entrar en la habitación de Gherza. Cuando lo hagan, el gato se asustará de los extraños, y saldrá de un salto hacia la ventana, bufando al primer aventurero que entre sorprendiéndole por completo y sin darle tiempo a reaccionar. Solo tendrá tiempo de ver la sombra del gato saliendo por la ventana, que estaba abierta y por la cual ahora entra con gran fuerza la luz de las dos lunas, ya que a medida que avanza la noche, también lo hace el brillo de las mismas.

Las otras dos dependencias de la casa, están completamente vacías y de nuevo con todo completamente revuelto. En la cocina, los aventureros podrán encontrar todas las cacerolas esparcidas por el suelo, así como los platos y cubiertos de madera. En la habitación de la mujer, encontrarán toda su ropa tirada en el suelo, se puede ver que las telas de sus vestidos están muy gastadas y raídas por el uso, pero aparte de eso no hay nada significativo, excepto en una esquina, un pequeño escondrijo (muy difícil de ver en la oscuridad) donde guarda una pequeña bolsa de tela con cinco monedas de cobre, que es toda la riqueza que la mujer y su hija han podido atesorar y que por suerte el ladrón ha pasado por alto. Las ventanas de la cocina y de la habitación de la mujer están completamente cerradas por dentro, cosa que podría hacer pensar a los aventureros que el siguiente paso a dar sea ir al callejón a donde da la ventana abierta de la habitación de Gherza.



El ladrón anda cerca

El ladrón que ha intentado robar en la casa aún está en los alrededores, debido al fracaso de su empresa, que parecía tan beneficiosa en un principio. No ha encontrado nada de valor, excepto una botella de buen brandy, que pertenecía al marido de la mujer y que ha decidido abrir para degustar. Así pues, el ladrón, se encuentra sentado en unas cajas a unos pocos metros de la ventana de la casa donde entró a robar. Cuando de pronto vea que de la ventana aparecen los aventureros, se quedará por unos segundos sorprendido, pero rápidamente reaccionará y tirando la botella al suelo se alejará corriendo por el callejón. El ruido de la botella al caer al suelo y romperse, delatará de inmediato la presencia del hombre y los aventureros podrían comenzar de inmediato la persecución de éste. De hecho, ¿por qué huye? Seguro que a los aventureros les interesará saberlo ya que pueden pensar que el ladrón tiene algo que ver en la desaparición de la niña, sino seguro que se hubiera quedado tranquilo bebiendo de su botella.

La persecución del hombre no tiene otro sentido que el de acercar a los aventureros a un callejón cercano donde encontrarán una nueva pista para encontrar a la chica. Puedes hacer que esta persecución sea todo lo detallada que quieras, pero independientemente de lo que acontezca, los aventureros deberían ser capaces de dar caza al ladrón. En caso que este pueda llegar a tener una posibilidad de escaparse, podrías hacer que el destino le jugase una pala pasada y tropezase con un adoquín del suelo y cayese con un tobillo torcido y así imposibilitando que se escape definitivamente.

Cuando los aventureros den por fin caza al ladrón, éste se mostrará atemorizado. Se trata de un ladrón de poca monta y que lleva más bien poco tiempo en la profesión. Esta noche necesitaba conseguir algo de botín para entregar a su "protector" y una ventana abierta era una oportunidad que no podía dejar pasar. Para su desgracia, tal y como ya se ha dicho, la casa no contenía nada de gran valor y su única recompensa ha sido la botella de brandy y un par de colgantes de la mujer, con los cuales apenas si podría sacar un puñado de monedas de cobre. En cuanto los aventureros le hayan cogido, arrojará esos colgantes hacia ellos implorando clemencia "por favor, eso es todo, en serio, no tengo nada más, cogedlo, ... no quería, solo es que la ... ventana ... abierta" Cualquier intento por parte de los aventureros de amenaza no servirá para obtener ninguna información adicional, el ladrón les está diciendo lo que sabe y si deciden emplear algo más de fuerza, el ladrón acabará mojándose los pantalones y aceptando cualquier cosa que tengan prevista los aventureros.

¿Quién anda ahí?

Mientras que los aventureros están con el ladrón, en el callejón algo se moverá. Efectúa las correspondientes tiradas de percepción para cada uno de los aventureros. Si alguno de ellos la supera, díles que escuchan un leve ruido procedente de detrás de unas cajas situadas unos pocos metros más allá de donde se encuentran, en una zona en penumbra. Esto probablemente pondrá en alerta a tus aventureros (si no es así, seguro que no estás creando una atmósfera lo suficientemente inquietante, es buen momento para empezar, recuerda que es la noche de brujas).

Entre las cajas se encontraba durmiendo un vagabundo, que por suerte para los aventureros ha visto a donde llevaban la niña, así que no debes dejar que lo pasen por alto, así pues, si decidieron no actuar, o simplemente ninguno de ellos supera la tirada para escuchar el ruido haz que el vagabundo se despierte y sea el quien tras levantarse empiece a hablar a los personajes (recuerda, que si no lo han visto, podría sorprender a alguno y deberías tener en cuenta sus reacciones, después de todo, que en mitad de la noche surja una voz de la nada no es algo habitual).

"Diantres, es que acaso ya no se puede dormir tranquilo en un sitio como éste. Cada día las cosas van a peor, si tuviera mi martillo seguro que no haríais tanto ruido" - mientras habla, el vagabundo va saliendo poco a poco de la penumbra donde dormitaba y así los aventureros podrán ver su estado demacrado mientras hace espavientos como si de verdad empuñase un martillo. Acompañándole, un olor a alcohol revela claramente que ha bebido bastante últimamente y quizás de ahí sus espavientos. "Pero qué sabréis vosotros, si es que, lo único que uno quiere es descansar tranquilo y no lo dejáis, igual que esos que llevaban a un perro en el saco, ¿o no era un perro? No lo se, pero a Huf, no le importa, solo quería saber si tendríais una botella por ahí para compartir conmigo, quizás eso me ayude a dormir"

El vagabundo que se presenta como Huf, lleva toda la noche descansando de su "aflicción" (o sea de su borrachera) en el callejón y cuando los dos secuestradores pasaron por allí, el les vio llevando a la niña en un saco. Por supuesto Huf, ni mucho menos se imagina que los hombres llevaban a una niña en el saco y pensó más bien que serían otros pobres vagabundos llevándose un perro para dar buena cuenta de él en una cazuela, cuando el hambre aprieta no se le hace ascos a nada. Huf vio todo esto sin que le vieran, pues estaba medio aturrido en el suelo entre las cajas justo antes de quedarse dormido del todo, y hasta ahora que han llegado los aventureros ha permanecido dormido, así que es todo lo que sabe. Lo más importante de todo, es que vio



como los dos hombres desaparecían en el interior de una casa de ese mismo callejón solo a unos metros y si los aventureros consiguen mantener una conversación (y si se sobreponen a la peste que despide) con el podrá ofrecerles está información. Una botella de bebida, ayudará enormemente a que Huf se suelte la lengua, y no hará grandes distinciones si es vino bien y si es cerveza, también, cualquier cosa le servirá. Por supuesto, en caso de no conseguir lo que quieren, quizás los aventureros recurran a métodos más expeditivos, en ese caso, Huf acabará diciéndoles todo lo que sabe. Huf no dudará en señalar la casa donde vio meterse a los dos hombres y dará cuales quiera detalles que le pidan, aunque los aventureros no deberán olvidar su estado de embriaguez y quizás no sea del todo fiable.

No hay nadie en casa

La casa que les indica Huf es una casa de dos plantas, en un estado bastante lamentable. La puerta de hecho está medio salida de sus goznes y con un pequeño golpe podría venirse abajo (lo que es seguro que no aguantaría la embestida de algún personaje poco amigo de probar las cerraduras). La puerta de hecho está abierta, y cuando la abran los goznes oxidados chirriarán dejando claro que cualquier intento de entrar desapercibido ya no es posible.

La casa es propiedad de dos hermanos, que tienen una vida más bien lastimera. Desde hace muchos días, apenas si tienen dinero y cuando un hombre apareció en su puerta la noche anterior ofreciéndoles una pequeña suma de dinero por un trabajito, no dudaron ni un instante en aceptarlo, sin saber antes en que consistiría. Pero una vez que se les indico lo que debían hacer, la posibilidad de perder el dinero, fue más fuerte que sus remordimientos y no dudaron en llevar a cabo el secuestro que se les había encargado. Ahora mismo, de los dos hermanos, solo Eckhart Haintz permanece en la casa, contando en su habitación el dinero que han conseguido ganarse, mientras Diebold lleva el "paquete" a su destino. Mientras Eckhart está contando el dinero es cuando aparecen los aventureros en la casa, aunque Eckhart absorto como está, en la labor de contar monedas una y otra vez, no se dará cuenta y pensará que es su hermano el que regresa con la otra mitad del dinero.

Así pues Eckhart bajará hacia la planta inferior, y su sorpresa será cuando vea a los aventureros en su casa. "*Mira Diebold en total tenemos.... esperar vosotros...*" en cuanto vea que no se trata de su hermano, tirará el candil que llevaba en la mano (efectúa las correspondientes tiradas para ver si este se apaga o incluso si puede prender la seca madera de la escalera, y recuerda que si los aventureros no tienen ningún medio de iluminación propio, en el interior de la casa reina la

oscuridad) y se dará media vuelta hacia su habitación.

Los acontecimientos que a continuación siguen dependerán de las acciones que lleven a cabo los aventureros, por lo que se exponen las determinaciones que tomara Eckhart y tendrás que tenerlas en cuenta según como actúen. Eckhart atemorizado, ha decidido volver a su habitación, cuya puerta atrancará con la única silla que tiene. Tras unos primeros momentos de desconcierto Eckhart comenzará a recuperar la calma. Su temor es que no sabe exactamente quienes son los aventureros y piensa que quizás puedan ser ladrones que vienen a por el dinero que recientemente han obtenido, o quizás aun peor, que se trate de hombres enviados por las autoridades por el secuestro de la chica. Eckhart es consciente de que debe actuar con rapidez y no puede quedarse allí por mucho tiempo. Tras un vistazo a la habitación, se percata de que aún tiene una posibilidad, la ventana que da a la calle. Si se deja caer por ella, quizás pueda escapar y una vez en los callejones, seguro que no pueden cogerle. Al menos ese es su plan. Cogerá el dinero y con determinación se dejará caer por la ventana (no olvides efectuar las tiradas correspondientes para ver si la mala suerte hace que la caída le haga torcerse un tobillo o cualquier otro percance).

Si los aventureros son lo suficientemente rápidos ascendiendo a la siguiente planta y derribando la puerta de la habitación de Eckhart, podrán verle saltando por la ventana, sino lo único que verán es una silla por los suelos y un camastro. Por ultimo, se percatarán de la ventana de la habitación abierta de par en par. Nuevamente una ventana más, quizás sea hora de empezar a planificar las intromisiones en las casas antes!! Si se asoman a la ventana quizás Eckhart pueda estar aún a la vista y puedan tratar de atraparlo, sin embargo si no se han dado mucha prisa o han tomado demasiadas precauciones lo más fácil es que Eckhart haya desaparecido en los callejones, esfumándose en la noche que envuelve los estrechos callejones de Altdorf.

La información que los aventureros deberían obtener es que Eckhart y su hermano Diebold fueron contratados por alguien para secuestrar a una niña, y luego llevarla hasta los muelles. La forma de conseguir dicha información dependerá de como se hayan desarrollado los acontecimientos. Si los aventureros han conseguido atrapar a Eckhart antes que huyera, éste tras cierta reticencia inicial acabará confesando todo. En especial, dirá lo que sabe, si está seguro de que los aventureros no forman parte de la guardia ni vienen en nombre de ninguna autoridad. En caso de haber atrapado a Eckhart este poseerá en su poder únicamente una pequeña daga y un trapo con las monedas que recogió apresuradamente en su habitación (en total hay 11 coronas). En caso de no haber conseguido



atrapar (o al menos no con vida) a Eckhart podrías permitir que los aventureros descubriesen una nota en la habitación de éste (probablemente en el suelo caída en un rincón y que no estuviese a la vista en una primera instancia, mientras se producía la persecución, pero que luego con más calma y un registro exhaustivo se encuentre con facilidad). En dicha nota se hará referencia como se ha dicho, a que la niña debería ser entregada en los muelles de la zona oeste al capitán del barco “Peces plateados”. Dicha información también será conocida por Eckhart en caso de haber sido capturado. Así pues, los aventureros ya tienen una nueva pista, y parece que ahora si andan tras el rastro de la chica. Tienen que darse la mayor prisa posible, porque parece evidente que quienquiera sea el que quiere llevarse a la niña, piensa partir de inmediato para así evitar dejar pistas.

En los muelles

El siguiente destino de ésta aparentemente interminable búsqueda serán los muelles de Altdorf. El camino hasta allí debería ser tranquilo, sin demasiados sobresaltos. No obstante debes recordar mantener una atmósfera de tensión. El silencio sigue reinando en las calles de la ciudad y casi ni siquiera se ve presencia de la guardia. De vez en cuando ruidos amplificadas por el silencio dominante, llegarán a oídos de los aventureros sobresaltándoles. En zonas de oscuras, les parecerá ver sombras que se mueven, e incluso en alguna ocasión unos ojos rojos que les observan silenciosamente desde la oscuridad que les ampara. Las tabernas de la zona, parecerán mucho más tranquilas de lo que es habitual y aunque se verá luces en muchas de ellas, apenas si se oye ruido de parroquianos en su interior. Está claro, que la noche de brujas no es la favorita de los imperiales para deambular por las calles de sus ciudades.

Sin contratiempos, los aventureros llegarán a los muelles. Y nada más llegar, la hasta ahora aparente buena suerte, empezará a torcerse. En el embarcadero, se toparán con tres guardias, de bastante mal humor, que se encargan de la vigilancia nocturna de los barcos amarrados. Nada más ver la llegada de los aventureros, les darán el alto con un *“alto quien va en la noche, den sus nombres y mantengan las espadas donde podamos verlas”* No es intención de los guardias el dejar pasar a los aventureros, sin que estos cuanto menos les dejen una “pequeña muestra” de que se pueden fiar de que no armarán ningún lío si les dejan pasar. Les indicarán que la noche se está volviendo excesivamente fría y que quizás en una taberna no muy lejana puedan calentar sus manos mientras degustan una cerveza. Su posición será firme, y en caso de que los aventureros no se lo tomen en serio, se volverán algo más hostiles. De los tres hombres, uno, el

más grande de los tres, que supera en casi una cabeza a cualquier humano de talla ligeramente alta, se adelantará con una porra y apoyando su mano derecha en el pomo de la espada. Se acercará a los aventureros y les observará a la luz de una de las antorchas que llevan sus otros dos compañeros de guardia. Si los aventureros no ceden y no parecen dispuestos a soltar algunas coronas, se dispondrá a arrestarlos. *“Después de todo, no es normal ver a mucha gente deambulando en una noche como esta, quizás debería llevaros al calabozo para que me expliquéis que es lo que pueden hacer”* volverá a observarlos con expresión ceñuda haciendo una pausa *“aquí alguien como vosotros, arrestarlos”*.

Casi como si el destino, quisiese ponerse del lado de los aventureros (aunque quizás alguno pudiese pensar que más que el destino es otra fuerza la que así lo propicia, ya que si alguien observa en este momento a Morrslieb, le parecerá ver un guiño en la cara de la luna), verán como unos veinte metros más allá, hay un barco en el cual han aparecido dos personas moviéndose en la cubierta. Se trata de Diebold y uno de los tripulantes del barco. El primero se dispone a bajar al muelle e ir de regreso a su casa con el resto de la recompensa y el segundo ha salido para preparar la partida del barco. Diebold se percató de la presencia de los guardias, a los que había eludido cuando llegaba con la chica secuestrada, y de los aventureros lo cual le pondrá muy nervioso. Ahora no parece muy dispuesto a salir del barco y tratará de regresar al interior, mientras que el otro hombre percatándose de la situación, lo empujará fuera del barco haciendo que caiga de espaldas encima del embarcadero. A continuación el hombre empezará a desatar los cabos que mantienen a la embarcación unida al embarcadero. El tiempo empieza a agotarse para los aventureros, deben sortear a los guardias y llegar hasta la embarcación antes que emprenda su viaje por el Reik con la chica a bordo.

Por supuesto, puede ser que los aventureros empleen sus artes diplomáticas y tras un pequeño soborno, puedan haber incluso obtenido de los guardias donde está el barco y el nombre del capitán del “Peces plateados”, *“un tal Frincht creo recordar, no se un tipo gordo que venía de la ciudad de Mariemburgo a por un cargamento urgente, que creemos ya le ha sido entregado.”* Está allí. En ese caso, la discusión entre Diebold y el tripulante se producirá cuando los aventureros se acerquen por la plataforma del embarcadero al barco y se encuentren a apenas unos 15 metros del mismo. En cualquier otro caso, los aventureros tendrán primero que superar a los guardias y eso podría retrasarles en exceso, si no son lo suficientemente rápidos.

Por supuesto, ante la urgencia de la situación, el hombre del barco cortará las dos amarras en apenas tres turnos y el barco



empezará a moverse en las aguas del Reik impulsado por los remeros. Los jugadores deberán apurarse en recorrer la distancia, por cada turno que tardan en llegar, el barco se alejará un metro de la plataforma, haciendo a cada instante más difícil alcanzar de un salto su cubierta. Por supuesto, algún aventurero avisado, debería pensar en la posibilidad de pasar a alguno de los barcos que se encuentran a ambos lados y desde allí saltar al "Peces plateados". En ese caso, mientras el barco este entre los otros barcos, la distancia será de dos metros invariablemente.

Entre tanto Diebold se habrá recuperado de su caída, y asustado por la presencia de los aventureros saldrá huyendo en dirección contraria y tras percatarse que no tiene escapatoria se esconderá en uno de los múltiples barcos que allí hay amarrados esperando que los aventureros acaben marchándose sin encontrarle. Lo más probable, si ningún aventurero ha decidido perseguirle, ya que la gran cantidad de barcos, hace casi imposible que les de tiempo a registrarlos sin que amanezca en el transcurso de la tarea, lo cual se convertirá en un problema, ya que entonces deberán dar explicaciones de porqué están allí y que es exactamente lo que hacen. Y han de recordar, que normalmente los guardias de día, no son tan fácilmente sobornables como los de la noche, dispuestos siempre a dejar su puesto por una buena cerveza y una pequeña hoguera que les caliente en mitad de la noche.

Si algún aventurero consigue llegar hasta la cubierta del barco, el hombre alertará al resto de la tripulación. En solo tres turnos llegarán otros dos marineros, preparados para el combate y justo dos turnos más tarde lo harán otros dos marineros más. El resto de la tripulación, los remeros y el supuesto capitán Frincht no darán muestra de tener ganas de pelear y se rendirán de inmediato, en caso que los aventureros consigan superar a los marineros de la cubierta. La chica secuestrada, se encontrará en uno de los almacenes de carga del barco, maniatada y con la boca tapada con un pañuelo y los aventureros no deberían tardar en dar con ella.

Así pues, finalmente han conseguido encontrar a la niña, pero ¿por qué la querían secuestrar? Si se interroga al capital Frincht, este, tras mearse en los pantalones de miedo por las posibles consecuencias de que le hayan apresado, confesará que él no sabía nada, que solo cumplía un encargo y que no sabía exactamente lo que venía a buscar. Solo sabía, que debía esperar a que un hombre a quien realmente ni conocía, le trajese un bulto y que le pagase lo convenido. Y nada más. Su sorpresa fue cuando vio, el contenido del bulto y se sintió aterrizado por lo que pudiese suceder, pero la jugosa recompensa pudo más y se decidió a partir de inmediato rumbo a Mariemburgo, donde debería esperar nuevamente a que

alguien pasase a recoger el bulto. Contará todo eso sin detalles y asegurará que no sabe nada más. Cosa completamente cierta. Si se le pregunta por quien le hizo el encargo, dirá que realmente no lo sabe, ya que recibió la carta en su despacho en Mariemburgo y como coincidía que tenía que acudir a Altdorf por otros asuntos, pues pensó que quizás podría demorar un día más su vuelta y esperar.

Por supuesto, esto dejará gran cantidad de incógnitas a los aventureros, ya que alguien que se toma tantas molestias en que no se sepa de quien se trata, algo se puede traer entre manos, pero su misión ya ha sido cumplida y simplemente pueden regresar a la taberna donde les espera la madre de la chica y concluir aquí su misión. Después de todo, la chica está a salvo. Pero quizás algunos aventureros más inquietos decidan investigar algo más de este oscuro secreto, quizás piensen en acompañar a Frincht hasta Mariemburgo y esperar junto a él, al correo que debe recoger allí el bulto. También podrían investigar el origen de la carta, por ver si eso revela algo más, en fin existen muchas posibilidades para dar continuidad a esta aventura, pero todo depende de si tus jugadores están animados, así que hemos llegado al final de esta aventura.

‡ Ayudas de Juego

Personajes no jugadores

El ladrón

Descripción: más que ladrón, ladronzuelo, porque entre sus fechorías no hay nada realmente destacado. Es casi el hazmerreír de sus colegas, lo cual le ha hecho convertirse en alguien áspero y poco a poco ha ido dejando de lado sus relaciones incluso con sus colegas de profesión. En mitad de su soledad, la bebida se ha convertido en un remedio eficaz para suplir las demás carencias. De día es habitual encontrarlo en alguna taberna y de noche, trata de robar lo suficiente como para sobrevivir y pagar su correspondiente diezmo al gremio. Su aspecto se ha vuelto desaliñado y su casi excesiva delgadez, le confiere un aspecto aún más enfermizo. Todo eso unido a su baja estatura, hacen de él, alguien lo suficientemente escurridizo y eso le ha servido para conseguir sobrevivir hasta ahora, aunque con más pena que gloria.

Poseiones: cuchillo, un juego de ganzúas, ropas desgastadas, una petaca con vino de mala calidad y unas pocas monedas de plata.



EL HERALDO DE ALTDORF

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
30	32	28	30	41	36	30	31
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
1	7	2	3	4	0	0	0

Huf, el mendigo

Descripción: muchos años de vida en la calle no son buenos para nadie y el aspecto de Huf lo demuestra. De hecho Huf no es su verdadero nombre, solo es que se acuerda que empezaba por Huf y por eso ha decidido llamarse así mismo Huf. Es posible que de vez en cuando se le encuentre haciendo cabalas, sobre cual era su verdadero nombre "Hufgart, si seguro que sí, Hufgart el gran mercader", aunque no es más que el resultado de su imaginación. Lo que es cierto, es que su afición al alcohol le impide estar muy lucido la mayor parte del tiempo y es que el poco dinero que consigue lo gasta en la bebida. De hecho, hace mucho tiempo que no compra comida. De no ser porque algún que otro tabernero le ofrece algo de comer junto con las muchas copas que toma, haría meses que no se metería un bocado para el cuerpo. Su aspecto es exageradamente sucio y su cuerpo despide de continuo un repulsivo olor a alcohol y suciedad que hace que la mayor parte de la gente dé un pequeño rodeo al encontrárselo en la calle.

Posesiones: aparte de sus harapos, lo único que posee Huf es una petaca donde guarda siempre una pequeña reserva de bebida para los malos momentos.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
28	23	27	28	29	32	24	23
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
1	7	2	2	4	0	0	0

Diebol y Eckhart, Haintz

Descripción: Diebold y Eckhart tuvieron una infancia relativamente tranquila y sus vidas transcurrían bien. Sin embargo la mala suerte un día se cruzaría en su camino y sus padres morirían ejecutados por las autoridades acusados de herejía y magia oscura. A partir de entonces su camino se iría torciendo, de forma que poco a poco y a medida que pasaban los años, el escaso patrimonio de la familia se evaporaba y ellos no lograban salir adelante. De hecho hace un año, tuvieron que malvender su

anterior casa, para trasladarse a una destartalada y a punto de caerse. Diebold, el hermano mayor ha decidido que es el momento de cambiar las cosas y ha tomado la alternativa de buscar trabajos "dudosamente" legales para así cambiar la suerte de los dos. Eckhart no sabe nada realmente de dichos trabajos, pero apoyará a su hermano mayor en todo lo que haga falta.

Posesiones: ropas comunes y daga. Apenas unas pocas monedas de cobre y un retrato de sus padres.

Diebold

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
34	25	32	30	31	28	30	26
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Eckhart

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
28	36	30	29	36	30	27	31
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
1	7	3	2	4	0	0	0

Guardias de los muelles

Descripción: se trata de los típicos guardias de ciudad. Grandotes, fanfarrones y con pocas ganas de trabajar. Eso sí, siempre estarán dispuestos a obtener tajada de cualquier situación, así pues no se andarán con remilgos ante cualquier oportunidad. De aspecto intimidante todos miden cerca de dos varas y sus rostros reflejan la dureza de la vida del guardia con varias cicatrices. Sus cuerpos fornidos y anchos como barriles están además adornados con varios tatuajes que en algunos casos no dudarán en mostrar para intimidar aún más (uno de ellos en concreto, con un martillo aplastando un cráneo, es bastante convincente). **Posesiones:** espadas, linterna para la guardia nocturna y alabarda. Juego de llaves del puesto de guardia y bolsa con la "recaudación" del turno correspondiente.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
34	30	32	41	30	28	30	26
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
1	11	3	4	4	0	0	0



Capitán Frintch

Descripción: Frintch es un hombre honrado que se ha ganado la vida al servicio de otros. Desde hace unos años se hizo en un golpe de suerte con un par de barcazas de transporte y ha podido mejorar su situación económica transportando mercancías entre las grandes ciudades. El paso de los años, ha hecho, que del fibroso marinero quede ya poco y su barriga empieza a mostrar una curva más que considerable. No obstante aún se mantiene bastante ágil. Su barba empieza a estar bastante poblada de canas y eso le confiere un aspecto algo más envejecido de lo que realmente es, sin embargo en general parece un buen tipo y cualquiera que lo trate se dará cuenta de que así es, solo se preocupa por el negocio y de que todo marche bien, lo demás no es asunto suyo, su trabajo es el de transportar, no el de preguntar. Se encarga de conseguir mercancías y sus chicos de trabajar, el dinero llegará poco a poco si siguen por ese camino.

Posesiones: indumentarias relativamente vistosas, aunque algo ajadas y empiezan a estar pasadas de moda. Espada con la empuñadura adornada, pero mal equilibrada. Bolsa en el cinto con diez coronas y porta pergaminos con varios documentos relativos a su trabajo (licencia de comercio en varias ciudades, cartas de recomendación, etc.).

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	V	Em
31	24	36	32	41	43	38	36
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Marineros

Descripción: estos marineros son hombres responsables y amigos de su trabajo. Trabajan con ahínco pues se encuentran relativamente a gusto con su situación actual y no les va tan mal como a otros. Además, ninguno de ellos es ya un mozalbete y todos están entrados en años, con lo cual se andan con más cuidado para evitar que les quiten su sustento y se encuentren en una situación más precaria. No es que le tengan excesivo aprecio a Frintch, pero él es el que

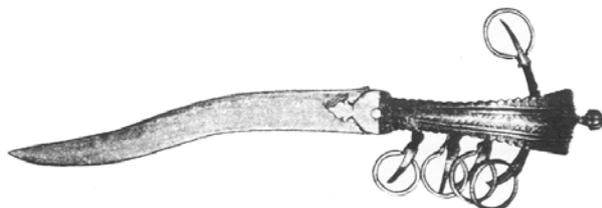
manda y ellos saben que hay que andarse con cuidado, así pues todos actuarán según sus ordenes sin discutirlos excepto cuando el peligro parezca demasiado grande, en cuyo caso se limitarán a encoger los hombros y salvar su cuello.

Posesiones: todos van equipados con una porra y armadura completa de torso para arriba de cuero blando. Su indumentaria se ve complementada con aros y pendientes, uno de los cuales esta hecho de plata y quizás podría llegar a obtenerse una corona por él. Aparte de eso, llevan poco más encima, apenas unos pocos peniques, ya que durante sus trabajos normalmente el capitán Frintch corre con los gastos (al menos mientras no se excedan) y por ahora siguen confiando en que ese es un buen sistema (lo que no saben, es que su capitán les descuenta la parte que gastan de lo que les asignaría, así que no es tan bueno como parece).

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	V	Em
38	23	33	38	31	28	29	27
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

‡ Mapas

En la siguiente página se muestra el mapa de la ciudad donde se producen los acontecimientos. Por supuesto se trata de una aproximación, para tratar de dar un aspecto general de los callejones por donde se moverán los aventureros. En el plano se ven dos rutas de huida, las cuales indican el camino que siguen tanto el ladrón que se encuentran los personajes en la casa de la mujer, como la que seguiría Diebold en caso de que consiga escapar de la casa sin que le atrapen. Se supone que si al llegar al punto donde acaba la ruta, los aventureros no han conseguido darles caza, habrán conseguido huir perdiéndose en las calles de Altdorf. En tal caso los aventureros no deberían perder el tiempo, la ciudad es demasiado grande como para pararse a buscarles, sería como buscar una aguja en un pajar.



EL HERALDO DE ALTDORF

1 - La casa de la mujer
2 - Mendigo, aquí deberían dar captura al ladrón
3 - La casa de los hermanos Haintz
+++++> Rutas de huida y persecución

