

EL HERALDO DE ALTDORF



AÑO 2
Nº 4

Aventura:
Extrañas Relaciones

Ley y Orden

Las Cofradías
de Ladrones

Comics: Hijo
del Pecado

Cuida tu bolsa de las manos sigilosas
que vagan por las calles...

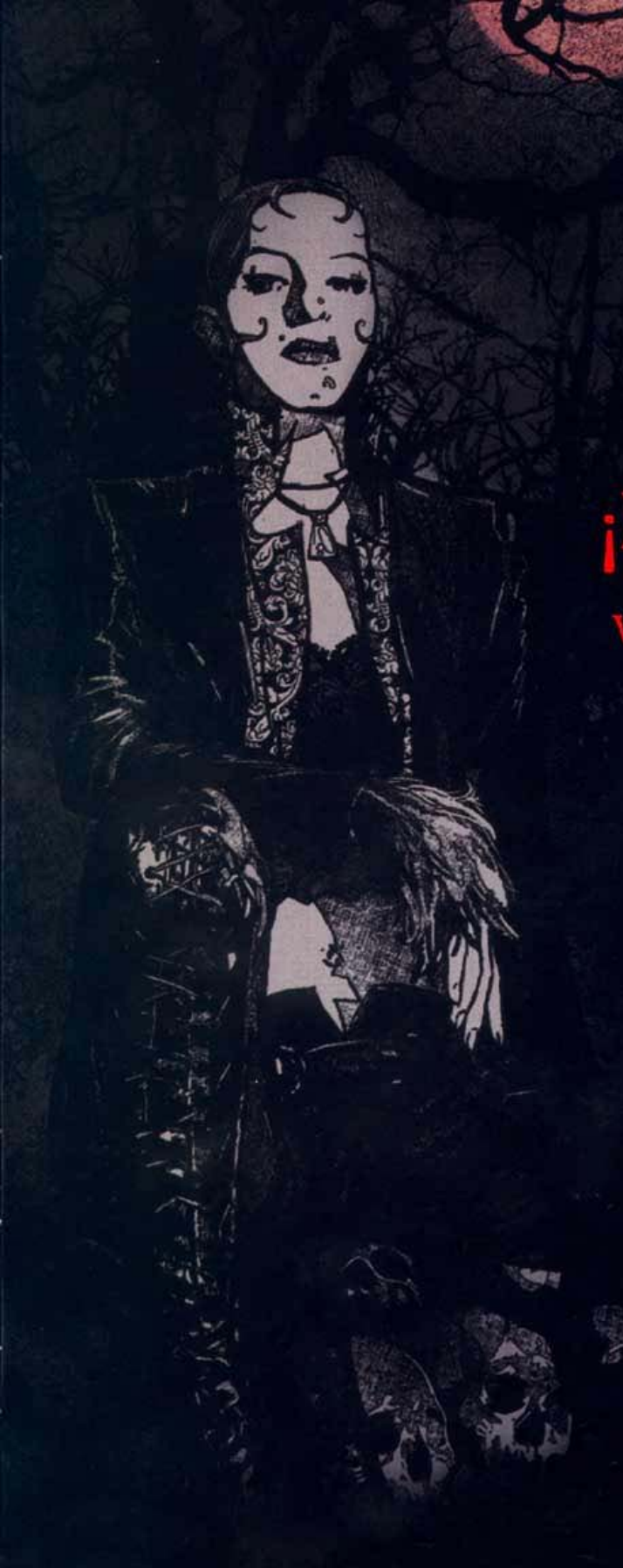
INDICE

Editorial	4
(Igest)	
Artículo: “Las Cofradías de Ladrones”	6
(Julián)	
Relato: “La Joya”	8
(Julian)	
Las Drogas en el Viejo Mundo	13
(Elemmir)	
Comic: “Hijo del Pecado”	23
(Patricio Rosso)	
Ley y Orden	25
(Igest)	
La Calle de los Faroles	29
(Igest)	
Un recuerdo del pasado	30
(Igest)	
Aventura: “Extrañas Relaciones”	32
(Igest)	

Diseño y Maquetado: IKKYU

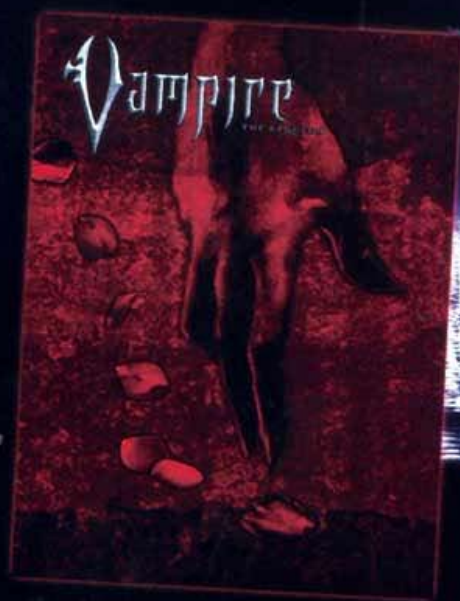
Dibujos: Nelson Ismael Duarte, Nuris





El juego de rol
más importante de los
últimos 20 años
ha vuelto.
¡No te lo puedes perder!

Vampiro: Requiem es un juego narrativo gótico de horror moderno totalmente nuevo. Sin olvidar el libro de reglas de El Mundo de Tinieblas



"Es de noche. Ella te llama. Ha tomado tu vida, te dio a beber tu sangre. Sólo reclama tus servicios. Sólo quiere tu alma. El Réquiem ha empezado"



www.distrimagen.es

White Wolf, Vampire and World of Darkness son © y TM de White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved.





EDITORIAL



“La calle giraba a la izquierda bruscamente. Las paredes de las casas que conformaban la calle reflejaban claramente que no se trataba de una de las zonas más afortunadas de la ciudad. Gentes de todo tipo la habitaban, salteadores, ladrones de poca monta... Sin duda no se trataba del sitio más apropiado para él, pero si quería conseguir aquella información, no tenía más remedio que recurrir a esas gentes. Al girar, la luz que se filtraba desde los altos tejados, lo cegó por unos instantes. Cuando sus ojos se acostumbraron a la nueva situación pudo ver, entre otras cosas, la silueta de un hombre. Apenas podía distinguir nada, pues el sol le daba directamente en la cara, sin embargo el hombre permanecía en una zona donde la penumbra no era repelida por la luz.

- ¿Has traído lo convenido?

No había palabras que sirviesen, así que sacó de inmediato la bolsa con el dinero y la arrojó hacia donde estaba la figura. La bolsa cayó al suelo y las monedas repiquetearon dentro de la bolsa. En ese momento se sintió mal por tener que recurrir a esta situación, pero por desgracia si quería disponer de la información que necesitaba para el siguiente número del Heraldo, no tendría más remedio que actuar. Sabía que los ‘informadores’ de la ciudad podrían conseguirlo y al parecer no le habían fallado, así pues, a pesar de todo, el trato merecería la pena. Mientras pensaba todo esto, desde detrás de una caja apareció una figura de baja estatura que antes no había visto. Se movía rápidamente cubierta con una capa oscura, mientras sostenía una ballesta apuntando en todo momento al emisario del Heraldo. Éste no se inmuto, pues sabía que los ‘informadores’ no eran gente desprevénida y se había imaginado que vendría acompañado.

- Cuéntalo si quieres. Es la cantidad que acordamos.

- No es necesario, si falta algo se donde encontrarte...

Un escalofrío recorrió su espalda mientras veía como la figura recogía la bolsa con el dinero y una mano recubierta de plumas asomaba al final de la manga. En ese mismo momento la misma mano sacaba de debajo de la capa un pergamino que depositó en el sitio donde había caído la bolsa con el dinero.

Ahí tienes lo que necesitabas, ahora no te muevas hasta que me haya marchado, y recuerda que nunca me has visto.

El hombre giró en la esquina y desapareció en apenas un parpadeo. Cuando el emisario volvió a centrar su atención en el pergamino tampoco había rastro del compinche. Se prometió a sí mismo que nunca más recurriría a los bajos fondos como fuente de información a sabiendas de que era algo casi imposible en una ciudad como aquella. Pasó un largo rato antes que se atreviera a avanzar y recoger el pergamino. Lo tomó con dedos temblorosos y salió corriendo, necesitaba poner en orden toda la información que ahora disponía para el siguiente número del Heraldo.”



Se cumple el primer año del Heraldo de Altdorf, y estamos orgullosos de poder anunciar este aniversario, porque es el fruto de un gran trabajo por parte de todos los miembros que componemos el HdA. Nuestras ganas y, sobre todo, la ilusión de todos aquellos que os habéis descargado nuestro ezine, han hecho posible que podamos celebrar este cumpleaños superando la primera meta que podríamos plantearnos.

Pero las cosas no se van a quedar ahí, sino que esperamos seguir creciendo con cada nuevo número creando más y mejor material para el juego. Y hablando de crear material, no me queda sino hacer un pequeño alto para dar las gracias a todos los que forman parte del HdA y que son los que hacen posible que este material llegue a vosotros. Y también tendremos que daros las gracias a vosotros que os descargáis cada uno de nuestros números y que hacéis que nos sintamos orgullosos de poder ofreceros nuestro ezine.

Y como se trata de nuestro primer aniversario, y gracias a la inestimable ayuda de los chicos de La Factoría de Ideas, vamos a celebrar un sorteo de material de Warhammer Rol. La Factoría, en un gesto de agradecer, nos ha cedido varios libros para sortear entre los lectores del ezine y nosotros queremos que vosotros, fieles lectores, podáis completar vuestra biblioteca con los libros que sorteemos. Seguir atentos a las páginas de este número para más información sobre el sorteo.



Las Cofradías de Ladrones



† LA COFRADIA

Una cofradía de ladrones se encarga de enseñar a los jóvenes pertenecientes a ésta las artes del latrocinio, asegura a sus miembros una zona de pillaje, los protege de otras cofradías y de la guardia (mediante sobornos), y les otorga un refugio (generalmente dicho refugio es el edificio donde se emplaza la misma cofradía). El pago por todas estas ventajas es el 10% de las ganancias al señor de la cofradía.

El no pertenecer a ninguna cofradía es peligroso; el ladrón debe buscar por su cuenta un refugio donde esconderse de la guardia, también debe tener cuidado con las zonas que elige para ejercer el latrocinio, pues el peligro de “trabajar” en una zona perteneciente a una cofradía es alto y normalmente se paga con una daga clavada en la espalda del imprudente insensato.

Abandonar una cofradía suele tener el mismo resultado, el desertor aparece flotando en el río o colgado en la plaza principal para escarmiento de aquellos que deseen abandonar el negocio.

† LOS MIEMBROS

Cualquiera que se dedique a un negocio poco legal será bienvenido a una cofradía de ladrones. Entre sus miembros pueden encontrarse prostitutas, ladrones de todo tipo, estafadores, contrabandistas, chivatos, mendigos, protectores, matones y gente de la misma ralea. La cofradía les otorga formación y trabajo a todos, por lo que no es de extrañar ver como tratan de enseñar a un ladrón las conductas y maneras de un noble si éste va a infiltrarse en una fiesta de la corte para dar un golpe.

El trato que reciben los miembros depende de cada cofradía. Algunas los tratan como a perros, con comida podrida y camas llenas de pulgas, quedándose con casi todos los beneficios del ladrón. Otras tratan mejor a sus miembros, pero nunca se exceden en lujos y caprichos para sus “empleados”. Las peor tratadas son siempre las prostitutas que deben pagar una suma mayor que sus congéneres y el señor tiene derecho sobre ellas si desea compartir su lecho...

Aquellos que demuestren una gran habilidad para su trabajo serán rápidamente recompensados por la cofradía, generalmente con alguna joya brillante pero no de excesivo valor. Los ineptos son amenazados y deben andarse con ojo. Aquellos que se niegan a pagar su décima parte a la cofradía reciben palizas de los matones del señor hasta que el desgraciado descubre su error.

No es nada conveniente, ni recomendable, enfadar a un señor, pues su poder adquisitivo le permite contratar a los más peligrosos asesinos para dar caza al estúpido que osa desafiar su paciencia.

† ORGANIZACION

La cofradía suele estar dirigida por un ex ladrón que ha amasado gran cantidad de dinero. No tiene por que ser el mejor ladrón de la cofradía, ni el más fuerte, ni mucho menos el más inteligente, su poder reside en su dinero. Puede incluso darse el caso de que el señor de la cofradía sea un hombre de negocios que nada había tenido que ver con los bajos fondos hasta que descubrió lo rentable que podía llegar a ser.

Para el señor, sea cual sea su origen, la cofradía es un negocio muy rentable, por lo que no es de extrañar que los ladrones que trabajan por libre sufran desgraciados accidentes o los desertores acaben ahogados en su propia sangre como ejemplo para sus compañeros. La protección que tiene el señor de la cofradía se representa en sus guardaespaldas, a los que suele comprar con oro su lealtad (lealtad normalmente inamovible gracias al estilo de vida que el señor les proporciona).

Tratar de destronar al señor de una cofradía es una tarea muy peligrosa, ya que se debe comprar antes la lealtad de muchos de los miembros más cercanos al señor, y golpear en el momento más oportuno; esta acción puede otorgar muchas recompensas, pero el fracaso conlleva una muerte lenta y muy dolorosa.

Generalmente, el señor de la cofradía posee un contador para sus finanzas, que le informa de los progresos en su negocio y de gran cantidad de aduladores que tratan de ganarse su favor.



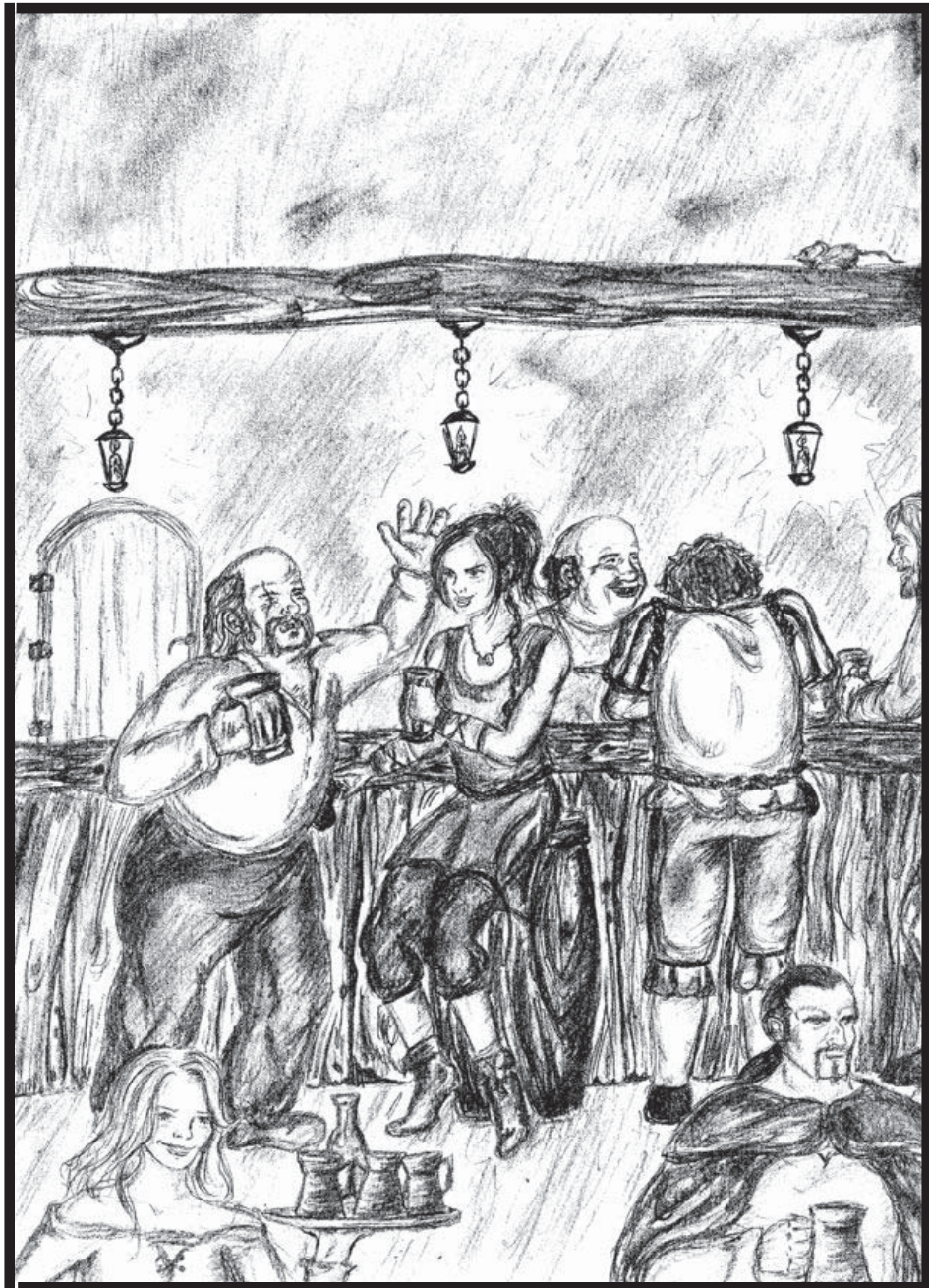
‡ EL LOCAL (O LA COFRADIA FISICAMENTE)

El edificio de la cofradía suele ser grande. No tiene por que ser un edificio, ya que a veces se suele usar subterráneos para ocultar los movimientos de la organización. Normalmente son almacenes abandonados (que deben seguir pareciéndolo) o grandes mansiones en peligro de derrumbamiento. Independientemente de cómo sea exteriormente, dentro, en las habitaciones que frecuenta el señor, el lujo es desbordante a la par que extravagante. Los señores de las cofradías gustan de mostrar su poder ostentando sus riquezas tanto en su persona como en sus aposentos, sin importar la estética que pueda dar al lugar (la verdad es que no suelen poseer nociones de decoración).

‡ RELACIONES CON OTRAS COFRADIAS

Generalmente son malas. Varían entre la sana rivalidad y el odio malsano, desembocando en puñaladas por la espalda si se da la ocasión. Los territorios son defendidos de otros ladrones con celo y, generalmente, si dos grupos de diferentes cofradías se encuentran, puede estallar una pelea si uno de ellos cuenta con superioridad numérica.

Las cofradías son muy cuidadosas a la hora de admitir miembros, pues normalmente temen que sean espías de otra cofradía. Si un espía es descubierto es sometido a tortura para que diga todo lo que sabe de su cofradía, dando de este modo un duro contragolpe a la cofradía enemiga. Por eso el uso de espías suele ser muy limitado.



LA JOYA

Justine corría por las angostas calles de Middenheim a un ritmo trepidante, esquivando transeúntes y sorteando mendigos, mientras se alejaba a toda velocidad de la escena del crimen. Esta vez habían estado a punto de atraparla. ¿Cómo podía haber sabido que esa mujer de extravagante aspecto tenía tan protegido su collar de joyas? Los guardias contratados por esa duquesa no cesaban en su empeño por atraparla, lo cual era digno de admiración, pues ella era extremadamente rápida. Además, ellos estaban entorpecidos por sus gruesas armaduras por lo que les ganaba distancia considerablemente, a pesar de la persistencia de sus perseguidores. Pero no era eso lo que preocupaba a Justine. Ella no pertenecía a ningún gremio de ladrones, y el hecho de "trabajar" por cuenta ajena podía atraer la furia del "rey" de la zona. La ladrona torció una esquina y saltó sobre el tejado bajo de una de las chabolas y se agazapó. Al poco pudo ver doblar la esquina a sus tres perseguidores, resollando, pero aún dispuestos a atraparla. Justine contuvo el aliento y se agazapó un poco más temiendo ser descubierta. El que parecía ser el oficial (Justine no tenía conocimiento de rangos), parecía dar órdenes de seguir adelante, pero sus compañeros no parecían tan entusiasmados, después de todo, ese era uno de los peores barrios de la ciudad.

Finalmente, el oficial de la guardia de la duquesa se dio por vencido ante la contundente lógica de sus compañeros y volvieron por donde habían venido. No fue hasta pasado unos momentos cuando Justine se decidió a bajar. Tanto sobresalto le había dado sed.

La joven muchacha entró en la cocina de la taberna El Lobo Rojo por la puerta trasera. Allí siempre era bien recibida, pues su padrastro y el propietario de la taberna habían sido buenos amigos. Incluso, a veces, cuando las cosas andaban mal, le daban trabajo como camarera. De este modo se ocultaba durante un tiempo hasta que las cosas se calmaban. Justine se había recogido sus largos cabellos morenos en una alta cola de caballo, se había maquillado levemente para disimular su identidad, y se había vestido con un traje más apropiado para una camarera, pero que a ella le molestaba demasiado por el corpiño. Al entrar en la cocina, la cocinera y sus hijas la miraron con seriedad. En cuanto la reconocieron le dedicaron una cálida sonrisa.

- ¡Mirad quien ha venido! - exclamó la corpulenta cocinera de rubias trenzas mientras se limpiaba las manos con un paño. - Gregor se enfadará mucho cuando te vea de nuevo aquí.

- Pensaba que era bien recibida en esta casa. - replicó con una pícaro sonrisa la aludida. -¿Qué tal anda el viejo?

La cocinera suspiró mientras ladeaba la cabeza y removía el contenido de una enorme cacerola que olía extremadamente bien. Justine añoraba los potajes de Doris. Bueno, al menos durante un tiempo podría degustarlos todos.

*- No anda muy bien, la verdad – Doris parecía preocupada.-
Le duele mucho el pecho, nos tiene muy preocupadas a todas.*

Justine asintió con la cabeza mientras cruzaba la estancia, al llegar a una enorme mesa tomó una escudilla de madera con bebida y comida.

- ¿Para quién es esto?

Tras una larga y extenuante jornada de trabajo, Justine cayó rendida en el jergón de paja. Estaba molida, y le dolía cada fibra de su cuerpo. Odiaba cuando los parroquianos trataban de palmearle el trasero cada vez que pasaba cerca de ellos.

Suspiró. Nunca había sido consciente de que Gregor no estaría siempre ahí para sacarle de los apuros. La verdad es que el viejo tabernero presentaba mal aspecto. Decidiendo que el curso de sus pensamientos no era de su agrado, los desvió. Una vez más se preguntó qué habría sido de su vida si hubiese conocido a sus padres. Seguramente no sabría nada del arte del latrocinio, pero no tendría que preocuparse todos los días por ganarse el sustento. Viendo que dichas cavilaciones no la llevaban a ninguna parte se dejó envolver por las brumas del sueño.

Algo la despertó. Un ruido cerca. Justine sonrió con pesar, pensando que sería alguna de las hijas de Gregor que se disponían a despertarla para comenzar el trabajo. Cuando abrió los ojos algo la alarmó. Aún era de noche, y las dos siluetas que se recortaban frente a ella no eran de mujeres. Antes de que fuera consciente de su situación, una enorme manaza le golpeó la cara y la arrojó al suelo. Justine notó algo húmedo en la cara y esperó que no fuese su sangre. Pero pronto esa cuestión dejó de preocuparle cuando la alzaron del suelo bruscamente. La muchacha trató de protegerse la cara para que no pudiesen golpearla de nuevo, pero no consiguió evitarlo. Recibió golpes hasta que se hundió en las sombras.

Cuando por fin recuperó la conciencia, se encontraba en el suelo de una estancia de madera. Uno de los matones que la habían prendido estaba allí, acompañado de un mendigo.

- ¡Vamos, levántate! – dijo bruscamente cuando observó que Justine estaba totalmente consciente y trataba, dolorosamente, de incorporarse.- Clovunus quiere verte.

Al oír estas palabras a Justine se le heló la sangre. Clovunus era el señor del gremio de ladrones más importante de Middenheim. ¿Cómo la habían encontrado? Así que este iba a ser su fin, morir en presencia de una de las figuras más importantes del “lado oculto” de la ciudad. Gimió cuando la alzó del suelo aferrándole un brazo y trastabilló cuando el matón le condujo a paso vivo por un pasillo compuesto por paredes de madera mal colocadas pero adornadas con ricos tapices.

- ¿No sabes que a las señoritas se les debe tratar con más cortesía? - preguntó desafiante y con aire trónico la joven ladrona.

- Veremos si te gusta la cortesía de Clovunus, puta.

- Soy muchas cosas, pero no eso. No pude aprender las artes del oficio de tu madre. - replicó sarcásticamente Justine, pero pronto se arrepintió cuando el puño del ofendido individuo se estrelló sobre su ojo izquierdo, arrojándola al suelo.

El hombre la arrastró por el suelo hasta llegar a una sala muy ricamente adornada con tapices de todos los colores, jarrones, cofres... el sueño de cualquier ladrón, claro que todo junto tenía un toque extravagante. La corte del "rey" era aun más llamativa. Prostitutas, mendigos, cortagargantas, matones, ladrones, protectores, un sinfín de individuos se hallaba en todo momento junto a Clovunus adulándole y mostrándole las mercancías adquiridas de forma ilegal. Por la adquisición de dicho material, Clovunus pagaba un diez por ciento de su valor al ladrón. Las prostitutas cobraban incluso menos. Ese era el pago que todos debían de abonar por la "protección" del gremio. Clovunus era enormemente gordo y ocultaba parte de su feo rostro con una espesa barba negra. Se adornaba con muchas joyas llamativas, pero una de ellas era especialmente preciosa: un colgante con un ópalo que colgaba de su sarnoso cuello. Una vez allí, Justine fue arrojada a los pies del gordo Clovunus. Todos estallaron en risas debido a la pose poco elegante de la muchacha.

- Te presento mi hospitalidad hacia aquellos que hacen trabajos dejándome de lado. - se burlo el gordo y feo ladrón.

Justine trató de retroceder a rastras, pero chocó con su captor, que la empujó con el pie hacia Clovunus. Éste parecía disfrutar enormemente por el espectáculo, pues sonreía mostrando los huecos de los dientes que le faltaban.

- He oído hablar de ti, muchacha. Muchas veces. Pero siempre te esfumas. -comenzó Clovunus.- Eres la pupila de Dieter. Tan insensata como él. Debo suponer que has olvidado presentarte ante mí para pedir permiso para trabajar en mi zona, ¿verdad? Lo digo por que llevas mucho tiempo dedicada a tus quehaceres y nunca has venido por aquí. Eres muy buena en el arte del latrocinio. -El corpulento rey de los ladrones se acercó a Justine, como si las palabras que fueran a salir por su boca fueran un secreto.- Verás, yo vivo de esto y no puedo permitirme que personajillos como tú me arruinen. Das pocos golpes, pero los que das te dan mucho dinero para vivir tranquila, al menos mientras te dura el dinero. Hagamos una cosa: te perdono tu insolencia y tú trabajas para mí. Estoy seguro de que tras todos esos moratones eres una muchacha muy bella, pero apuesto a que me aportarás más dinero robando que vendiendo tu cuerpo. Te pagaré el cinco por ciento de tus robos.

Dicho esto, Clovunus se recostó en su destartalado trono y sonrió mesándose la barba. Mientras, Justine, que trataba de abrir su ojo herido, pensaba en su situación. No tenía más remedio que aceptar, eso era seguro.

- El ocho por ciento. -exigió la joven pícara.

- ¿Cómo dices?

- Que me pagarás el ocho por ciento de mis botines.

- ¡Me gusta esta chica! Te pagaré el seis por ciento de lo que me traigas y te ofreceré mi protección. Sería muy elegante no regatear más, pues mis camaradas son poco pacientes y se aburren con tus negociaciones. - Estas últimas palabras las dijo con especial énfasis.- ¡Dadle de comer y un lugar en el que descansar! Mañana por la noche tenemos que hablar.

La ladrona fue sacada de la estancia y llevada a un jergón de paja en el que le esperaba una escudilla rota con carne y fruta que, a juzgar por el olor, estaban podridas. Justine no probó bocado. Temía que hubiese perdido el ojo. Además, no sabía como iba a salir de esa situación.

Descansó incómoda a causa del dolor, y despertó pronto. Su ojo aun estaba resentido y apenas podía abrirlo. Estaba hambrienta pero no probó bocado, la simple presencia de las moscas en su apestosa comida era ya nauseabunda como para comer. Esa misma noche, Clovunus la hizo llamar a su presencia. El gordo parecía mirarla con lujuria, lo que hizo a Justine estremecerse. Finalmente, Clovunus habló. Tenía en mente muchos planes para ella. Planes que ella cumplía sin esfuerzo, ganándose la confianza del corpulento ladrón.

Al cabo de varios días trabajando para Clovunus, el señor de los ladrones la hizo acudir a su presencia.

- Tengo para ti un gran golpe. Pero deseo hablarlo en privado, pues será algo memorable. Si eres tan buena como creo, solo tú podrías hacerlo.

Por primera vez, la corte del "rey" de los ladrones quedó desierta, dejando solo a Clovunus y a Justine. Como el líder del gremio no consideraba a Justine como una amenaza, retiró a sus guardaespaldas. El hombre le ofreció una jarra de vino a Justine, la cual aceptó y bebió ávidamente.

- Deseo que entres en las estancias del Gran Hef Boris Todbringer. Róbale su talismán. Está labrado con piedras preciosas y dicen que está bendito por Ulric.-exigió el gran Clovunus sin rodeos.

- ¿Cómo piensas que haga eso? - replicó Justine.- Sólo un loco se atrevería a tal disparate.

*Sonrie, Ranald
es feliz ahora*

- ¿Te parezco yo un loco? - rió el grastiento personaje mientras jugueteaba con el ópalo que pendía de su cuello. - Escucha, he oído que precisan de doncellas de compañía para la princesa. Es tu oportunidad para infiltrarte. Luego, tal vez te recompense...- dijo con tono pomposo.

Justine usó su más seductora sonrisa y se acercó, contorneando sus caderas, al trono donde reposaba Clovunus.

- Ardo en deseos. - susurró al oído del barbudo hombre mientras acariciaba su blando cuello levemente.- Mañana tendrás el talismán de Ulric.

Eso fue demasiado para Clovunus, que trató de aferrarla por la cintura mientras jadeaba, mas Justine se zafó gracias a su experiencia como camarera.

- El talismán puede esperar - rogó Clovunus.

La ladrona negó con un dedo, mientras sonreía con picardía a su nuevo jefe.

- No sería tan divertido entonces. Espérame mañana al atardecer.

Justine se marchó con paso presuroso hacia el exterior del gremio. Tal y como ella sospechaba, estaba ubicado cerca de las murallas, en un almacén de grano supuestamente abandonado debido a una plaga. Cuando estuvo lo suficientemente lejos, jugueteó con algo que guardaba en su bolsa y lo sacó para verlo. Un precioso colgante con un ópalo relució a la luz de la luna. Debía abandonar la ciudad cuanto antes, de eso estaba segura. Pero, ¿por qué complicarse y no haber huido simplemente? ¿Por qué tuvo que robarle a Clovunus su joya favorita? Sin duda ella conocía la respuesta. Simplemente, si no la hubiese robado, no sería tan divertida su huida.

*Sonrie, Ranaid
es feliz ahora*

Las Drogas en el Viejo Mundo

Las Drogas son elaboradas por boticarios y Alquimistas (entre otros), y luego comercializadas a lo largo del Viejo Mundo para cubrir diversas necesidades. Muchas drogas son utilizadas por físicos para tratar enfermedades y otras dolencias, pero existen también drogas utilizadas para fines menos benévolos. Hay drogas que incrementan el rendimiento físico y hay algunos guerreros que tratan de aprovisionarse de ellas. También las hay que producen agradables sensaciones alucinógenas utilizadas normalmente por los más depravados.

Lo más discutible acerca del tema, es la legalidad o no de las mismas. Queda bajo la

observación del DJ el determinar cuál o cuáles de las drogas presentadas en este artículo son legales o no. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las *drogas para tratar enfermedades*, los *antídotos* y la mayoría de los *tranquilizantes* son legales. En cambio los *alucinógenos* y la mayoría de los *estimulantes* se encuentran prohibidos a lo largo del Viejo Mundo.

El DJ debería tener en cuenta que es posible que ciertas drogas prohibidas en el Imperio podrían no serlo en Kislev, Estalia, Bretonia, etc. Seguramente cada reino tendrá sus propias ideas acerca de la legalidad de las drogas.

Estos preparados se encuentran descritos con mayor detalle en "El Enemigo Interior: Middenheim, La Ciudad del Caos" Pág. 97-99. Algunas de las reglas que se presentan a continuación, ya se encuentran descritas en el citado libro, y son propiedad intelectual de sus respectivos autores. Se presentan aquí sólo para facilitar su consulta.

† Las Drogas

Las Drogas solo pueden ser preparadas por un personaje con la habilidad *Química*. Un personaje con esta habilidad conocerá la forma de preparar una cantidad de Drogas igual a su Inteligencia actual dividida entre dos (**Int**/2). A discreción del DJ podrán ser elegidas por el jugador o no.

Los efectos de las Drogas se manifiestan tras dos asaltos de haber sido consumidas.

Clase: Existen distintas clases de Drogas. Estas se clasifican en Alucinógenos, Tranquilizantes, Estimulantes, Antídotos y Tratamiento de Enfermedades.

Alucinógenos: producen sensaciones agradables. Existe una probabilidad igual a la **Int** del PJ menos 100 de generar efectos desagradables, forzando al PJ a realizar una prueba de **Int** o ganar un Punto de Locura.

Tranquilizantes: se debe realizar una prueba de **FV** o caer dormido, si no se cae dormido obtiene +20 a las pruebas de miedo pero la **I** se reduce a la mitad y obtiene -1/-10 a las demás habilidades. Estas drogas son casi imprescindibles en cirugías debido a su efecto analgésico.

Estimulantes: Provocan la sensación de estar en magnífica forma y de poseer inagotables energías, sus consumidores suman las siguientes bonificaciones a sus atributos (dosis adicionales solo prolongan los efectos):

M	HA	HP	F	R	H	I	Des	Fr
+1	+10	+10	+1	+1	+1	+10	+10	+10

Cuando pasan los efectos de la droga, se sufren las siguientes penalizaciones durante una cantidad de días igual al número de dosis que se han ingerido:

M	HA	HP	F	R	H	I	Des	Fr
-2	-30	-30	-2	-2	-2	-30	-30	-30

Antídotos: Existen antídotos para la mayoría de los venenos, pero cada antídoto solo es eficaz contra un veneno específico. Sólo es necesaria una dosis de antídoto, sin tener en cuenta las dosis de venenos ingeridas. La víctima podrá entonces realizar otra prueba de **Resistencia** para evitar los efectos del

veneno ingerido, incluso si falla (la prueba se realiza con -10 por cada dosis ingerida), los efectos quedan mitigados en una dosis.

Tratamiento de Enfermedades: Son los compuestos más ineficaces, cada droga funciona solo contra una enfermedad. Solo los PJ que poseen la habilidad *Curar Enfermedades* pueden suministrarlas con éxito.

Precio: El precio para una dosis.

Dependencia: Se tira por cada dosis consumida, si el resultado es igual o inferior al número de Dependencia, el PJ depende psicológicamente de la droga (obtiene 1D3 Puntos de Locura). El PJ debe consumir otra dosis antes de que pasen una cantidad de días igual a su **FV** menos el número de Dependencia de la droga (mínimo 24 horas). Si no se consume otra dosis antes de que pase este límite de días el PJ pierde 10 puntos de **Int** y **FV** por cada día que pase (hasta que le queden 10 puntos en cada atributo). Esta pérdida continuará por una cantidad de días igual al número de Dependencia de la droga o hasta que el PJ consuma otra dosis, solo luego de consumir una nueva dosis el PJ comenzará a recuperar los puntos perdidos a un ritmo de uno por día.

Adicción: Se tira igual que la Dependencia, pero solo si el PJ ya se encuentra en estado de Dependencia. Si se obtiene un resultado inferior al de la Adicción el PJ obtiene inmediatamente 1D3+1 Puntos de Locura. El PJ debe consumir otra dosis antes de que pasen una cantidad de días igual a su **FV** menos el número de Adicción de la droga (mínimo 24 horas). Si no se consume otra dosis antes de que pase este límite de días el PJ pierde 10 puntos de **Des**, **Int**, **FV** y **Fr**. Esta pérdida continuará por una cantidad de días igual al número de adicción. Si la **FV** o la **Int** del PJ llegan a cero, el PJ se queda convertido en un vegetal. Si es su **Des** la que llega a cero, el PJ será incapaz de realizar la coordinación ojo mano más sencilla. En caso de que sea su **Fr** la que llegue a cero, el PJ se convertirá en un esquizofrénico paranoico incurable. Tras este período de tiempo, o antes si el PJ consume otra dosis, el PJ comenzará a recuperar los puntos perdidos a un ritmo de uno por día.

Sobredosis: Se comprueba igual que la Dependencia y la Adicción. Sólo se utiliza en caso de que el PJ ya sea Adicto y es la probabilidad de que una dosis pueda llegar a matar al PJ.

Duración: la cantidad de horas que duran los efectos de la droga

Nº de dosis efecto secundario: La cantidad de dosis que debe consumirse para que surjan los efectos secundarios de la droga.

Efectos secundarios: los efectos secundarios que causa el consumo de la droga (traumas, anomalías en el funcionamiento del cuerpo o la mente, etc.).

Disponibilidad: La disponibilidad para comprarla.

Dosificación: De qué forma es consumida la droga.

Pruebas: Las pruebas que se deberán realizar para preparar las drogas (deben ser todas exitosas) y las habilidades apropiadas para preparar la droga, (además el PJ debe tener *Química*).

Preparación: Cuanto tiempo es necesario para prepara dichas drogas.

Vencimiento: Una vez lista, la droga está activa durante un tiempo igual al indicado en su vencimiento, pasado este tiempo hay un 10% acumulativo de que no funcione.

Efectos: Los efectos de la droga.

† Alucinógenos

● Visiones (Presagio o Luz del Futuro)

Este alucinógeno suele ser el favorito de adivinos, quiromantes y otros especialistas en la predicción del futuro (siempre y cuando puedan encontrarlo). Se dice que este incienso es producido con las cenizas de los clérigos, especialmente la de los clérigos de Morr, otros niegan rotundamente este hecho pero afirman que uno de los ingredientes es una especie de polvo hecho a base de cuerno de unicornio.

Clase: Alucinógeno

Precio: 2 COs

Dependencia: 10

Adicción: 10

Sobredosis: 03

Duración: 1D3+1

Nº de dosis efecto secundario: 14+2D6

Efecto secundario: 3D3 Puntos de Locura, alucinación y 10% de demencia

Disponibilidad: Medio

Dosificación: Incienso

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 2 años

Efectos: Este alucinógeno fuerza a las personas a sufrir visiones (1D3x10% de probabilidades), pudiendo vislumbrar escenas de hechos que han de ocurrir en el futuro de la persona que está aspirando el incienso. En caso de que el personaje posea una habilidad relacionada con la adivinación éste obtendrá una bonificación de +15 a las pruebas de adivinación.

● Silbido de Arco Iris

Esta droga suele ser muy utilizada por ciertos músicos para inspirarse, debido al extraño efecto que produce.

Clase: Alucinógeno

Precio: 2 COs

Dependencia: 10

Adicción: 20

Sobredosis: 10

Duración: 2D6

Nº de dosis efecto secundario: 10+1D10

Efecto secundario: Pérdida de la noción del tiempo, 1D3 Puntos de Locura cada semana.

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Tableta de papel que se coloca bajo la lengua mientras se disuelve lentamente



Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 9 meses
Efectos: Este alucinógeno produce la sensación de "ver" los sonidos y ruidos en forma de colores que surgen de la fuente emisora.

✿ Relajante

Clase: Alucinógeno
Precio: 3 COs
Dependencia: 10
Adicción: 10
Sobredosis: 05
Duración: 2D3+2
Nº de dosis efecto secundario: 10+1D12
Efecto secundario: Pérdida de -10 a la I y -5 a la Int
Disponibilidad: Escaso
Dosificación: Líquido (puede ser bebido o inyectado)
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 6 meses
Efectos: Produce la sensación de volver el espíritu muy ligero y el cuerpo muy pesado. La persona siente que realiza un movimiento de forma muy veloz, pero a la vez advierte que su cuerpo lo hace de forma mucho más lenta. Muchos se divierten ingiriendo esta droga y comenzando a realizar diferentes acciones, para sentir que ya terminaron de realizar todo "espiritualmente" pero aún no "físicamente".

✿ Pastilla de Amor

Es una droga muy usada en las personas depresivas y en aquellas que no pueden llegar a encontrar alguna pareja. Hay razones para creer (y en cierto modo es verdad) que se usan ciertas partes corporales o desperdicios corporales (como uñas y cabello o sangre) de personas y en especial de elfos para su elaboración.
Clase: Alucinógeno
Precio: 4 COs
Dependencia: 10
Adicción: 10
Sobredosis: 10
Duración: 3D4+3
Nº de dosis efecto secundario: 20+3D8
Efecto secundario: Impotencia, megalomanía
Disponibilidad: Medio
Dosificación: Pastilla pequeña en forma de corazón rosa
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 11 meses
Efectos: Produce la sensación de estar enamorado, dotando de felicidad a aquellos desdichados en el amor y pudiendo recuperar de la depresión a aquellas personas que ven la vida sin ánimo de ser vivida, otorga +10 a la Emp.

✿ Flecha de Cupido

Se trata de una droga que a pesar de ser un alucinógeno es a la vez un estimulante (sólo que se trata de un estimulante sexual), se dice que es la competencia de las pócimas de amor que suelen vender ciertas brujas y alquimistas.
Clase: Alucinógeno
Precio: 4 COs
Dependencia: 10
Adicción: 05
Sobredosis: 20
Duración: 2D3
Nº de dosis efecto secundario: 12+2D6
Efecto secundario: Necesidad de procrear
Disponibilidad: Medio
Dosificación: Pastilla pequeña en forma de corazón rojo
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 2 días
Vencimiento: 8 meses
Efectos: Aquel afortunado que ingiera esta droga sentirá un fuerte estímulo (similar a estar fuertemente enamorado) por la primera persona que vea, teniendo una necesidad más grande aún de tener relaciones sexuales con dicha persona.

✿ Pesadilla (Dulces Sueños)

Clase: Alucinógeno
Precio: 2 COs
Dependencia: 15
Adicción: 10
Sobredosis: 10
Duración: 2D4+2
Nº de dosis efecto secundario: 10+1D20
Efecto secundario: Pesadillas
Disponibilidad: Escaso
Dosificación: Líquido (puede ser bebido o inyectado)
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 2 días
Vencimiento: 7 meses
Efectos: Esta droga comienza a surtir efecto cuando la persona que la ingirió duerme. A partir de entonces y hasta que se cumpla la duración de los efectos la persona tendrá horribles pesadillas que no le dejarán dormir tranquilo. Aunque parezca extraño, esta droga provoca una extrema facilidad para conciliar el sueño, por lo cual, la persona afectada se dormirá inmediatamente tras cada sobresalto.

✿ Voces Interiores (Ecos Profundos)

Clase: Alucinógeno
Precio: 2 COs
Dependencia: 10 (20*)
Adicción: 20 (30*)
Sobredosis: 05
Duración: 1D6+2
Nº de dosis efecto secundario: 10+1D8
Efecto secundario: Escuchar voces en todo momento (ídem que el trauma Distracción)
Disponibilidad: Medio

Dosificación: Polvo celeste que se aspira

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 7 meses

Efectos: El personaje que ingiere esta droga comienza a escuchar voces que le hablan en todo momento llegando, en algunos casos, a entablar toda una conversación. Es por ello que esta droga suele (en contra de la voluntad de los físicos) ser usada por gente depresiva, que encuentran en las voces una solución a su soledad (los números señalados con * son aplicados a personajes depresivos que ingieran esta droga).

🌸 Ojos Burlones

Este alucinógeno fue creado por gnomos bromistas que se divertían viendo las acciones sin sentido que realizaban los viajeros que quedaban confundidos al recibir esta droga por equivocación. Más tarde un grupo de viajeros quedó muy satisfecho con dicha droga y entablaron negocios con los gnomos.

Clase: Alucinógeno

Precio: 1 CO

Dependencia: 20

Adicción: 15

Sobredosis: 05

Duración: 2D3

Nº de dosis efecto secundario: 10+1D10

Efecto secundario: Demencia, confundiendo la realidad con hechos fantásticos e irreales

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Líquido (debe ser estrictamente aplicado a los ojos para que surta efecto)

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 6 meses

Efectos: Básicamente el personaje ve lo que quiere ver: Por ejemplo, si quiere ver a mujeres hermosas, todas las mujeres que vea el PJ serán hermosas sin importar lo feas que realmente puedan ser; si el PJ quiere ver oro todo lo que el PJ vea será oro (los cubiertos, su espada y ¡hasta sus compañeros!). Obviamente el DJ puede hacer que el PJ vea otras cosas o hacer que el PJ vea cosas peores.

🌸 El Viajero

Esta es otra droga más usada por los depresivos, aunque también por los dementes (los pocos afortunados que logran conseguirla). Su fabricación se realiza a base de hongos (generalmente hongo sombrero loco).

Clase: Alucinógeno

Precio: 5 COs

Dependencia: 20

Adicción: 10

Sobredosis: -

Duración: 2D4+4

Nº de dosis efecto secundario: 10+2D10

Efecto secundario: Un Punto de locura por día, demencia

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Pastilla púrpura que debe ser ingerida con alcohol

Pruebas: Inteligencia / Herbolaria

Preparación: 3 días

Vencimiento: 6 meses

Efectos: Induce al PJ a un ligero sueño en el que viaja a un mundo de fantasía donde todos sus sueños son realidad y nada tiene límites para él.

🌸 Polvo de la Risa

Este es un alucinógeno muy peligroso y sólo aquellas personas desprevenidas o que desconozcan su existencia llegan a adquirirlo, su peligro radica en su elaboración ya que está hecho a base de pequeñas cantidades de toda hierba que posea efecto alucinógeno existente en el mundo.

Clase: Alucinógeno

Precio: 2 COs

Dependencia: 25

Adicción: 15

Sobredosis: 15

Duración: D3+3

Nº de dosis efecto secundario: 10+2D6

Efecto secundario: Euforia e hiperactividad (otorga +3D4 a la **I** pero -3D4 a la **Emp**)

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Polvo blanco que debe ser aspirado

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 7 meses

Efectos: Estimula la felicidad del consumidor, otorgándole +2D6 a la **Emp** ya que este se encuentra en un mundo más feliz

‡ Tranquilizantes

🌸 Mercader de Arena

Clase: Tranquilizante

Precio: 3/- o 4/-

Dependencia: 05

Adicción: 05

Sobredosis: -

Duración: 1D3+1

Nº de dosis efecto secundario: 20+1D10

Efecto secundario: Melancolía, depresión

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Vapores que se inhalan

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 8 meses

Efectos: Se trata de un tranquilizante que afecta a todas las razas. Si el personaje realiza con éxito un prueba de **FV** para no caer inconsciente, tendrá una bonificación de +20 a todas las tiradas contra **Miedo**, pero sus reacciones se efectúan con un total de **I** reducido a la mitad. Todas las demás pruebas se realizan con un modificador de -1/-10.



● Esencia de Muerte

Esta peculiar droga es fabricada con Raíz de Tumba y otros componentes extraños (que por el bien de los consumidores no se pueden revelar) otorgando un tranquilizante muy peculiar y muy utilizado en más de un ritual nigromántico.

Clase: Tranquilizante

Precio: 3 COs

Dependencia: 10

Adicción: 10

Sobredosis: 15

Duración: 1D3+1

Nº de dosis efecto secundario: 5+1D8

Efecto secundario: 1D3+1 Puntos de Locura, alucinaciones con muertos

Disponibilidad: Raro

Dosificación: Ingestión de un líquido (también inyectable)

Pruebas: Inteligencia / Herbolaria

Preparación: 1 día

Vencimiento: 6 meses

Efectos: Esta droga "mata" temporalmente a quien la ingiere durante un período igual a la duración del efecto. Los ritmos cardíacos, la respiración y todos los signos vitales son prácticamente nulos (ni el mejor de los Físicos podrá distinguirlo de un verdadero muerto).

● Flores de Bach

Se trata de una droga fabricada a base de Flores de Bach. Esta hierba no posee ninguna utilidad para un Herbolario, pero mezclada con ciertos ingredientes químicos llega a producir una sustancia pegajosa y pastosa que servirá para fabricar este tipo de droga.

Clase: Tranquilizante

Precio: 1 CO

Dependencia: 10

Adicción: 05

Sobredosis: 05

Duración: 1D3+1

Nº de dosis efecto secundario: 12+1D8

Efecto secundario: Leve coloración de la piel tornándose azul (-10 **Emp** a discreción del DJ), náuseas (prueba de **FV** para resistir cada cuatro horas)

Disponibilidad: Común

Dosificación: Píldora

Pruebas: Inteligencia / Herbolaria

Preparación: 1 día

Vencimiento: 7 meses

Efectos: Igual que cualquier tranquilizante común.

● Quinatrina (Sueño Pesado)

Este es un tranquilizante poderoso que suele ser utilizado, debido a su potencia, en pacientes que poseen cierta "inmunidad" a los tranquilizantes corrientes, pero solo en casos especiales.

Clase: Tranquilizante

Precio: 15/-

Dependencia: 20

Adicción: 25

Sobredosis: 15

Duración: 1D3+1

Nº de dosis efecto secundario: 8+1D12

Efecto secundario: Depresión, somnolencia, adormecimiento muscular (-5 a todas las características físicas porcentuales)

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Líquido (puede ser bebido o inyectado)

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 10 meses

Efectos: Igual que cualquier tranquilizante común sólo que otorga una penalización de -10 para resistir sus efectos. Si los efectos son resistidos se obtiene un bonificador de +30 a las pruebas en lugar del +20 habitual.

● Salitrina (Sueño Ligero)

Esta droga es muy utilizada por los Físicos debido a su bajo precio y a su alta disponibilidad.

Clase: Tranquilizante

Precio: 5/-

Dependencia: 10

Adicción: 20

Sobredosis: 05

Duración: 2D3

Nº de dosis efecto secundario: 10+1D10

Efecto secundario: Deficiencia respiratoria o asma (prueba de **FV** cada día y luego de 3 asaltos de esfuerzo físico, si falla sufre -1/-10 a todas las características)

Disponibilidad: Común

Dosificación: Polvo que se aspira

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 6 meses

Efectos: Igual que cualquier tranquilizante común sólo que otorga un modificador de +10 para resistir sus efectos. Si los efectos son resistidos se obtiene un bonificador de +10 a las pruebas en lugar del +20 habitual.

● Dolitropina

Clase: Tranquilizante

Precio: 6/-

Dependencia: 05

Adicción: 10

Sobredosis: 05

Duración: 2D3

Nº de dosis efecto secundario: 10+1D10

Efecto secundario: Afonía, llagas en las encías

Disponibilidad: Común

Dosificación: Líquido (puede ser bebido o inyectado)

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 8 meses

Efectos: Igual que cualquier tranquilizante común.

Emalitinatotrilitino

Clase: Tranquilizante

Precio: 4/-

Dependencia: 10

Adicción: 10

Sobredosis: 05

Duración: 2D4

Nº de dosis efecto secundario: 10+2D4

Efecto secundario: Grave somnolencia (debe realizar una prueba de **FV** cada hora o sufrirá una penalización de -1/-10 a todas las características), el PJ duerme 10 horas diarias de lo contrario sufre una penalización de -5 a todas sus características porcentuales y una penalización de -10 al uso de toda habilidad intelectual

Disponibilidad: Común

Dosificación: Pastilla

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día

Vencimiento: 6 meses

Efectos: Igual que cualquier tranquilizante común.

Estimulantes

Ojo Sangrante

Esta droga acelera a la persona dándole la misma agilidad que un elfo o quizás más.

Clase: Estimulante

Precio: 3 COs

Dependencia: 40

Adicción: 30

Sobredosis: -

Duración: Hasta que se duerma

Nº de dosis efecto secundario: 15+1D10 (6 + 1D6)

Efecto secundario: Pérdida parcial de la visión sufriendo -10 a la **I**. A partir de entonces se toma en cuenta el segundo valor de efecto secundario y al completarse éste el PJ quedará ciego

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Paños humedecidos en un líquido rojo que se aplican en los ojos

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 2 días

Vencimiento: 10 meses

Efectos: Este peculiar estimulante otorga la mitad de las bonificaciones del estimulante normal, pero en compensación acelera tanto al personaje que este ve como todo se mueve como en "cámara lenta", por ello recibe un +2 **M**, +20 a la **I** y un +1 **A**. Después de que se agoten los efectos el personaje solo tendrá la mitad de las penalizaciones a los atributos exceptuando su **I** que sufrirá una penalización de -50 y su **M** una penalización de -4.

Beso de Morrslieb

Esta es la droga más codiciada por todo guerrero que se precie. Se trata del estimulante más potente que existe sobre la

faz de la tierra, pero a la vez es la droga más prohibida y, salvo en el mercado negro, jamás será vendida en un comercio normal. Tanto es el pavor de las autoridades que toda persona que tenga entre sus posesiones esta droga será quemada bajo los cargos de Conspirador en contra del Imperio, Brujo, Esbirro del Caos y Hereje. ¿Pero por qué tanta repulsión por esta droga? Esto se debe a que se cree que está hecha con Polvo de Disformidad (extraído de Piedra Bruja o Piedra de Disformidad), y es éste el que produce los verdaderos efectos de la droga. Pasando de la ficción a la verdad, estas acusaciones son ciertas, su poder radica en su ingrediente más profano, pero esto trae consigo más problemas, ya que el incierto comportamiento de la Piedra Bruja se ve reflejado en toda la droga.

Clase: Estimulante

Precio: 10 COs o más según el vendedor

Dependencia: 1D3x10+10%

Adicción: 1D3x10+10%

Sobredosis: 1D3x10%

Duración: 1D6+3

Nº de dosis efecto secundario: 8D4

Efecto secundario: 1D3+1 mutaciones, 1D3 traumas

Disponibilidad: Muy Raro

Dosificación: Polvo negro que suele resplandecer con una tonalidad verde, debe ser aspirado

Pruebas: Inteligencia / Preparar Pociones y/o ser Alquimista (a discreción del DJ)

Preparación: 6 días

Vencimiento: 1D6+6 meses

Efectos: Tiene los mismos efectos que los estimulantes comunes sólo que otorga el doble de las bonificaciones y un +2 **A**. Al acabarse los efectos sólo se sufren la mitad de las penalizaciones

Polvo de Adana

Esta droga esta hecha con una potente hierba estimulante llamada Adana. Existen dos versiones de esta droga, una ilegal, de precio menor que conserva e incrementa no sólo los efectos de la hierba sino también los de su dependencia. La segunda versión es más cara pero reduce los riesgos de adicción considerablemente. Con una única dosis de Adana se pueden preparar dos dosis de esta droga

Clase: Estimulante

Precio: 100 COs [40 COs]

Dependencia: 40 [65]

Adicción: 50 [70]

Sobredosis: 10 [35]

Duración: 2D3+2

Nº de dosis efecto secundario: 12+2D6

Efecto secundario: Tendencia a creerse superior (ego hinchado), ve en la violencia la solución a todo (sujeto a *frenesí*, a discreción del DJ), odio (automático contra todo enemigo si entra en *frenesí*)

Disponibilidad: Escaso

Dosificación: Aspirar un polvo rojizo



Pruebas: Inteligencia
Preparación: 5 días [3 días]
Vencimiento: 5 meses
Efectos: No tiene los mismos efectos que los estimulantes comunes. En su lugar otorga un +3 F, +3 R, +3 H, +30 I y +1 A. Cuando se terminan los efectos de la droga se sufre una penalización de -4/-40 a los atributos que se vieron aumentados.

🌸 Fuego Eterno

El nombre de esta droga deriva de la sensación que produce mientras dura su efecto. Dicha sensación es como si uno se encontrará combatiendo en medio de un volcán en erupción cuya lava alienta al guerrero a ir más allá de sus límites.

Clase: Estimulante
Precio: 10/-
Dependencia: 10
Adicción: 20
Sobredosis: 10
Duración: 4D3
Nº de dosis efecto secundario: 10+1D12
Efecto secundario: Aumento de la temperatura corporal, fiebre (-5 a FV y Fr)
Disponibilidad: Medio
Dosificación: Polvo rojizo que se aspira
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 10 meses
Efectos: Produce los mismos efectos que un estimulante normal. Pero además otorga un +1 A durante 4 turnos.

🌸 Colmillos de Serpiente

Esta droga es fabricada a base de veneno de Anfisbena mezclado con su correspondiente antídoto (para mitigar los efectos del veneno, aunque en realidad esto genera una mayor deseo a consumirlo) y unas dosis de químicos estimulantes.

Clase: Estimulante
Precio: 2/-
Dependencia: 25
Adicción: 25
Sobredosis: 15
Duración: 2D3
Nº de dosis efecto secundario: 10+1D10
Efecto secundario: Pérdida de los dientes, piel reseca y porosa (como la de una serpiente)
Disponibilidad: Medio
Dosificación: Líquido inyectable que se vende en unos contenedores en forma de colmillos (de 8 cm de largo) que están diseñados para aplicar la droga de forma instantánea y sin la necesidad de ningún conocimiento especial
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día (para 3 dosis)
Vencimiento: 8 meses
Efectos: Produce los mismos efectos que un estimulante normal.

🌸 Fuerza del Guerrero

Esta es una de las drogas más utilizadas por los guerreros (de allí su nombre) debido a que es la más segura que se conoce en el mercado, ya que hasta el momento no se ha conocido a nadie que sufriera una muerte por sobredosis.

Clase: Estimulante
Precio: 2 COs
Dependencia: 05
Adicción: 05
Sobredosis: -
Duración: 4D3
Nº de dosis efecto secundario: 12+1D8
Efecto secundario: Pérdida de un punto de F
Disponibilidad: Común
Dosificación: Polvo verde que se aspira
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 10 meses
Efectos: Produce los mismos efectos que un estimulante normal.

🌸 Amplificador de Guerra

Clase: Estimulante
Precio: 5/-
Dependencia: 10
Adicción: 10
Sobredosis: 05
Duración: 2D3
Nº de dosis efecto secundario: 10+1D10
Efecto secundario: Obesidad
Disponibilidad: Medio
Dosificación: Píldora
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 5 meses
Efectos: Produce los mismos efectos que un estimulante normal.

🌸 El Erudito (Salvación del Estudiante, Conocimiento Perdido)

Este es un estimulante bastante peculiar, ya que sus principales consumidores no provienen de la casta de los guerreros sino de los académicos. Se dice que más de un estudiante ha sido expulsado de las universidades a lo largo y ancho de todo el Viejo Mundo por haberse presentado a un examen después de haber consumido esta droga. También se sabe que varios hechiceros deben gran parte de su carrera y estudios a tan preciado estimulante. La droga permite aumentar la capacidad intelectual y de retención de conocimiento facilitando el estudio.

Clase: Estimulante
Precio: 10/-
Dependencia: 10
Adicción: 20
Sobredosis: 05
Duración: 4D3
Nº de dosis efecto secundario: 8+1D8



Efecto secundario: Pérdida de 2D10 puntos de **Int**, 20% de probabilidades de sufrir *Estupidez*, 1D3 Puntos de Locura
Disponibilidad: Medio
Dosificación: Píldora
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 10 meses
Efectos: No produce los mismos efectos que un estimulante normal, pero en cambio otorga un modificador de +20 a la **Int**. Al perderse los efectos se obtiene una penalización de -10 **Int**.

† Tratamiento de Enfermedades

Hay que aclarar que las drogas que se presentan a continuación son solo unos ejemplos y que no se contemplan las drogas que sirven como tratamientos de ciertas enfermedades puesto que algunas enfermedades (como la peste negra, o la podredumbre de la tumba) requieren de medicamentos especiales que deberían prepararse solo en caso de que existiera un paciente que padezca dicha enfermedad. Tampoco se incluyen las usadas para tratar traumas debido a la gran cantidad de traumas y al sinfín de drogas especiales que pueden llegar a utilizarse para su tratamiento (aunque recomiendo utilizar las reglas del libro básico para estos casos). Por esta misma razón tampoco se incluyen las drogas antidotos, son muchos los venenos y muchos sus antidotos, si un PJ necesita un antidoto tan sólo créalo en el momento y anota los datos pertinentes para conservar la información.

✿ Caricia de Mannslieb

Esta droga esta hecha a base de unos químicos que suelen encontrarse en las montañas, concretamente en las cuevas que sirven de refugio a los Trolls de Piedra. Es por ello que suele enviarse a unos cuantos matatrolls para limpiar el camino antes de obtener los implementos necesarios para su fabricación. También se cree que necesita una pizca de Polvo del Alba (producido mediante el uso de Piedras del Alba), lo cual no deja de ser verdad.
Clase: Medicinal
Precio: 15 COs
Dependencia: 10
Adicción: 10
Sobredosis: -
Duración: Permanente
Nº de dosis efecto secundario: 15 + 2D10 (5 + 1D10)
Efecto secundario: Pacifismo (el PJ no desea atacar, para hacerlo deberá realizar una prueba con éxito de **FV**, si falla solo podrá atacar en caso de que sea atacado. Si consigue atacar sufrirá una penalización de -10 a la **HA**). A partir de entonces se toma en cuenta el segundo valor de efecto secundario y al completarse éste el PJ sufrirá el doble de la penalización a

su **HA** además de un -10 a la prueba de **FV**
Disponibilidad: Muy Raro
Dosificación: Píldora
Pruebas: Inteligencia / Preparar Pociones y/o ser Alquimista (a discreción del DJ)
Preparación: 3 días
Vencimiento: 8 meses
Efectos: El PJ pierde 1D3+2 Puntos de Locura y hay un 20% por dosis de que el PJ pierda un trauma (al azar).

✿ Rhadian

Clase: Medicinal
Precio: 10/-
Dependencia: 10
Adicción: 15
Sobredosis: 10
Duración: Especial
Nº de dosis efecto secundario: 15+2D6
Efecto secundario: Psicosis, anorexia, alucinaciones
Disponibilidad: Escaso
Dosificación: Píldora
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 8 meses
Efectos: Esta droga es usada para el tratamiento de fiebres, permitiendo realizar una nueva prueba de **R** con un +10, si el paciente consigue realizar cinco pruebas exitosas estará curado (no puede suministrarse más de una dosis diaria).

✿ Miotrina

Clase: Medicinal
Precio: 5/-
Dependencia: 15
Adicción: 20
Sobredosis: 05
Duración: 4D3
Nº de dosis efecto secundario: 10+1D12
Efecto secundario: Alergias muy graves, fotosensibilidad (sensible a la luz, -10 a toda característica porcentual cuando está expuesto a la luz)
Disponibilidad: Medio
Dosificación: Píldora
Pruebas: Inteligencia
Preparación: 1 día
Vencimiento: 9 meses
Efectos: Esta droga es usada para el tratamiento de inflamaciones e infecciones.

✿ Nastrofisol

Clase: Medicinal
Precio: 6 p
Dependencia: 15
Adicción: 20
Sobredosis: -
Duración: 2D4+2
Nº de dosis efecto secundario: 30+5D10
Efecto secundario: Impotencia, temblores leves (-5 a todas las características



EL HERALDO DE ALTDORF

porcentuales)

Disponibilidad: Común

Dosificación: Polvillo que se aspira (debe suministrarse una dosis en cada fosa nasal)

Pruebas: Inteligencia

Preparación: 1 día (para 80 dosis)

Vencimiento: 1 año

Efectos: Esta droga es usada para fosas nasales

tapadas por mucosidad acumulada, ante una congestión. Aclara la respiración por lo cual también es útil contra el asma. Se suelen vender en grandes cantidades ya que un par de pellizcos (lo que es considerado una dosis) no suele durar mucho tiempo. La cantidad que generalmente se suele comprar es de 20 dosis (unas 10/-).



"**T**ODOS LOS HOMBRES SUEÑAN, PERO ~~NO~~ TODOS LO HACEN DEL MISMO MODO. AQUELLOS QUE SUEÑAN POR LA NOCHE EN EL POLVORIENTO DESCANSO DE SUS MENTES DESPIERTAN AL DÍA SIGUIENTE PARA ENCONTRARSE QUE TODO LO SONTADO ERA PURA VANIDAD."

¡OH GRAN
SLAANESH, OH
GRAN PRÍNCIPE
OSCURO!

"PERO LOS HAY QUE SUEÑAN DE DÍA,
ESTOS SON LOS PELIGROSOS. SUS
SUEÑOS SON DE ESPERANZA, DE MEJORA,
DE CAMINO. ENTRE ELLOS SURGEN LOS
DETESTABLES SEGUIDORES DEL CAOS."

DAME TU VISTA
PARA OBSERVAR
AL
**HIJO DEL
PECADO**

HIJO DEL PECADO

POR AÑOS HEMOS ESPERADO ESTE MOMENTO, HERMANOS. POR FIN ES TIEMPO DE REALIZAR EL SACRIFICIO SUPREMO PARA NUESTRO SEÑOR.

¡SALVE, SLANNESH!

¡POR FIN PODREMOS SER JOVENES POR SIEMPRE. TENER CUANTO DINERO QUERRAMOS Y LIBRARNOS EN ORGÍAS SALVAJES! DECIMOS GRACIAS...

¡GRACIAS, SLANNESH!

¡ESTÚPIDOS ESCLAVOS MONTALES! NO SACARÁN PARTIDO DE ESTE ASUNTO. SOLO YO Y MI SEÑOR DEL PAZCA Y EL VICIO

DESDE NIÑA VI COMO MI PADRE ERA ASESINADO POR EL QUE LUEGO SERÍA MI PADRASTRO. MI MADRE SABIA LO OCURRIDO Y ERA PARTE DEL COMLOT. TUVO OTROS HIJOS Y YO QUEDÉ SIN HERENCIA. PERO CONOCIA AL CULTO DEL PRINCIPE OSCURO. PERO PARA

INGRESAR EN EL, DEBÍA HACER UN ACTO IMPÍO. Y EL SACERDOTE OTTO DE SIGMAR FUE UN BLANCO FACIL Y SEXY. BUENA CÁMERE.



SABIA QUE EL DEMONIO ME DARÍA LO QUE YO DESEABA: VENGANZA Y PODER. PERO PARA LLAMAR SU ATENCIÓN DEBÍA CORRER SANGRE. OTTO SUPO DESFLORARME MUY BIEN...



OTTO NO PUDO SOPORTAR LA CARGA DE SU CULPA POR EL ACTO CARNAL. ME DEJÓ UNA BUENA CANTIDAD DE DINERO Y SE MARCHÓ. DENTRO MIO COMENZÓ A GESTARSE UN RETORNO MUY ESPECIAL.

SLANNESH ME DIÓ PODER Y RIQUEZAS. ME CONVIRTÍ EN SU AMANTE Y EN SU SACERDOTISA. ME PREPARÓ PARA EL GRAN SACRIFICIO...



MI HIJO ES LA LLAVE QUE PERMITIRÁ QUE EL PRINCIPE OSCURO CAMINE ENTRE LOS MONTALES: CONVIRTIENDOLOS Y DEGENERANDO. SU SANGRE DEBERÁ SER DERRAMADA EN EL GRAN SACRIFICIO. LEONARD, HIJO MIO, TE AMO



Ley y Orden



* Un Cuerpo ejemplar *

La vida de los ladrones y salteadores del Imperio sería muy tranquila si no fuese por los cuerpos de guardia que vigilan el orden en las ciudades. Su trabajo no es ni mucho menos sencillo, pues los que están fuera de la ley no se lo ponen precisamente fácil. Y quizás no siempre sea el trabajo más ejemplar, como se pretende justificar en las altas esferas, el duro trabajo y la escasa paga que llega a los bolsillos de muchos de los guardias, hace que su trabajo no sea siempre todo lo eficiente que debería ser. No obstante, su trabajo es más que merecedor del reconocimiento de los habitantes que deben agradecerles el que no reine un total caos en las calles de sus ciudades. Porque más allá de las guerras que se libran fuera de las murallas de las ciudades (tanto del Imperio como de otras naciones), dentro de éstas se libra un combate continuo entre la guardia y los ladrones, timadores y toda clase de personajes de mala calaña.

* Dónde están cuando se les necesita *

En las grandes ciudades del imperio, las patrullas de guardia son más habituales que en las ciudades o pueblos más pequeños. Pero a pesar de ser más frecuentes, no son siempre igual de eficientes. Según qué barrios tengan que patrullar y a qué horas se realicen, estas patrullas son más o menos frecuentes y numerosas, y esto dependerá en gran medida del tiempo que tarden en aparecer cuando se produzca algún incidente (eso sí es que llegan a aparecer). A continuación se incluye una tabla para que puedas determinar aleatoriamente dichas circunstancias en tus partidas:



Resultado Tirada D100	Efectos
81-100	No aparece nadie. La guardia de la zona esta completamente desaparecida.
61-80	Los guardias tardan mucho tiempo en aparecer. Probablemente ya no puedan hacer nada aparte de atender las quejas de las víctimas. A efectos de juego, llega al menos 10 minutos después de que se hayan marchado los agresores.
41-60	La guardia llega cuando los agresores están huyendo. Podría iniciarse una persecución, pero tienen pocas posibilidades de cogerlos.
21-40	La guardia llega en mitad del incidente, pero los agresores tienen tiempo de reaccionar. Es probable que traten de escapar, pero no lo tendrán fácil, los guardias están muy cerca.
0-20	Los guardias llegan justo cuando se produce la situación pillando a los agresores por sorpresa. Estos deberán buscar una buena excusa o usar la fuerza para salir de la situación.

Modificadores aplicables:

- 10 Si el suceso se produce en un sitio bastante frecuentado.
- +10 Si el suceso se produce en un lugar con poca gente.
- +20 Si es de noche cuando ocurre el incidente.
- +10 Si el incidente se produce poco antes de caer la noche.
- +10 Si se trata de una zona con poca guardia (un barrio de clases bajas, el extra-radio, etc)
- 20 a +20 Dependiendo de la cercanía de un posible puesto de guardia.

ARTÍCULO 5



* ¿Qué ha sucedido aquí? *

Una vez que llegan, los guardias no son precisamente sutiles. Su política de resolver cualquier cosa mediante la fuerza bruta es muy habitual y sólo unos pocos emplean la palabra para conocer los sucesos que se han producido. No en vano, en algunos lugares se dice que llegan los "aporreadores" para avisar que la guardia está cerca. Así pues aunque su primera frase suele ser "¿Que ha sucedido aquí?", pocos esperan a oír la respuesta que pueden ofrecerles los implicados y sus porras suelen salir casi de inmediato despedidas contra ellos y más tarde, en el calabozo, poder hablar tranquilamente.

No obstante, en algunas ocasiones, los guardias parecen dispuestos a escuchar y, esas pocas veces, son las que hay que aprovechar para exponer toda la situación y así evitar el casi seguro encierro en el calabozo. No es tarea nada fácil exponer los problemas a la guardia pues, como ya se ha dicho antes, estos están poco acostumbrados a escuchar, así pues la exposición de los hechos se verá muchas veces interrumpida por preguntas de los guardias que no vienen muy a cuento pero que, sin duda, a ellos les parecen extremadamente importantes. Por ejemplo, mientras una persona puede estar alegando que aquel niño le ha robado del cinto su bolsa con el dinero, los guardias es posible que le pregunten por la procedencia de dicho dinero, como si eso tuviera que ver algo con el suceso. En fin, que no será nada fácil.

Así pues si tus personajes se ven implicados en algún incidente y la guardia aparece, deberán afilar su lengua para salir del apuro airosos, pues si no son capaces de convencerles de su inocencia, además de algun puñetazo, pueden ver como acaban encarcelados, aunque no tengan culpa de nada. Por lo común, cuando sucede algo y la guardia aparece, lo habitual es que alrededor de los implicados los curiosos formen un círculo, eso sí, siempre manteniendo las distancias con la intención de ver lo que pasa pero sin buscarse más problemas. En ocasiones esta circunstancia es tal, que incluso pueden llegar a hacerse apuestas sobre a quién se llevarán los guardias, cuantos porrazos darán, y un monton de apuestas absurdas.

Estas situaciones son complicadas no sólo para los implicados, sino también para los guardias puesto que muchas veces, aprovechando la multitud que se forma a su alrededor, reciben insultos (normalmente fruto de la ira contra las autoridades locales) e incluso se les arroja fruta podrida. Es por eso que los guardias, cuando ven que puede haber problemas, actúan con presteza, y por eso muchas veces ni preguntan, simplemente se llevan al calabozo a todos lo que puedan haber

tenido algo que ver y luego ya se resolverá quiénes son culpables y quiénes víctimas. Así pues a veces, tanto víctimas como agresor, pueden acabar juntos en una celda y no sería la primera vez que, tras ser encarcelados, uno de los dos aparece muerto, tras ajustar las cuentas sin la intervención de la ley.

* Perdón, pero aquí no hay nada que ver *

Cuando la sangre llega al río, los guardias tienen una situación más complicada aún. Su actuación debe ser tan rápida como sea posible, necesitan retirar el cadáver (eso sí, tras la correspondiente inspección por parte de algún capitán o, si fuese necesario, algún otro tipo de representante según la situación) con la mayor brevedad posible y todo ello sin hacer mucho "ruido".

En estos casos, no suele gustarles que haya mirones rondando, así que lo primero que acostumbran a hacer, es despejar la calle. Rápidamente irán al templo de Morr más cercano y se encargarán de que los monjes retiren el cadáver. Luego unos cuantos cubos de agua se encargarán de quitar la sangre y listo, como si no hubiese ocurrido nada. Así pues, si tus jugadores se encuentran con un asesinato, sería recomendable que tuviesen cuidado y se alejasen sin hacer muchas preguntas, pues podría ser malinterpretado por las autoridades, ya bastante molestas, y quizás podrían ver como sus huesos acaban recalando en una húmeda celda.

Es por eso que los mismos que llevan las noticias de los asesinatos no son bien recibidos, ya que ellos mismos suelen ser los principales sospechosos, lo que debería servir a tus jugadores para evitar ser almas caritativas, que avisan a la guardia cuando se encuentren un cadáver. Simplemente, lo mejor es dejarlo donde está y seguir de largo.

* ¡Por supuesto que no! *

Esa sería la respuesta que obtendría cualquiera de las autoridades si se le ocurriese asegurar que los guardias son corruptos y que más de una vez se han dejado sobornar (y más les vale no insistir al respecto si no quieren buscarse problemas).

Sin embargo, la realidad no está tan lejos de dichas afirmaciones, por mucho que les pese. Bien es cierto que no todos los guardias son corruptos por naturaleza y que, a diario, reciben sobornos, pero sí que se trata de algo bastante extendido. Los puestos de guardia más importantes están algo más protegidos ante este tipo de problemas, pero aquellos que



se encuentran en las zonas más conflictivas de las ciudades son casi un centro de negociación donde unas cuantas monedas pueden determinar la inocencia o culpabilidad de alguien, así como evitar una molesta “inspección rutinaria”.

Esto no significa ni mucho menos que se pueda llegar simplemente con una bolsa repleta de coronas y evitar así los problemas con la ley, pero si se tiene los contactos adecuados y se sabe con quien tratar se puede uno ahorrar más de un problema. Es más, en un puesto de guardia dado, puede haber sólo un guardia corrupto, mientras que el resto sean honrados agentes de la autoridad, pero muchas veces la astucia del corrupto le basta para desorganizar las acciones del resto de guardias y así ayudar a que sus intereses puedan seguir aumentando (normalmente en forma de jugosas recompensas de los personajes más sucios). Por supuesto, este tipo de acciones se llevan en el más absoluto secreto y es que hay que tener en cuenta que si el “disidente” es descubierto podría poner en peligro su propia vida, con lo que se asegurarán de tratar siempre con absoluta discreción.

* **Guardias “a tiempo parcial”** *

Todas las ciudades del Imperio tienen un cuerpo de guardia establecido desde hace muchos años, éste será más o menos complejo, pero siempre existirá (incluso el pueblo imperial más pequeño, acostumbra a tener al menos la figura del algüacil). En su mayor parte estará formado por guardias “profesionales” que tienen en su trabajo la forma de ganarse la vida, pero también hay una gran mayoría que actúa de forma temporal sirviendo al Emperador.

Normalmente estos guardias temporales provienen de las milicias, que ven en el cuerpo una forma sencilla de cumplir con su obligación de servir en tiempos de paz como mínimo durante un período de treinta días. De esta forma evitan tener que pasar a formar parte de alguna otra fuerza militar que les obligará no sólo a alejarse de sus ciudades, sino a realizar un trabajo mucho más duro (o al menos eso es lo que se piensa). Así es que aproximadamente la mitad de los efectivos que componen la guardia de las ciudades la componen los milicianos cumpliendo su período de servicio obligatorio.

Por supuesto los capitanes y los encargados de los puestos importantes son siempre guardias veteranos que han dedicado su vida a la profesión y los guardias que desempeñan su función de forma temporal son, sin duda, la carne de cañón, encargados de las labores

menos apreciadas. Así pues, aunque al principio pudieran pensar que esta forma de cumplir con sus obligaciones hacia el Emperador podría ser la menos dura, pronto descubrirán que las cosas son peores de lo que parecen.

Esto lleva a muchos desengaños entre los “voluntarios” que normalmente realizan tareas como limpiar los calabozos, transportar materiales (entre los que a veces se incluyen los muertos en los calabozos o en otras circunstancias), atender las reclamaciones, etc. Por ello, estos voluntarios son carne de cañón para posibles problemas, ya que su descontento puede ser a veces tan grande que cualquier otra opción siempre les parecerá buena. Esto obliga a los capitanes de cada guardia a andarse con ojo si no quieren tener más problemas aparte de los que ya les dan los ladronzuelos y demás gentuza de las clases bajas, las peleas entre veteranos y voluntarios no son algo tan extraño como pudiese imaginarse (eso sí, casi siempre fuera de horario de trabajo para no mancillar el honor del Emperador).

La revuelta de los voluntarios es largamente recordada en muchos puestos de la ciudad de Altdorf, cuando los guardias temporales se amotinaron porque consideraban que no recibían la paga que realmente se merecían. Así pues durante tres días, además de los ladrones, los agentes de la ley tenían que preocuparse de aquellos amotinados que amenazaban con causar una situación realmente caótica, y sólo la intervención de una unidad de la Reiksguard pudo diluir las demandas de los protestantes, que no osaban enfrentarse a los mejores soldados del Emperador. Así pues, después de aquellos tres días de tensión creciente, la situación regresaría a sus cauces normales, aunque el rencor no desaparecería por completo, como demostrarían los destrozos causados en algunos puestos de guardia de la ciudad y que tardaron largo tiempo en ser solucionados.

* **Un puesto de guardia de ejemplo** *

A continuación se describe como podría ser el típico puesto de guardia de una gran ciudad como Altdorf. Se dará una estructura general que puede ser modificada según las necesidades de cada caso, pero la idea es la de indicar cuáles son las principales dependencias que acostumbran a incluir dichos puesto de guardia.



† *El Edificio a grandes rasgos*

Todos los puestos de guardia imperiales suelen tener una arquitectura similar. De planta cuadrada y normalmente en varios niveles, son fácilmente identificables por el escudo del Emperador, que preside la entrada, y por las rejas de sus ventanas que evitan que se pueda entrar o salir (fundamentalmente lo segundo) fácilmente, no obstante lo reducido de algunas de estas ventanas es suficiente por si solo. Su construcción suele realizarse en sillares de piedra de gran grosor, ya que en el pasado algunos se construyeron en madera, pero quedó patente en más de una revuelta que el fuego y unos ciudadanos muy hostiles podían acabar con uno de estos puestos en menos de lo que tarda un orco en golpear la cabeza de un goblin cercano. Poseer un sotano y al menos dos plantas es lo más normal en los puestos de guardia. El sotano generalmente es escavado con el fin de albergar los calabozos y la planta, por encima del nivel del suelo, para mantener algunas estancias importantes lejos del alcance de cualquiera.

† *Las Oficinas*

Aunque suene a burocracia, todo puesto de guardia cuenta con al menos una oficina para llevar el registro de todas las incidencias que se producen en la ciudad. Normalmente dicha oficina será lo primero que se encuentre cualquiera al entrar en un puesto de guardia, con un mostrador detrás del cual se apilan montones y montones de papeles en estanterías de madera repletas hasta el techo. Desde los incidentes de las patrullas, hasta inventarios de los objetos requisados, los papeles que se pueden encontrar incluyen toda la actividad de los miembros de la guardia del puesto. Cada vez que alguien es llevado al puesto se realiza una anotación que es convenientemente "archivada", por eso siempre se encontrará a uno de los miembros de la guardia aquí enfrascado en estas labores, que para muchos de los miembros de la guardia, no son sino un engorro que es mejor evitar a toda costa. A veces, en los puestos de guardia de mayor tamaño, hay varias dependencias destinadas a estas funciones administrativas, podría haber incluso un despacho donde poder revisar los documentos con mayor tranquilidad cuando fuese necesario para alguna investigación.

† *Armería*

Aquí podrán encontrarse las armas que utilizarán los miembros de la guardia en su labor por hacer cumplir la ley. Normalmente su arsenal esta limitado a porras, pero aquí pueden encontrarse también espadas, alabardas e incluso ballestas. Todas las armas que se guardan son de calidad excelente,

después de todo si los servidores del Emperador no cuentan con buenas armas, difícilmente podrán realizar su labor de la mejor forma. La armería suele ser uno de los sitios mejor protegidos de los puestos de guardia ya que, normalmente, una robusta puerta de madera con una cerradura de factura enana sirve para disuadir a los ladrones de cualquier intento de robo.

† *La Capilla*

Aunque los guardias no sean hombres especialmente devotos, en prácticamente la totalidad de los puestos de guardia se puede encontrar una capilla de oracion o al menos un pequeño altar donde rendir culto a Sigmar generalmente (o a Ulric en la ciudad de Middenheim y otras ciudades del norte). Ello se debe a un edicto imperial donde se obliga a todos los servidores del Emperador a contar con un lugar de retiro espiritual con el objeto de "fortalecer" sus almas, circunstancia especialmente apoyada por el Gran Teogonista que aprovecharía para tratar de dar mayor cobertura al culto de Sigmar. Una representación de Sigmar en piedra o un tapiz en mitad de una habitación vacía son los símbolos más habituales, pero en algunos puestos de guardia más importantes pueden llegar a tener una capilla en condiciones, con su altar de ceremonia, bancos y todo tipo de parafernalia ritual.

† *Los Calabozos*

Por supuesto, ningún puesto de guardia sería lo mismo si no contase entre sus dependencias con unos calabozos donde recluir a los ladrones, borrachos o las prostitutas que puedan estar alterando el orden público. Se trata del lugar menos agradable de los puestos de guardia. Normalmente situados en los sotanos, la humedad y la suciedad se acumulan durante años lo cual, unido a la escasez de luz (normalmente sólo estarán iluminadas por antorchas o por la escasa luz que pueda entrar por unas aspilleras), los convierten en un lugar bastante desagradable y enfermizo.

Los calabozos suelen ser pequeñas estancias de poco más de un par de metros cuadrados donde se mantienen prisioneros a quienes alteran el orden, acompañados únicamente por su soledad y ocasionalmente por alguna que otra rata. Los suelos cubiertos de paja húmeda son un verdadero criadero de enfermedades y un intento en vano de ocultar los restos que se van acumulando en los suelos de los calabozos, que rara vez son limpiados como deberían.

Así pues es normal que cuando alguien es liberado salga con alguna enfermedad nueva o incluso muera durante su estancia. No son pocos los casos de muerte en los calabozos,



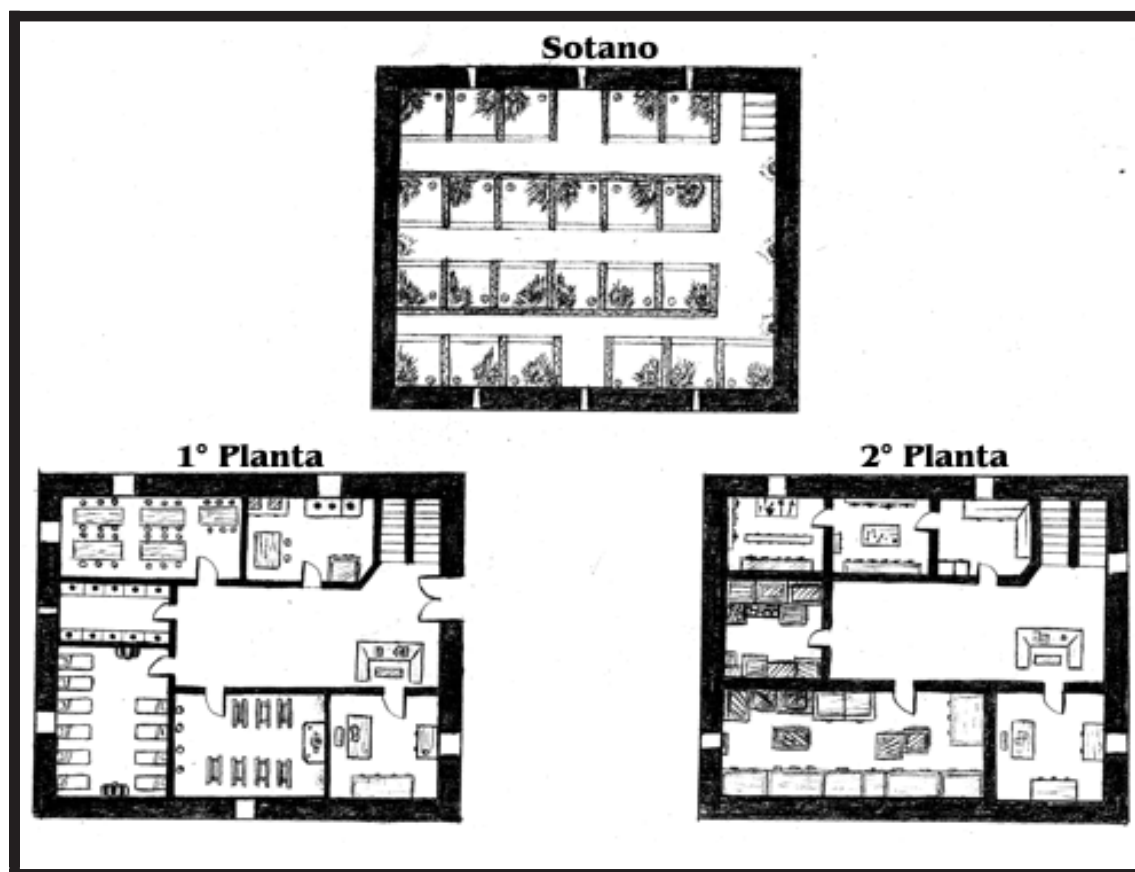
que no hacen sino crecer con el tiempo. Sólo las sacerdotisas de Shallya elevan sus protestas al respecto. No obstante dichas protestas suelen ser desatendidas y sólo en algunas ocasiones se han realizado acciones con el objeto de sanear los calabozos. Pero dichas acciones son como una gota de agua en mitad del océano, un simple parche para un problema que sólo preocupa a quienes acaban en los calabozos y a algunas minorías.

† Almacenes

Todo puesto de guardia cuenta con al menos un almacén, generalmente utilizado para almacenar todo aquello que se requisa en nombre del Emperador. Así pues, es muy habitual que estos almacenes acaben convirtiéndose en verdaderos alijos donde se puede encontrar casi cualquier cosa que se pueda imaginar. Armas, cuerdas, ganzuas... realmente un verdadero paraíso para cualquier ladrón que pueda acceder a estas dependencias

que, por otra parte, además una buena cerradura, no suelen contar con mayor vigilancia y en algunas ocasiones han sido objeto de robos bastante sonados.

Por supuesto las pertenencias de valor que hayan acabado en manos de la guardia, como puedan ser joyas o dinero, no permanecen en los almacenes de los puestos más de un día o dos. El procedimiento habitual obliga a los capitanes a informar de qué pertenencias de valor han sido requisadas y posteriormente una patrulla de soldados del Emperador se encargará de retirar dichas pertenencias a un lugar más seguro. No hace falta decir que, en ocasiones, esos objetos de valor desaparecen misteriosamente sin que nadie sepa nada de donde acaban. Pero poco se sabe al respecto y las autoridades son muy celosas de revelar más información sobre el tema. Por último comentar que los almacenes se encuentran situados en una planta alta o en los sótanos del puesto, sólo si no hay más opción, estos almacenes se encuentran a nivel del suelo.



La Calle de los Faroles

La ciudad de Diamanterra es famosa por sus diamantes, pero quizás no solo sea eso lo que la hace famosa. La calle de los faroles es conocida a muchos kilómetros de la capital de Obregon e incluso en algunos rincones del Imperio se ha oído hablar de la lascivia que inunda esta calle. Ubicada en una de las zonas más deprimidas de la ciudad, la calle de los faroles se distingue por estar más transitada tras la caída del sol que durante el día. El empedrado de la calle está bien conservado, las fachadas y los faroles que presiden cada una de esas fachadas dan un colorido y distinción a la calle, que hacen que sea fácilmente localizable entre las demás calles que se sitúan alrededor. A cualquier habitante de la ciudad al que se le pregunte es fácil que conozca su localización (incluso algunos de los hombres más honorables, aunque es difícil que estos lo reconozcan).

La calle parte de la ribera del Río Cristal y su pendiente ascendente lleva, a los que la atraviesen, hasta los mismos arrabales. A ambos lados, las casas de dos pisos de altura están profusamente decoradas y, en su mayor parte, sus fachadas están acabadas en maderas teñidas de colores vivos.

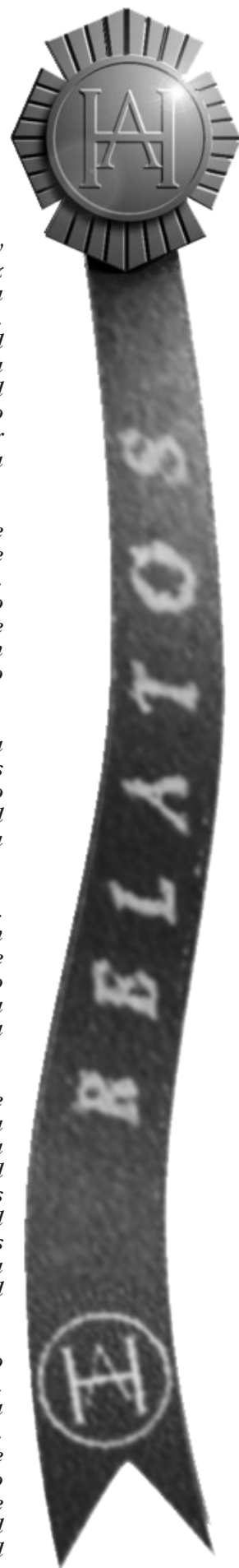
La calle está atravesada por varias calles y quizás lo único que destaca en ella, desde el punto de vista de los edificios, es la presencia de un templo en ruinas que antaño estuvo dedicado al dios de los mares. Sin embargo su época de esplendor pasó de largo, de tal forma que con el tiempo y la falta de fieles fue perdiendo su prestigio. Finalmente, el templo fue abandonado por completo y se convertiría, durante mucho tiempo, en refugio para los menos agraciados de los alrededores. No obstante, hace unos años, un grupo de seguidoras de Shallya se estableció en el lugar con el fin de aportar su pequeño granito de arena en la salvación de las almas. Desde entonces el templo ha recuperado parte de su presencia, aunque aún quedan muchas cosas por hacer como demuestran los andamios que lo envuelven casi por completo.

Pero más allá de las sobrias murallas de templo, la calle es un lugar bullicioso donde gentes de toda clase y condición busca alguno de los muchos servicios que allí se les puede ofrecer. Y es que la calle es famosa no sólo por el mosaico que conforman sus fachadas, sino también por ser el sitio más apropiado para encontrar compañía de mujeres u hombres: fumar una buena pipa de loto negro y cualquier cosa que pueda imaginarse. Esto obligó a los dueños de los negocios establecer un código que permitiera identificar rápidamente que tipo de servicios ofrecían en el interior de sus locales, para evitar confundir a la gente.

Así pues tras largas deliberaciones se decidió poner en la fachada de cada edificio un farol de un color para identificar los diferentes tipos de servicios que se ofrecían, de ahí el nombre que se le puso a la calle. De esta forma, con los faroles rápidamente se podría saber que es lo que se podría encontrar en cada lugar sin posibilidad de equivocarse. Los faroles rojos para los que quisiesen encontrar la compañía de mujeres, verdes para los hombres, blancos para el loto y así una serie de códigos de colores que identificaría cuales son los servicios ofrecidos en cada local.

De esta forma, se ha ido generando con el tiempo un código de conducta, conocido como "el ritual del farol", que obliga al que entra en uno de los locales de la calle a realizar el pago de al menos un servicio sin posibilidad de negarse a ello. Normalmente dicho pago se realiza justo al entrar en los locales en una pequeña habitación dispuesta para tal función, en la cual los "guardias del farol" se encargan de recaudar el pago inicial y en caso de ser necesario de escarmentar a los que se niegan a pagarlo. Todo esto es bien conocido por los habitantes de Diamanterra y cualquier rufián que se precie sabrá jugar con esta baza, para recibir una merecida paga de sus acompañantes al dejar que estos se las apañen con los guardias del farol.

Un Recuerdo del Pasado



Jadeante, aceleraba aún más el paso. No podía detenerse ahora, su salvación estaba muy cerca. Detrás, el ruido del entrec chocar de las armaduras de sus perseguidores era cada vez más próximo y sus voces cada vez más claras. El cansancio acumulado estaba haciendo mella en su resistencia y la larga persecución se estaba convirtiendo en una tortura para sus músculos. Tortura que no tardaría mucho en terminar. A ambos lados la gente se giraba sorprendida al ver pasar al ladrón y, cuando los dos guardias estaban muy cerca, procuraban apartarse para mantenerse a la suficiente distancia de las afiladas espadas que estos empuñaban. Una losa mal colocada le hizo trastabillar y del interior de la camisa se deslizó, cayendo al suelo, un pequeño bulto envuelto en trapo. El intento de evitar que el bulto cayese al suelo le hizo perder definitivamente el equilibrio y un golpe en la cabeza le sumiría en la total oscuridad de ¿la muerte?

Primero era una imagen borrosa, pero poco a poco se hacía mas clara. Se veía a si mismo de niño. Estaba sentado en el suelo jugando con sus dos compañeros de correrías. Tenían un par de espadas de madera, bastante gastadas ya, que había encontrado tiradas en un sitio cercano. Jugaban alegremente ajenos al bullicio que había a su alrededor. Sus madres compraban lo poco que podían en el mercado, mientras ellos creían ser grandes héroes del Imperio, capaces de derrotar a monstruos de toda clase y tamaño. Sus vidas discurrían en torno a los juegos y en parte permanecían ajenos a la dura vida que sus padres llevaban. “Muere bestia” Un nuevo espadazo al aire y la espada de madera golpeo el suelo. Una zancadilla y al suelo.

Cuando levanto la cara, delante suyo tenía a un hombre de escasa estatura que le miraba con sus ojos brillantes. Su sonrisa revelaba una dentadura con solo dos o tres piezas y además exhalaba un extraño olor. Sin embargo el niño no estaba muy preocupado por el extraño aspecto del hombre. Rápidamente desvió su mirada en busca de la espada de madera. Cual sería su alegría cuando vio la espada de madera en perfecto estado a solo un paso, estiro su mano pero...

El hombre cogió la espada antes que el pudiese alcanzarla y la miró con gesto burlón. Sujetó la espada con las dos manos bajo la atenta mirada del niño y la rompió con gran facilidad. El niño quería gritar y llorar, pero un rápido movimiento del hombre hizo que desviase sus ojos a lo que sacaba de una bolsa. “Con esto podrás compartir diez como esa, ... pero claro para ganártelo tendrás que hacer algo ¿no te parece lo más justo?” El hombre había sacado de la bolsa dos coronas que mostraba relucientes ante la cara del niño, que se había quedado embelesado en sus pensamientos.

“... con eso podríamos comer toda una semana el mejor de los festines cada día... seguro que mi madre estará orgullosa de mi...” pensaba. El hombre empezaba a impacientarse y estaba repiqueteando con el pie en el suelo, nervioso por si pudiera aparecer algún guardia. Sentía ganas incluso de zarandear al niño, a ver si así lo sacaba de sus pensamientos, pero de pronto el niño habló. Primero su voz salía entrecortada, pero luego con un claro tono infantil, las palabras fueron surgiendo. “¿Qué tendré que hacer?” Esa era precisamente la respuesta que quería el hombre. Y esas palabras serían tristemente recordadas por el niño, arrepentido de haberlas pronunciado alguna vez. El hombre le dijo que le siguiese y la esperanza de una recompensa sería el único pensamiento que abarcaría el niño en ese momento que, ingenuo, seguía al hombre hacía lo desconocido.

El trabajito que le encargó no era gran cosa, simplemente tenía que hacer de cartero llevando un pequeño paquete en su nombre. “Ya he entregado eso que me dió, quiero lo que me prometiste”. “Por supuesto”. El hombre dejó caer las dos monedas en la mano del incauto niño, que con una amplia sonrisa se proponía regresar a su casa, orgulloso de la recompensa que había conseguido. Pero cual fue su sorpresa al salir, cuando descubrió que no sabía ni mucho menos donde se encontraba. Una calle oscura y angosta a ambos lados, repleta de moribundos con aspecto amenazador, sin duda un gran problema para el niño, que se desmoronó por completo y se echó a llorar desconsoladamente. El hombre se acercó al niño y le dio una palmadita en el hombro mientras de sus labios salían palabras amargamente recordadas desde entonces por el niño “... bueno si no sabes como volver a casa, quizás puedas ayudarme a mi, yo te protegere de

esos indeseables y quizás tú puedas ayudarme en algunos trabajitos... ahora acompáñame dentro y podrás tomar una sopa caliente" La puerta se cerro tras las dos figuras, un punto y a parte en la vida de aquel niño.

Punto y aparte, que le llevaría a una nueva vida como ladronzuelo. Al principio se acordaba tristemente de sus padres, pero poco a poco fue guardando sus recuerdos en lo más profundo de su mente para huir de las amargas noches de insomnio. El nombre de Elikael, el hombre que tiempo atrás le había ofrecido aquellas monedas, se convertiría en uno más de los nuevos conocimientos que su vida como ladrón le traería. Los recuerdos de su anterior vida iban escondiéndose cada vez más, a medida que cumplía los trabajitos que Elikael le encargaba. Éste a cambio, le enseñaba los trucos que le servirían para salir adelante y le alimentaba.

En cierto modo se sentía culpable por haber abandonado a sus padres, pero se convencía a sí mismo de que de esa forma podrían alimentar mejor a su hermanito que estaba recién nacido cuando aquel día en el mercado desapareciera. Después de todo, sus padres no podían mantenerlos a los dos. Poco a poco estos pensamientos desaparecían, a medida que se convencía más y más de su nueva vida. Progresó enormemente en sus habilidades como ladrón, y todos le conocían como "el niño", aunque el nombre de Durfhan seguía resonando en su cabeza tal y como lo pronunciaba su madre cada vez que se alejaba más de la cuenta las mañanas que la acompañaba al mercado. Pero el camino de un ladrón no es fácil ...

"Venga, levanta, que no tenemos todo el día." La cabeza le daba vueltas y un intenso dolor en la sien le hacía apretar los dientes mientras trataba de abrir los ojos y la luz del día le deslumbraba. Un golpe en el costado, que quizás le quebraría una o dos costillas le hizo ver la luz. Se retorció de dolor y entonces recordó el momento en que su mano se deslizaba llevándose consigo el collar de aquella elegante mujer... no es fácil. Sin duda la vida de un ladrón no es tan fácil como se la habían prometido y, a buen seguro, si hubiese podido contar con el apoyo de su madre nunca habría caído en ese mundo, en el que ahora estaba atrapado.

Si tan siquiera hubiera podido hablar con ella una última vez... pero no, Moor se la llevaría a su reino justo en el momento en que se volverían a reunir. Lo único que pudo saber de su madre moribunda es que su padre había muerto años atrás y que su hermano seguía vivo, ¿pero dónde? ¿quién? Quizás era el mismo guardia que ahora le volvía a propinar un puntapié en las costillas, quizás... La voz de una mujer, estridente y ciertamente incomoda pedía a gritos que lo ahorcasen allí mismo, mientras uno de los dos guardias trataba de aplacar sus ánimos indicándole que habían podido recuperar el collar. Quizás unos cuantos días en el calabozo le servirían para poner sus pensamientos en orden. Apoyando una mano en el suelo se incorporó para evitar un tercer puntapié del guardia, sus ojos mirando al suelo reflejaban claramente su resignación mientras le ataban las dos manos.



Extrañas Relaciones

* INTRODUCCION *

Partiendo de la idea anterior sobre la corrupción y los sobornos, a continuación os presentamos una pequeña idea para desarrollar una partida.

● PREPARANDO EL CEBO ●

Se trata de una tarde calurosa en Altdorf. Las tabernas están atiborradas de gente sedienta con ganas de apagar su sed con lo que sea, y entre todo el gentío nuestros jugadores también habrán sucumbido a la necesidad de saciar sus gargantas reseca. La taberna estará un poco más llena de lo que viene siendo habitual y a las camareras se les acumula el trabajo, mientras la gente no deja de gritar que quiere beber algo. No obstante los jugadores tendrán suerte y tras una corta espera tendrán en su mesa las bebidas que hayan pedido. Quizás algún lugareño un poco borracho les increpe por ser "favorecidos", pero aparte de ese incidente la velada debería ser tranquila.

Mientras permanecen sentados, una mujer de unos treinta años; de pelo castaño; excesivamente corto y con una pequeña cicatriz en la mandíbula; se presentará a los jugadores, su nombre Annabella. Su intención, ofrecerles un trabajo bien pagado por obtener cierta información. Por supuesto les comentará que el lugar no es el más apropiado para dar más detalles, así que sería bueno ir a un lugar un poco más discreto en caso que los jugadores acepten la propuesta inicial. Su voz un tanto hosca revelará claramente que la mujer no es de la misma Altdorf y es más probable que sea una mujer del norte del Imperio. En ningún momento se pondrá nerviosa ante posibles negativas de los jugadores e insistirá hasta conseguir lo que quiere, que los jugadores la acompañen para explicarles en qué consistirá su trabajo. Solo en caso que los jugadores se nieguen de forma rotunda, esta desistirá, soltando varios insultos en voz baja (pero lo suficiente como para que los jugadores los oigan) y se marchará desapareciendo entre el gentío. Si finalmente los jugadores aceptan la mujer les dirá que les esperará fuera de la taberna en un rato, escabulléndose igualmente entre el gentío. Si los personajes salen fuera la encontrarán

esperando apoyada contra la pared de la taberna fumando un cigarrillo, un gesto les indicará que la sigan, al tiempo que se cubre el rostro con una capucha.

● EL CEBO ESTA LISTO! ●

El recorrido a través de varias calles estrechas desorientará casi por completo a los jugadores. Annabella, caminará a paso rápido siempre delante de ellos mirando ocasionalmente hacia atrás para asegurarse que le siguen los jugadores. De vez en cuando los jugadores podrían darse cuenta (superando una tirada de iniciativa) que las miradas furtivas están dirigidas más allá de donde se encuentran ellos. No obstante si miran hacia atrás, no verán nada extraño. Finalmente Annabella se detendrá delante de una posada de no muy buen aspecto, de la cual además de un tenue halo de luz, emanaba un olor no excesivamente agradable. Annabella se girará hacia los jugadores y les hará un gesto para que la acompañen al interior, mientras se quita la capucha. En el interior, solo el posadero y un hombre reciben a Annabella y a los jugadores, que los verán pasar sin preocuparse de sus actuales tareas: beber el poco que aún queda en un vaso sucio y espantar una mosca de un trozo de carne con un verdadero mal aspecto. Annabella tampoco les prestará atención alguna y se dirigirá con rapidez a la planta superior donde tiene reservada una habitación. Simplemente a estas alturas supone que los jugadores la seguirán, así que si estos titubean por desconfianza o por cualquier otra razón Annabella desaparecerá al girar las escaleras, no obstante dejará la puerta de la habitación abierta a la espera de que lleguen los jugadores, ya que no hay nadie más alojado en la taberna y puede estar tranquila que nadie más llegará ni podrá ver nada.

Una vez en la habitación Annabella, que se habrá retirado la capucha por completo, pedirá al jugador más cercano a la puerta que la cierre, ha llegado el momento de explicar el trabajo y "nadie más debería estar al tanto de vuestras acciones". Annabella se asegurará de dar sensación de estar en todo momento alerta ante posibles ruidos y de vez en cuando interrumpirá su relato haciendo un gesto a los jugadores para que guarden absoluto silencio. En todas las ocasiones, tras unos segundos retomará su narración.



"Permítanme que me presente. Mi nombre es Annabella, agente imperial. Si, han oído bien, agente imperial. Se que este no parece un sitio muy habitual para contactar con un agente de su majestad, pero la discreción en nuestra empresa es una necesidad inevitable. Como les comente antes, tengo un trabajo que podría interesarles, tanto económicamente, como por el agradecimiento que las autoridades podrían tener con ustedes si se realiza con éxito. Como ya os adelanté se trata de reunir cierta información, que resultará de gran importancia para nosotros, pues creemos que uno de nuestros agentes esta implicado en ciertos asuntos de dudosa legalidad y necesitamos desenmascararlo. Como comprenderán, es por eso que hemos escogido a un grupo de desconocidos, pues la actuación por nuestra parte hubiese despertado todas las sospechas y con total seguridad habríamos fracasado.

Su misión consistirá exactamente en vigilar a Herr Fumbarg, capitán de la guardia en uno de los puestos del barrio portuario. Deberán seguirle y obtener toda la información posible sobre sus acciones. Necesitamos pruebas concluyentes que demuestren que está recibiendo sobornos y faltando a su juramento al entrar al servicio del emperador. Y todo ello por supuesto, sin que sepa nada. Una vez tengamos la información necesaria actuaremos nosotros y vuestro trabajo habrá concluido. Una tarea sencilla ¿verdad?"

Los personajes podrán ahora aceptar o no el trabajo, pero se espera que la respuesta sea afirmativa. Si quieren negociar la recompensa, de mano Annabella se ofrecerán cincuenta coronas al finalizar las investigaciones si éstas aportan información suficiente, además de una paga de 5 coronas por cabeza y día, pero si se negocia bien, podría llegar a ofrecer hasta 75 coronas al finalizar las investigaciones. La paga diaria es innegociable como les avisará Annabella, y si cualquiera trata de realizar alguna negociación al respecto recibirá una cara contrariada por su falta de profesionalidad. Por supuesto, algún jugador podría pensar en aprovecharse de esta situación y tratar de alargar las investigaciones para acumular más dinero, pero Annabella ya habrá pensado en eso y advertirá a los jugadores que no esperan de ellos menos que un trabajo eficiente y sugerirá que podrían estar ellos mismos bajo vigilancia para asegurar que realizan su trabajo sin dedicarse a holgazanear. Una vez se cierre el trato Annabella les dará a los jugadores un papel con un retrato de Fumbarg y un pequeño plano indicando la situación exacta del puesto de guardia. Annabella no dará más explicaciones y dejará a los jugadores el resto del trabajo sin darles información adicional. *"Ustedes deberán encontrar la respuesta a esa pregunta, ¿para eso les pagamos, verdad?"* Será la única respuesta que podrán arrancarle a Annabella.

Antes de retirarse Annabella sacará una bolsita de debajo de las ropas y dejará cinco coronas por cabeza a modo de adelanto, a continuación se enfundará nuevamente la capucha y saldrá por la puerta dejando a los jugadores solos en la habitación. Si alguno de los jugadores pregunta como se podrán poner en contacto con ella cuando tengan información, esta contestará sin apenas inmutarse: *"Ya os dije que os estaríamos vigilando, así que cuando tengáis algo ya me pondré yo en contacto con vosotros."*

REALIZANDO INVESTIGACIONES

Así pues los personajes quedarán solos en la habitación con un retrato y un plano como única fuente de información sobre Herr Fumbarg, de aquí en adelante el camino deberán construirse ellos mismos. Lo primero que deberían hacer es localizar el puesto de guardia donde trabaja Fumbarg y de ahí en adelante el transcurso de las investigaciones será cosa suya. Podrán realizar el trabajo de mil formas, por tanto a continuación se describirán los detalles que rodean a Fumbarg en su vida habitual, así como los sucesos que se producirán durante los días en que se puedan llevar a cabo las investigaciones de los jugadores. Por supuesto los sucesos pueden verse alterados de mil maneras por las actuaciones de los jugadores, por lo que podrás alterar el orden en que estos se puedan producir según necesites en cada caso.

* INFORMACION GENERAL *

UNA JORNADA TRANQUILA

Normalmente Fumbarg llega al puesto de guardia con los primeros rayos de sol y no acostumbra abandonarlo hasta que la noche cae sobre la ciudad. Solamente al mediodía suele hacer un alto para comer en una taberna cercana, siendo siempre la misma. Su llegada a primera hora de la mañana hace que sean pocos los que le vean llegar, pues no suele haber mucha gente por la calle a esas horas. Eso podría dificultar las investigaciones en cierto modo, ya que Fumbarg es una persona atenta y si los jugadores le siguen a primera hora de la mañana es fácil que se percate de tal circunstancia. A lo largo del día acostumbra a permanecer en el puesto sin realizar apenas salidas, a menos que sea completamente imprescindible y en tal caso siempre va acompañado por uno de los guardias presentes

en el puesto, excepto cuando acude a su cita con el almuerzo que sale solo.

● ABORDANDO A FUMBARG ●

Interrogar directamente a Fumbarg será excesivamente arriesgado. No es alguien fácilmente accesible y ni mucho menos tiene un pelo de tonto. Es alguien bastante precavido y seguirle sin que él se de cuenta de ello, es algo difícil. Cualquiera pregunta, será recibida con cierto recelo y tratará siempre de dar la vuelta a la tortilla intentando descubrir porque se le hacen tales preguntas. Su trato con la gente es de cierto distanciamiento, sin dar nunca más confianza de la justa a todo el que se relaciona con él. Si Fumbarg sospecha de que esta siendo seguido, abordará directamente a los jugadores sin más preámbulos, con la intención de averiguar el motivo de que lo sigan. Si la respuesta no le gusta, se las apañará para que estos hagan una pequeña visita al calabozo y no se olvidará nunca más de sus caras, si consiguen convencerle que ni mucho menos están siguiéndolo, este les dejará marchar tranquilos, pero seguirá recordándoles durante bastante tiempo.

● ¿Y QUE SABEN LOS GUARDIAS?

Los guardias que trabajan junto a Fumbarg desconocen que hay más allá en la vida de su capitán, que no sea relacionado con su trabajo. La relación de Fumbarg con éstos es de cierto distanciamiento, sin dar nunca confianza a ninguno de ellos. Así, aunque estos, no tienen un especial aprecio por su capitán, estos son fieles y cualquier indagación fuera de lo cotidiano sobre su capitán, será inmediatamente puesto en conocimiento de éste. Así pues si los jugadores tratan de abordar a alguno de los guardias, estos responderán siempre con recelo y tendrán cuidado con lo que dicen, quizás no por desconocimiento sino por miedo a posibles reacciones.

● UNA MUJER ELEGANTE ●

Así la describen los compañeros de jornada de Fumbarg. La mujer de este último es una mujer hogareña que pasa la mayor parte del día en el hogar cuidándolo. Por las mañanas despide a su marido con los primeros rayos del sol y lo espera ansiosa con los primeros atisbos de la noche. Su vida transcurre tranquilamente, por las mañanas realiza las labores de la casa y antes del mediodía acude al mercado a por alimentos frescos. Solo en ese momento del día la casa queda sola, y es entonces cuando uno de los dos perros queda suelto para vigilar. El segundo can acompaña a su ama al mercado. Su paseo al mercado lo

realiza con las mejores galas de que dispone y que no se avergüenza de mostrar, eso sí con gran respeto y sin llegar a ser una mujer frívola. Tras una charla jovial con algunas otras mujeres del mercado y tras asegurarse algunos de los productos más frescos, regresará dando un pequeño rodeo para pasar por un templo de Shallya donde siempre reza una oración y deja un donativo, como viene haciendo desde hace ya varios años aún a pesar de las críticas de su esposo. El resto del día transcurrirá en su casa tejiendo tranquilamente en el jardín trasero acompañada por los dos fieles canes. Antes que la noche amenace con alargar excesivamente las sombras se refugiará en la cocina para preparar alguno de los platos preferidos de Fumbarg, al cual le esperará una mesa recién puesta, un plato caliente y una esposa fiel como punto final a la dura jornada.

* SUCECOS *

● REUNION EN LOS EMBARCADEROS ●

Rompiendo la tónica de las jornadas habituales, Fumbarg va a realizar una salida ciertamente misteriosa. Ese día Fumbarg llegará especialmente sonriente a su puesto de guardia, y como siempre a primera hora de la mañana. La mañana presentará bastante movimiento, pues varios borrachos serán traídos a rastras por los miembros de la guardia y un par de prostitutas también verán como sus huesos acabarán esa mañana en las frías celdas del puesto de guardia. A media mañana saldrá acompañado por uno de los guardias y con paso rápido se dirigirán hacia la zona del puerto. Su marcha será tan apresurada que ni siquiera se detendrán cuando pasen cerca de una calle donde los gritos de una pelea deberían haber sido oídos claramente por ambos. Dicha circunstancia confirmará la excepcionalidad de esta salida, que parece claramente fuera de las labores propias de los dos hombres. En las cercanías de los embarcaderos se encuentra el "Mesón de los marineros" que será el destino final del paseo de Fumbarg y el guardia. Fumbarg desaparecerá en el interior del local mientras que el guardia permanece fuera del mismo controlando qué personas entran o salen. Si los jugadores se acercan al mesón, el guardia les mirará severamente, pero a menos que hayan tenido algún altercado significativo en el puesto donde Fumbarg y el guardia ejercen su servicio al Emperador, este no debería detenerles. En caso que el guardia pueda sospechar de los personajes los detendrá inclinando su alabarda, los observará de arriba a abajo y les alertará que no pueden entrar en el local. El guardia sabe que no está precisamente en una situación de ventaja, así que en caso de ver una situación demasiado peligrosa no dudará en desaparecer





en el interior del local para alertar a Fumbarg. El interior del mesón no parece el lugar más apropiado para iniciar un combate, así pues el guardia empleará esta ventaja para intentar despistar a los jugadores y avisar a su capitán. Los jugadores tendrán difícil seguirlo al interior pues esta abarrotado de marineros, estibadores y todo tipo de personajes habituales en los puertos de la ciudad, así que a menos que superen una tirada de iniciativa con un penalizador de -20 no podrán ver como el guardia desaparece por una puerta auxiliar. Encontrar la puerta auxiliar es difícil, pero aún más traspasarla, pues en cuanto alguien intenta cruzarla, un hombre corpulento con la cabeza completamente rapada y con largo bigote se interpondrá en su camino con los brazos cruzados sobre su ancho pecho; su objetivo, esta claro, evitar que cualquiera traspase la puerta. Los jugadores deberían ver como evidente que esté es el punto más allá al que pueden acceder, o no. Si tratan de emplear la fuerza, sin duda no tendrán grandes posibilidades, pues varios hombres más saldrían en ayuda del "portero" y rápidamente reducirán a los jugadores. Buscar una alternativa más diplomática, no tendrá mejor salida, puesto que los jugadores no saben en absoluto que hay más allá de la puerta ni quien se encuentra reunido (sin contar con Fumbarg), y montar una disculpa suficientemente convincente les debería resultar sumamente difícil, puesto que el "portero" tiene ordenes claras de no dejar pasar a nadie.

Con todo, los jugadores deberían llegar a la conclusión que lo mejor será esperar a que Fumbarg vuelva a dar señales de vida y quizás puedan esperar en el interior del local tomando una buena cerveza mientras se hacen con algunos rumores interesantes. El local está a reborar de gente y no debería ser difícil para ellos iniciar una conversación con alguien. Aproximadamente media hora después Fumbarg volverá a aparecer por la puerta y saldrá con la cara completamente cambiada. La sonrisa que traía ha dado paso a la peor de sus caras, ostensiblemente enfadado sale dando un portazo, que por supuesto es ignorado por todos. Incluso el portero parece no hacer caso alguno a Fumbarg, aún cuando éste pasa a su lado haciendo espavientos y casi golpeándole en la cara con un puño mientras gesticula varios improperios. Fumbarg saldrá nuevamente a la calle con un paso aún más rápido que antes y si por cualquier motivo el guardia no estuviese presente en la entrada del local, no hará nada por descubrir que ha sucedido, esta suficientemente enfadado como para preocuparse ahora mismo donde anda ese holgazán, más tarde recibirá su merecido. Si el guardia sigue en su puesto, sin mediar palabra alguna con Fumbarg le dejará pasar delante y el irá detrás siguiéndole sin preguntar nada. Nuevamente el trayecto de Fumbarg y del guardia se realizará sin pausa alguna hasta llegar

al puesto de guardia. El resto del día transcurrirá normalmente con la única excepción de que al mediodía Fumbarg no saldrá a comer como viene siendo habitual en el, sino que uno de los guardias le traerá la comida. Al finalizar la jornada Fumbarg se irá a su casa todavía considerablemente enfadado y si los jugadores consiguen situarse lo suficientemente cerca de la casa, podrían llegar a oír como Fumbarg discute acaloradamente con su mujer (no obstante estos no deberían poder escuchar exactamente el motivo de la discusión para mantenerles en vela).

UNA INVITACION EN TU PUERTA

La llegada de un carruaje con el escudo imperial junto al de una importante familia de la nobleza (puedes escoger que familia es la que entra en escena según donde ambientes la partida) anuncia algún acontecimiento importante. Del carruaje desciende un personaje embutido en un llamativo traje de colores y rematado con el mismo escudo que puede contemplarse en el carruaje. Este lleva en su poder una invitación para el capitán Fumbarg con el fin de que éste asista a una fiesta de máscaras que se celebrará con la caída del sol a dos jornadas vista. El hombre entrará en el puesto y rápidamente volverá a salir montándose nuevamente en el carruaje con gran rapidez y el carruaje se pondrá en marcha dejando una estela de polvo tras de si y prosiguiendo su camino para realizar la entrega de todas las invitaciones. Antes de que desaparezca por completo el carruaje, se podrá ver a Fumbarg que aparece en la puerta del puesto ligeramente apurado. Su expresión derrotista al ver como el carruaje desaparecía al girar en una esquina parece dejar claro que pretendía hablar con el emisario para comunicarle algo, pero que ya no será posible. Finalmente regresará al interior del puesto no sin antes pegar un puntapié a una piedra para desahogarse. Tras estos sucesos el día transcurre normalmente con su habitual salida a almorzar. Si los jugadores le siguen en su almuerzo y se sitúan convenientemente cerca podrán escuchar (tras superar las correspondientes tiradas de escucha, teniendo en cuenta el murmullo habitual en un lugar como este) como Fumbarg le cuenta al posadero que ha sido invitado a una fiesta de máscaras y podrán enterarse del desagrado que esto le ocasiona. Tras almorzar, menos de lo habitual ya que los platos quedarán casi intactos, regresará al puesto y se encerrará en él hasta el anochecer sin atender a nada más que sus asuntos. Los personajes podrían investigar de muy diversas maneras más detalles sobre el mensaje que le han traído a Fumbarg y que tanto disgusto le causa. Desde perseguir el carruaje y obtener de forma educada la información, hasta colarse en el despacho de Fumbarg y leer el mensaje que le

ha entregado el mensajero. El escudo grabado en el carruaje (si es que algún personaje se ha fijado) puede ser un buen punto de partida, una descripción detallada y la persona adecuada podrían servir para identificarlo como el blasón de los Balsini, una adinerada familia de la ciudad procedentes de Tilea y especializados en el negocio de la lana. Una investigación en el entorno más apropiado (en algún lugar de reunión de mercaderes, eso sí con el aspecto adecuado) podría servir para informarse que son muchas las personas que van a participar de la fiesta, e incluso que se celebrará en un antiguo almacén cercano al puerto, debidamente rehabilitado y adecuado para tales eventos que la familia Balsini ha tenido que pedir prestada a Herr Kriptsoun a cambio, eso sí, de una importante suma de dinero. No obstante la familia Balsini dispone de medios suficientes y el motivo de la celebración merece el desembolso realizado. Eso sí, el motivo real de la invitación no ha sido desvelado a ninguno de los invitados, por lo que nadie sabrá que se trata realmente de una fiesta para celebrar el casamiento de la hija mayor de los Balsini con un afamado general del ejército imperial que llegará de regreso tras una importante campaña en el sur del imperio para intentar controlar la creciente amenaza goblinoide.

El texto de la invitación es el siguiente: *“Estimado Fumbarg, nos encontramos ante la oportunidad de disfrutar de su presencia en la fiesta de máscaras que hemos organizado el quinto día del mes de Brauzzeit del año imperial actual. La fiesta se celebrará en la Downstrasse número 4. En caso de no comunicarle lo contrario a nuestro mensajero contaremos con su presencia. Y por supuesto no olvide su máscara”* De tal forma que la celebración debería producirse en unos siete días desde la fecha actual, aunque si lo consideras necesario, puedes retrasar un poco más la fiesta para dar tiempo suficiente a tus jugadores para realizar sus investigaciones.

● LA “RAIZ” DEL PROBLEMA ●

Dos días después de que el mensajero de los Balsini entregara la misiva a Fumbarg en el puesto, la jornada habitual de este se verá claramente alterada. A diferencia de otras veces, hoy no madrugará para acudir al puesto de trabajo, hasta media mañana no habrá ningún movimiento, al menos aparentemente, hasta que Fumbarg salga acompañado de su mujer. Su destino es la sastrería, donde llevarán un elegante traje de satén azul para que le cosan unos bordados con motivo de la fiesta. Fumbarg no pone excesivamente buena cara, a diferencia de su mujer que parece claramente emocionada con la oportunidad de disfrutar de un evento social (sus palabras más altas de lo habitual serán una buena fuente de información para los jugadores), mientras que

para los oídos de Fumbarg será una tortura absoluta tener que aguantar las rápidas frases de su mujer. De la sastrería saldrá primeramente Fumbarg tras haberse realizado las medidas oportunas y dejando atrás a su mujer que todavía no habrá parado ni un segundo de hablar sobre la fiesta. Fumbarg sale con paso decidido camino de uno de los barrios más conflictivos de la ciudad ¿su destino?

Tras recorrer varias calles angostas, repletas de miserables de la ciudad que no tienen opciones de vivir mejor, Fumbarg se detendrá junto a una puerta sobre la cual puede verse casi completamente desgastado el dibujo de una rama de sauce. Se trata de un fumadero de raíz de bruja, cosa que los jugadores no deberían tardar mucho en descubrir. Si deciden esperar a Fumbarg fuera podrán ver como salen al menos dos hombres claramente bajos los efectos de esta droga. Si ningún personaje tiene conocimientos sobre hierbas o relación alguna con el mundo de los bajos fondos, una tirada de **Int** exitosa debería revelarles que los síntomas que presentan son debidos al consumo de dicha droga. Entrar en el fumadero no será una opción muy viable, pues a él solo pueden acceder clientes reconocidos y además en la entrada se les pedirá un santo y seña que por supuesto desconocen. La única forma de acceder al santo y seña del fumadero es haber contactado previamente con alguno de sus agentes de calle, con el cual deberían haber mantenido más de un encuentro de forma que pueda confiar en los jugadores (y ciertamente se aseguran de dar el santo y seña solamente a gente de verdadera confianza). Después de dos horas Fumbarg saldrá del fumadero claramente bajos los efectos de la raíz de bruja, tambaleándose de un lado a otro de la calle y con pasos indecisos, retomará el camino de vuelta. Así pues queda claro que tras la fachada del capitán de guardia se esconde un oscuro hombre dependiente de la raíz de bruja.

Durante el camino de vuelta a casa, Fumbarg será abordado en un momento dado por dos hombres bastante corpulentos que con un rápido movimiento se lo llevarán a un callejón donde lo arrinconarán contra la pared. El filo de un cuchillo se podrá ver peligrosamente cerca del cuello de Fumbarg que mira a los dos matones con expresión perdida, debido al estado en que se encuentra. Tras hacerle llegar el mensaje de su señor, los dos matones saldrán del callejón como si no sucediese nada. Si los jugadores les tratan de detener o les siguen la pista, estos intentarán evitarles de todas las formas. Solo si son lo suficientemente cuidadosos podrán seguirlos hasta el “Mesón de los Marineros”. Esta circunstancia, quizás debería darles que pensar, pues ya es la segunda vez que sus pasos acaban frente a la puerta de este sitio. Así pues quizás haya llegado el momento de intentar descubrir quien esta detrás de este local, si aún no lo saben.





Enterarse que Herr Kripstaun es el dueño no debería ser excesivamente difícil, pero sin embargo conseguir encontrarlo no será tan fácil. Kripstaun es un hombre precavido y con suficientes recursos como para mantenerse oculto de aquellos que no le apetece ver, así pues a menos que los personajes sean muy buenos, no deberían poder llegar hasta él de forma directa. Así es, si sus investigaciones sobre Herr Kripstaun son suficientemente profundas, será él quien se interese por ellos, así pues en un momento dado, los personajes serán abordados por los matones de Kripstaun.

Y no es que sean excesivamente cuidadosos. Los matones (que serán al menos dos más que los jugadores) los abordarán a plena luz del día y les obligarán a acompañarles por las "buenas". En caso que los jugadores se resistan es fácil que muerdan el polvo y se vean rápidamente indefensos. Estos matones no son unos simples brutos, están convenientemente entrenados para realizar su trabajo, cosa que deberías dejar claro a tus jugadores nada más presentarles la situación. Aún, así, si son tozudos, déjales que se metan en el lío y que aprendan a ser más comedidos (en caso que sean tozudos y para encima lleven las de ganar, podrías añadir un par de matones de reserva, la cuestión es que no consigan salirse con las suyas). Tras el encuentro inicial y tras haber entregado sus armas al cuidado de los matones (con o sin golpes, todo dependerá de lo agresivos que sean tus jugadores), les guiarán por calles estrechas con el fin de desorientarles (a menos que alguno de los personajes lleve mucho tiempo viviendo en el lugar, todos deberían perder el sentido de donde se encuentran, antes o después). Después de un buen rato caminando, serán invitados a atravesar la puerta trasera de un edificio de piedra, que no presenta un buen aspecto (se trata de un antiguo almacén situado bastante lejos de los puertos, propiedad de Kripstaun). Dentro, un largo pasillo, casi completamente a oscuras, les llevará hasta una habitación donde les espera una figura escondida tras las sombras. Se trata de la mano derecha de Kripstaun, Ernest un mercenario curtido por los años, implacable y fiel hasta la tumba. Los jugadores serán interrogados tenazmente, con la intención de conocer que es lo que les lleva a andar investigando sobre Kripstaun. Ernest, solo quiere saber cuanta información de su amo poseen los jugadores y después de un rato, sabrá perfectamente que estos no saben nada de lo que tengan que preocuparse. Si se entera por las palabras de los personajes que estos intentan relacionar a Kripstaun con Fumbarg y sus actividades ilícitas, Ernest apenas podrá contener la risa y hará ver a los jugadores que andan bastante desencaminados en sus investigaciones. Es más podría sugerirles, más de un sitio donde podrían ir a echar un vistazo si es que están dispuestos a pagar por ello. Por supuesto, Ernest sabe que los jugadores no están en una situación propicia para negarse a

cualquier propuesta que les haga, así pues les despedirá con las siguientes palabras: *"En vista, que todos nos podemos ayudar, creo que puedo decirles que -La gatita colorada- es un lugar que nuestro querido amigo Fumbarg visita con cierta frecuencia, quizás allí podáis encontrar algo que os sirva en vuestras indagaciones. Eso sí, ahora estáis en deuda con mi amo y conmigo, así pues, podréis marchar, con el conocimiento que en cualquier momento podamos exigirlos que cumpláis con vuestro honor, a cambio de la información que yo os acabo de dar."* A continuación Ernest se retirará y los jugadores serán acompañados nuevamente fuera del edificio y durante un rato les llevarán por varias calles nuevamente con la intención de evitar que recuerden el camino de vuelta. Una vez que estén lo suficientemente lejos, sus armas y equipo les serán devueltos tal y como los entregaron sin que falte nada. Ahora tienen una nueva pista para seguir adelante, pero también tienen una deuda pendiente (sin duda un buen gancho para posibles futuras aventuras). Una vez regresen a sus alojamientos, podrán pensar que paso dar, pero sin duda una visita a la "Gatita colorada" no debería faltar entre sus planes.

● UNA RAPIDA VISITA ●

Durante todo el tiempo que tus jugadores estén investigando podrían tener dudas al no recibir noticia alguna de la misteriosa agente que contacto con ellos días atrás. En caso que esto suceda y empiece a poner en peligro la continuidad de la investigación, puedes incluir este suceso, que siempre debería producirse antes que los jugadores hayan realizado una visita a la "Gatita colorada". En caso de necesitar reforzar el ánimo de los jugadores para seguir adelante con la investigación, un día justo en la hora antes de la caída de la noche, serán abordados por Annabella, que se presentará nuevamente envuelta casi por completo en una capa. Annabella debería interesarse por los avances que los jugadores hayan podido realizar, y les instará a conseguir pruebas más concluyentes. Escuchará atentamente todo lo que los jugadores tengan que decirle y asentirá con gesto de clara desaprobación. Si los jugadores le comentan que podrían realizar en breve una visita a la "Gatita colorada", el rostro de Annabella se turbará ligeramente aunque rápidamente recobrará la compostura y será difícilmente visible el cambio en su cara (tirada de **Int** con un penalizador de -30%). Tras escuchar todo lo que los jugadores tienen que decirle, volverá a escabullirse tan silenciosamente como en anteriores ocasiones no sin antes volver a dejar otra bolsa con dinero para los jugadores (se tratará de la mitad de los honorarios, correspondientes a los días que llevan investigando). Seguir la debería ser inútil, pues en la creciente oscuridad Annabella se encuentra como pez en el agua. Tras este encuentro y con los bolsos nuevamente



repletos de coronas, los jugadores deberían recuperar su interés en la misión que les ocupa (sino asegúrate que respiran).

● UN ENCUENTRO INESPERADO ●

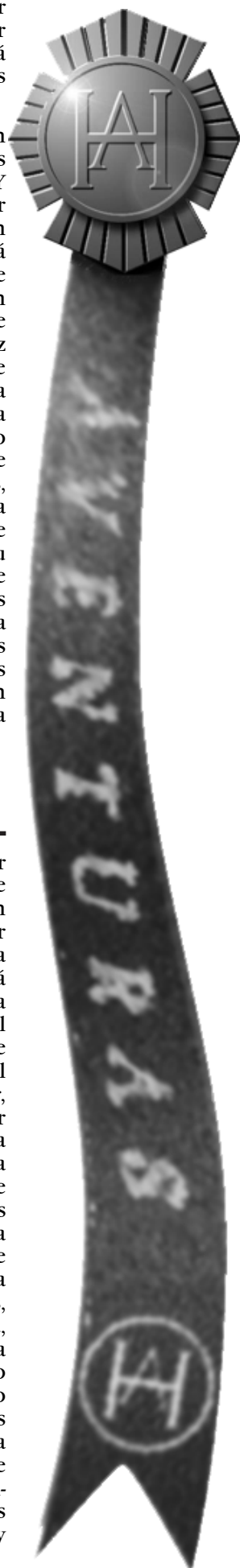
Bien sea de Ernest o de sus investigaciones, los jugadores podrían haber descubierto que Fumbarg alguna que otra vez, realiza una visita a la “Gatita colorada”, un prostíbulo de no demasiada buena fama. La disculpa inicial que este presenta para acudir al edificio es la de estar en misión “oficial” para obtener ciertas informaciones que algunos de los clientes del local pueden proporcionarle. Y cualquiera podría llegar a pensar que es cierto, pues acostumbra a acudir acompañado de un guardia que permanece siempre a la espera en la entrada del edificio mientras el capitán realiza su “trabajo”. Sin embargo no es más que una farsa, Fumbarg, al igual que otros clientes de la “Gatita colorada” viene a este lugar para disfrutar de la compañía de sus “gatitas”, en concreto de una de ellas conocida como Anna (y que no es otra, que la mujer que los jugadores conocen como Annabella). Si los jugadores siguen a Fumbarg hasta el lugar, podrán seguirle al interior casi sin problemas, pues el guardia que lo acompaña, se parará a conversar tranquilamente con una de las mujeres que hay en la entrada sin prestar atención a otra cosa que no sean sus curvas. Dentro los jugadores serán tentados por mujeres de increíbles cuerpos, cubiertos por vestidos de satén con transparencias, que no dejan mucho a la intuición de la clientela. A la hora que vienen, el local se encuentra bastante más concurrido de lo que podrían imaginarse y si no se andan con ojo podrían perder de vista a Fumbarg entre las idas y venidas de las mujeres que traen bebidas u otros “placeres” a sus clientes. La atmósfera está excesivamente cargada, una especie de niebla lo llena todo, procedente de los braseros, estratégicamente distribuidos por la sala principal. Los gemidos de algunas parejas son estremecedores, y aun así, Fumbarg sigue con fría determinación, rechazando a las pocas mujeres que tratan de engatusarle (después de todo, las más veteranas, ya saben a lo que viene y saben que no tienen oportunidad, así que solo aquellas más inexpertas intentarán tirarse a sus brazos). Al final del salón principal, se encuentra la mujer que Fumbarg busca, acompañado por otro hombre, que será apartado bruscamente de sus quehaceres con la llegada de Fumbarg. La cosa no ira a más, pues la espada de Fumbarg rápidamente refrena cualquier sentimiento de venganza del hombre, el cual rápidamente dejará a un lado su ira para ofrecerse a los brazos de otra de las mujeres que para evitar más encontronazos se ha acercado para relajar la situación. Si los jugadores están siguiendo a Fumbarg, cuando vean a la mujer que ha llamado

la atención del capitán, notarán algo familiar en su rostro. Lo más adecuado para poder vigilar a Fumbarg sin levantar sospechas será dejarse caer en los brazos de alguna de las mujeres que se les acercan.

Pero no son solo los jugadores los que se han percatado de algo, Anna, también ha visto a los jugadores y se encuentra muy intranquila. Y Fumbarg lo notará rápidamente, así que al ver como sus encantos masculinos no son suficientes para encantar a la mujer comenzará a increparla y tan rápido como llegó se marchará, no sin antes arrojar una bolsa con dinero y recoger un pequeño bulto que se encuentra en una mesita junto a Anna. Una vez que Fumbarg se da la vuelta, Anna, rápidamente se levantará y desaparecerá por una puerta trasera. Justo en ese momento vendrá a la cabeza de alguno de los jugadores el recuerdo de la mujer. Se trata ni más ni menos que de Annabella, o al menos eso creen los jugadores, ¿pero que hace aquí? Si tratan de seguirla para que ésta pueda contestarles, dos hombres de más de dos varas de alto se interpondrán en su camino cortando el paso a la puerta por la que Annabella ha desaparecido justo hace unos instantes. Será inútil tratar de emplear la fuerza para seguir a la mujer, pues varios hombres más caerían sobre los jugadores sin darles oportunidad a reaccionar. Así pues, deberán volver a seguir a Fumbarg, eso si con una nueva inquietud en sus cabezas.

● TRAS LAS MASCARAS ●

El día de la fiesta de máscaras ha llegado por fin. Y el desenlace parece estar a punto de llegar. Fumbarg amanecerá como siempre con los primeros rayos de sol, pero de un humor de perros. La noche anterior ha consumido una gran cantidad de raíz de bruja y ahora está consumido por ella. Desaliñado y con mala cara realizará el trayecto habitual entre su casa y el puesto de guardia con paso extremadamente lento, donde luego permanecerá el resto del día sin otra pretensión que la de descansar, encubierto por la excusa de tener que atender unos urgentísimos papeles de palacio. El día irá transcurriendo con total normalidad hasta la llegada de la noche, momento en que se celebra la misteriosa fiesta de máscaras. Los jugadores deberían ingeniárselas para conseguir entrar en la fiesta, ya que será donde tenga lugar la escena final de esta aventura. La forma de entrar dependerá de sus habilidades, desde entrar escabulléndose entre la multitud, entrar como integrantes del servicio, hasta hacerse pasar por algún invitado, falsificando las invitaciones, las opciones son tantas como jugadores pueda haber. La llegada de invitados al lugar de la fiesta, se produce de forma continuada durante más de una hora. Cerca de trescientas personas han sido invitadas a la fiesta y entre ellas, nobles o importantes mercaderes se esconden tras las mascararas y





los vestidos fastuosos que llevan. Unas calles más abajo, un agitador critica a las altas esferas de la ciudadanía, y poco a poco su audiencia crece, empezando a proferir gritos e insultos hacía muchos de los invitados que acuden a la fiesta. La cosa empezará a ponerse un poco más tensa cuando un par de tomates podridos salgan volando y caigan sobre el blanco vestido de una de las damas que acude a la fiesta. Sus gritos de "insolentes" serán caldo de cultivo para incrementar aún más la tensión de la situación, que de no ser por la intervención de un pequeño destacamento contratado por los Balsini, habría podido pasar a mayores. Pero dentro del edificio, no llega ni tan siquiera un leve murmullo de lo que sucede fuera. La música lo inunda todo, con su acompasada melodía, mientras en el salón principal los invitados bailan, conversan alegremente y acompañan los canapés con algunos de los mejores caldos traídos desde Tilea para la ocasión. En la entrada, el patriarca de los Balsini, Güido, recibirá a todos y cada uno de los invitados acompañado por su hija durante todo ese tiempo. Si los jugadores escogen entrar como falsos invitados, podrán observar una extraña reacción tanto por parte de Güido como de su hija al recibirles, pero tras una desconfiada mirada inicial, les dejarán pasar sin ningún problema. Por supuesto puedes aprovechar esta situación para meter una pizca más de tensión a tus jugadores, ya que un par de guardias bien equipados respaldan en todo momento a Güido, y por supuesto al tratarse de una fiesta, si los jugadores llevaban algún arma a la vista, esta les habrá sido retirada previamente para serles devuelta cuando abandonen la fiesta, con lo cual no se encontrarán en una situación demasiado propicia para meterse en problemas. Fumbarg también será recibido por Güido y su hija, momento de gran tensión para el primero, que no hará más que rascarse el cuello con grandes espavientos, mientras su esposa le da codazos para evitar que lo haga. En la cara de la hija de Güido se podrá ver una sonrisa de burla, que acompañada de una reverencia, será casi cómica para cualquiera que la vea. No obstante Fumbarg tras devolver la pertinente reverencia, realizada de forma apresurada y poco ortodoxa, apurará el paso, llevando del brazo a su mujer a trompicones, para desaparecer entre el gentío del salón. Recuerda que se trata de una fiesta donde todos o al menos la mayoría de los invitados van con máscaras, así pues tus jugadores deberán andar con cuidado y no descuidarse si quieren seguir los pasos de Fumbarg. Puedes aprovechar esta circunstancia para incluir algún suceso como que los confundan con otros invitados, o que los jugadores confundan a Fumbarg con otro invitado que va vestido de forma muy parecida, pero en ningún momento dejes que esto interfiera en el desarrollo general a menos que tus jugadores actúen de forma irresponsable. Una vez todos los invitados han sido recibidos Güido y su hija se unen a sus invitados,

separándose casi de inmediato para atender las invitaciones pertinentes de unirse a algunos de los grupos que charlan, Güido será reclamado por un reducto de mercaderes, que discute de forma acalorada sobre los impuestos que el emperador planea imponer, mientras que su hija se unirá a la no menos ruidosa conversación que mantienen algunas de las damas más jóvenes.

La fiesta seguirá su transcurso normal, con los invitados yendo de un lado a otro, para conversar con diferentes personajes, para disfrutar de los increíbles vinos, degustar algunas de las delicias que han preparado los cocineros o para bailar al son de la música que invade el salón. Pero hay alguien que no está pasándolo precisamente bien, y no es otro que Fumbarg. Con una copa en todo momento en su mano (y rellena con cierta frecuencia), su porte es más bien serio y de su boca solo salen algunas risitas falsas (cualquiera que se fije un poco, podrá ver fácilmente los rasgos tensos de su cara). Su mujer hace tiempo que marcha de un lado a otro conversando sin parar casi a tragar saliva, cosa que en cierto modo alivia a Fumbarg, el cual se ha unido a un círculo de viejos "perros de guerra" que no han parado ni un solo instante de conversar sobre sus grandes hazañas. En mitad de la noche, Güido abandonará sus conversaciones y se llevará a su hija consigo al escenario al tiempo que la música se detiene. Güido se dispone a hablar y desvelar el motivo de la celebración, que no es otro, que el de celebrar el futuro enlace de su hija con un capitán de la Reiksguard, que se celebrará en cuanto que este último llegue de la última campaña en que ha tenido que participar. Los gritos de felicitación atronarán en la sala cuando Güido termina de hacer el anuncio del enlace y en cuanto este y su hija descienden del escenario, la música y la celebración prosiguen como estaba previsto. Durante un buen rato, Güido y su hija serán objeto de acoso de los que quieren felicitarles, ya sea por alegría o por interés (casi los más). Pero una vez pasado el momento inicial, cada uno volverá a los suyos. En ese momento la hija de Güido se acercará a Fumbarg, el cual tiene la cara desencajada desde que Güido hizo el anuncio del enlace, y casi arrastrándolo, se lo llevará cogido del brazo a uno de los salones más pequeños.

Fumbarg se a visto claramente sorprendido por la noticia, pues con la mayor discreción posible ha tenido como amante precisamente a la hija de Güido Balsini, mujer que ahora anuncia su enlace con otro hombre, a pesar de haberle ésta asegurado que solo podría estar con él. Si ya estaba disgustado por tener que hacer el paripé en la fiesta, acompañado de su esposa, ahora Fumbarg se encuentra al borde de un ataque de histeria. Si los jugadores los siguen podrán ver como la mujer, a medida que se alejan del salón principal, lleva su brazo alrededor de la cintura de Fumbarg y aprovechando la oscuridad propiciada por una



columna le dará un beso que el hombre no puede rechazar. No obstante casi de forma instintiva Fumbarg separará a la mujer y asegurándose que no les han visto (básicamente su mujer, por lo que si los jugadores son suficientemente disimulados, no deberían preocuparse) será ahora el que lleve la iniciativa y arrastre a la mujer rápidamente a un reservado. Mientras tanto en el salón principal, se produce la aparición en escena de un grupo de bailarinas que amenizarán lo que queda de noche con sus sinuosos cuerpos recubiertos de aceites perfumados. Entre las bailarinas, un rostro conocido para los jugadores será lo más llamativo. Se trata de Annabella, la “supuesta” agente imperial, que por segunda vez aparece en escena y no precisamente para actuar en nombre del emperador. Es importante que los jugadores vean a Annabella, pues ahora tienen la oportunidad de desvelar que es lo que esta sucediendo realmente en todo este embrollo. Si ningún jugador ha decidido permanecer en el salón mientras Fumbarg está en el reservado, Annabella acompañada por otras dos bailarinas podría pasar por uno de los pasillos auxiliares, camino de un reservado donde se maquillarían para el siguiente baile, dando así la posibilidad a los jugadores de encontrarse con la mujer. Así pues, ahora los jugadores tienen que conseguir contactar con Annabella, que es la única que puede explicarles que es lo que pasa exactamente, la forma en que contacten dependerá de las acciones de tus jugadores y deberás encontrar la mejor forma de que consigan hablar con ella, bien sea porque se han topado con ella en un pasillo, o porque han ido a buscarla mientras realizaba un descanso durante la actuación, todo depende de ellos.

Mientras tanto, en el exterior, las cosas se están poniendo tensas y la muchedumbre que animada por el agitador, había arrojado sus insultos y fruta contra los invitados, esta cada vez más furiosa y algunos ya están empezando a arrojar objetos contra el edificio. Algunos planean algo más...

Cuando los jugadores consigan hablar con Annabella, esta intentará en primera instancia esquivarles. No es la primera vez que lo hace, y la anterior ocasión lo consiguió. Pero ahora es más difícil que lo logre con éxito y debería acabar en manos de los jugadores. Cuando la atrapen, la reacción inicial, de Annabella será la de intentar mantener aún la farsa, asegurando que están estropeándolo todo y que no deberían verlos juntos, que eso podría revelar su identidad. Sin embargo si los jugadores insisten en que se trata de una farsa, y plantean las dudas que se han despertado en sus cabezas, Annabella acabará por romper a llorar y se desplomará en los brazos de alguno de los jugadores completamente derrotada. *“Ha llegado el momento de decir la verdad, mi nombre real no es precisamente Annabella, pero quizás eso sea ahora mismo lo que menos*

importe, lo cierto es que tampoco soy una agente imperial. Mi situación no es fácil y el dinero me venía muy bien para intentar retomar el rumbo de mi vida, ahora sin embargo el no piensa pagarme ni una sola corona, porque no ha conseguido precisamente lo que quería, ... o al menos eso me dijo ..., creo que os merecéis una aclaración de...”

Annabella ha muerto, de repente los jugadores podrán observar una figura escondida en las sombras de poco más de metro y medio, que rápidamente desaparecerá por una escalera. En ese mismo instante del salón principal, llegan gritos, inicialmente confusos, pero pronto una palabra se distingue claramente entre el barullo: “fuego”. Los exaltados del exterior han prendido fuego al edificio y ahora el pánico se adueña de los invitados, que corren descontroladamente de un lado a otro intentando encontrar una salida. Los jugadores deberían reaccionar rápidamente, Annabella tiene un dardo en la parte posterior del cuello, con casi total seguridad envenenado, un extraño individuo ha aparecido precisamente en ese momento y ha salido corriendo, por otro lado parece que un incendio amenaza con quemarlo todo. Si los jugadores tratan de seguir al misterioso personaje, no podrán sino llevarse un chasco, este parece conocer bastante bien el edificio y además a pesar de su corta estatura se mueve con gran rapidez. En la planta superior la única pista que podrán encontrar los jugadores es una ventana rota, que da a los tejados, donde se ve la silueta del individuo esfumándose en la oscuridad. No obstante si retornan hacia la planta baja, podrán ver algo que durante la persecución se habían pasado por alto (tras superar las convenientes tiradas de iniciativa), un trozo de tela negro, que parece haberse desgarrado al rozar en una esquina tiene un pequeño trozo de lo que parece un símbolo. Quizás eso pueda llevarles a algún lado, pero será en otro momento, el fuego esta propagándose a gran velocidad y ahora es el momento de salvar el pellejo.

● ¿Y AHORA QUE? ●

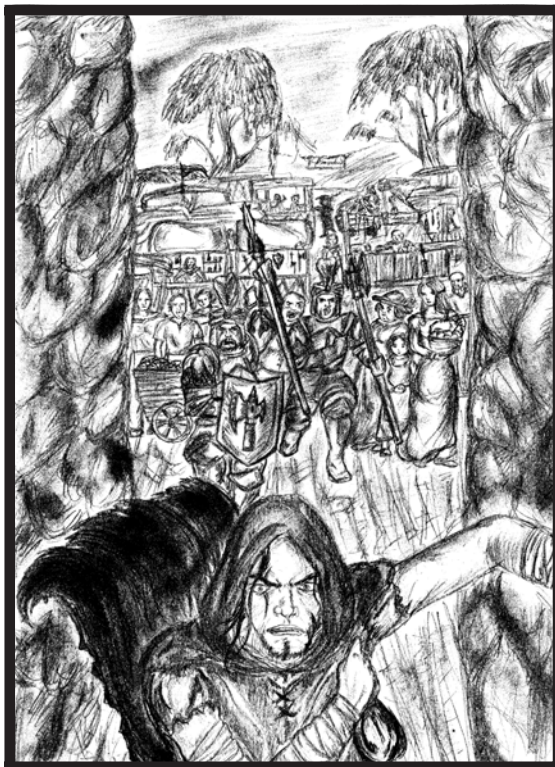
Tras el desenlace producido en la fiesta de máscaras, los jugadores se encontrarán probablemente ante un continuo surgir de preguntas. ¿Quien contrato a Annabella, para engañar a los jugadores y que estos investigasen a Fumbarg? Después de todo, este ya ha desembolsado una cantidad importante de dinero a los jugadores. ¿Además de la raíz de bruja, hay algo más oscuro, que esconda Fumbarg? ¿La relación entre Fumbarg y la hija de Güido, es conocida por la esposa del primero? ¿Y el trozo de tela, puede darles alguna pista sobre el individuo que ha acabado con la vida de Annabella? ¿Cual sería su verdadero nombre? ... Hay muchos cabos que quedan por atar, quizás tu puedas darles a todos ellos una respuesta o quizás finalmente los



jugadores desistan y decidan que la farsa en la que han entrado no les va y sigan otro camino. Como podéis ver, esta aventura ha sido diseñada para dejar muchas puertas abiertas y que vosotros luego desarrolléis el hilo narrativo como mejor se adapte a vuestras partidas, así pues solo nos queda deciros que os estrujéis las cabezas para pensar en las posibles alternativas y por supuesto no dejéis de hacérselas saber.

● EXPERIENCIA ●

Como habéis podido comprobar esta aventura tiene un objetivo claramente definido, que gira en torno a la investigación de Fumbarg, así pues la asignación de puntos de experiencia dependerá de los esfuerzos de cada jugador por obtener nuevas pistas e información que pudiera desenmascarar a Fumbarg. Por supuesto, queda a discreción de cada director de juego, cual deberá ser la recompensa que deberán recibir los jugadores, pero esta debería rondar entre los 50 pex, para los jugadores que menos se hayan involucrado en la investigación, hasta los 200 para los que más pistas e información hayan sido capaces de recopilar (aunque luego se quede todo en papel mojado ¿o no?).



* LOCALIZACIONES *

● EL MESON DE LOS MARINEROS ●

Este local se encuentra en una de las zonas más importantes de los muelles. Se trata de uno más de los negocios de Herr Kriptsau, que cuenta con varios almacenes de distribución y con varias embarcaciones a su servicio. El edificio esta construido en dos plantas, la inferior construida completamente en piedra y la segunda en madera. La sala principal es una habitación de grandes dimensiones repleta casi por completo de mesas y solo al fondo una robusta barra de madera rompe la monotonía de las mesas y los taburetes. Varios ventanales dan a la parte frontal y de los lados penden varios tapices traídos todos ellos de las regiones de Arabia. Algunos dicen que esos tapices no son sino expoliaciones a los habitantes de Arabia que se establecieron durante la invasión, aún a pesar de la convicción de Herr Kriptsau que asegura que él mismo los trajo en uno de sus viajes a Arabia. En la planta baja aparte de la gran sala, la cocina está complementada con los almacenes y un par de reservados, disponibles solo para ocasiones muy puntuales, para todos aquellos que tengan algo que tratar con Her Kripstaun. En la planta superior están las habitaciones del servicio en una mitad de la planta, mientras que el resto de la planta está reservada para las dependencias de Her Kripstaun, que ocasionalmente puede pasar aquí alguna noche, pues gusta de cambiar con cierta frecuencia su lugar de reposo, según él porque no se acostumbra a la vida en la ciudad y recuerda con nostalgia su época de viajante, según otros, porque hay más de uno que le gustaría ver a Kripstaun muerto y de esa forma trata de despistarlos.

● LA CASA DE FUMBARG ●

La casa de Fumbarg se encuentra situada en una zona tranquila de la ciudad, suficientemente alejada del puesto de guardia como para tardar casi media hora en llegar de un sitio a otro. La vivienda no es muy lujosa, pero cuenta con un precioso jardín en la parte posterior que su mujer se esfuerza en cuidar y que rebosa con flores de toda clase. Un muro de algo más de dos metros protege la vivienda a imitación de las que le rodean, que también cuentan con sus respectivos muros. Como se puede suponer se tratan de viviendas de gente suficientemente acomodada y la zona esta convenientemente pavimentada además de contar con faroles que iluminan la noche para así facilitar las labores de los guardias que patrullan estas calles. Por supuesto Fumbarg es bien conocido por los guardias de patrulla y estos además de saludarlo siempre tienen especial cuidado en lo que respecta a su vivienda (uno de ellos especialmente, pues espera que Fumbarg le firme una carta de recomendación). La edificación esta realizada completamente en piedra oscura y aquí se ve una ligera diferencia con las que la rodean, ya

que estas cuentan con una decoración más sobrecargada mientras que la vivienda de Fumbarg esta construida sobriamente. La piedra oscura y lisa de su casa contrasta con algunas fachadas grandilocuentemente decoradas con estatuas y con acabados marmolados.

Su interior alberga habitaciones algo más elegantemente decoradas que la fachada exterior del edificio. La cocina, la alacena y una pequeña sala de estar son lo primero que se puede encontrar al entrar en la casa y tras atravesar un pasillo se llega a la zona posterior de la misma donde una amplia sala hace las veces de despacho y de sala de reuniones cuando hay invitados en la casa. Además de esta sala, dos dormitorios, uno de ellos con una habitación-vestidor para la mujer de Fumbarg, y un escusado completan la planta de la edificación. Los muebles de todas las habitaciones son de buena factura y en la sala principal alfombras y tapices sirven para complementar a la gran chimenea a la hora de dar calidez. En la zona que sirve como despacho, dos estanterías se encuentran completamente llenas de papeles y varios libros, que abarcan desde temas de combate, hasta historia y geografía imperial, y la mesa igualmente está repleta de papeles en un desorden más que considerable. En la cocina varios juegos de cubertería y vajilla de plata son lo más valioso y celosamente guardados en un armario acristalado, el resto del mobiliario que se puede encontrar en la cocina es el habitual, eso sí, siempre con un toque elegante y de cierta clase. En la alacena varias sacas de trigo y maíz constituyen la principal reserva alimenticia. Pero además varios trozos de carne en salmuera penden de ganchos otorgando un agradable olor a la habitación. Quesos de oveja y algunas botellas de vino completan el contenido de esta alacena mucho más surtida que la de la mayoría de casas imperiales.

● DOWNSTRASSE N°4 ●

Downstrasse es una concurrida calle cercana a los almacenes del puerto. A diferencia de otras calles de los alrededores, esta es bastante más ancha y su pavimento está además de mejor conservado más limpio, puesto que pudiera parecer lo contrario, no es una de las principales rutas para transportar las mercancías que llegan del puerto. El motivo quizás esté en la fama de rigurosos que han adquirido los miembros del puesto de guardia que se encuentra al finalizar esta calle, y que lleva a muchos mercaderes a evitar la ruta por temor a inspecciones. Pero aparte de comentarios y rumores, lo cierto es que se trata de un lugar relativamente tranquilo en medio del ajeteo que significa la vida en el

puerto. Aquí tiempo atrás varios almacenes guardaban los excedentes que no podían ser albergados en los almacenes más cercanos al puerto, pero de eso ya hace mucho tiempo y actualmente han desaparecido todos menos uno. Y el hecho es que el que queda a sido completamente reformado por Kripstaun con el fin de convertirlo en un lugar donde poder celebrar sus reuniones. Sin embargo su uso ha cambiado bastante del fin inicial y ahora a cambio de importantes sumas de dinero, Kripstaun lo cede a importantes familias que no disponen de grandes salones en sus hogares (o que simplemente no quieren que algún estúpido borracho les estropee su última alfombra traída de Cathay con los desperdicios de sus entrañas tras haberse pasado con la bebida) para poder realizar sus fiestas particulares.

* PERSONAJES *

● ANNA, EL GANCHO ●

Mujer de treinta años, aun conserva gran parte de su encanto juvenil, circunstancia que aprovecha muy bien para salir adelante en la vida. Tras su llegada a Altdorf, descubrió que las cosas no eran tan fáciles como se había imaginado y pronto se vio en la calle sin una sola corona ni un sitio donde dormir cada noche. No obstante Anna, era una mujer con un precioso pelo castaño, que llamo la atención de algunos personajes que decidieron contratarla para un prostíbulo, engañándola con falsas promesas de una vida mejor, y a ese trabajo se ha visto atada desde entonces. No obstante su ilusión por salir de esa vida que se le había presentado, le ha hecho ir buscando cada vez más, ser la favorita de su “jefe”, con la intención de que este finalmente le aparte de un trabajo que no le agrada especialmente. Así es como se ha forjado la cicatriz que adorna su cara, pues la lucha por escalar posiciones ha sido dura y muchas se han puesto en su camino, y dicha cicatriz es un rastro de esa circunstancia. A pesar de su duro carácter, Annabella a veces tiene crisis, que trata de solventar consumiendo raíz de bruja, fácilmente accesible para ella, puesto que su “jefe” la considera un buen método para satisfacer a algunos clientes y obtener mayor beneficio de ellos.

● FUMBARG ●

Sus largos años al servicio del emperador le han endurecido, tanto física, como mentalmente. Es un hombre poco propenso a la





conversación y más habituado a resolver las cosas actuando con decisión. Hace ya más de cinco años que fue ascendido al cargo del puesto de guardia donde trabaja, sin que haya conseguido ir más allá, como él pretendía. Así poco a poco, mientras veía como otros conseguían salir adelante y él se estancaba, fue poco a poco hundiéndose mentalmente y ese fue el motivo por el cual caería en las garras de la raíz de bruja. Esta circunstancia serviría para hundirlo aún más, y su carácter se agrió todavía más si cabe. En mitad de esta caída ha tenido ciertos momentos de recuperación, pero no han sido más que espejismos y su situación parece ir cada vez a peor. La situación en el puesto de guardia con sus compañeros de jornada, es más tensa que nunca y de no ser por su posición, quizás ya hubiese tenido algún que otro problema. No obstante parece que últimamente estos se multiplican para Fumbarg. ¿Sabrá hacer frente a todos?

● ESTEFFAN, EL POSADERO ●

Todos los días Fumbarg almuerza en una posada cercana al puesto de guardia. Su dueño, Esteffan, ya conoce desde hace bastante tiempo a Fumbarg, que cada día almuerza en su local, a cambio Esteffan siempre tiene una botella de buen vino bretoniano lista para Her Fumbarg. Su relación gira únicamente en torno a este punto, y realmente nunca podría decirse que sean buenos amigos, sin embargo Esteffan sabe que un buen cliente como Her Fumbarg no se debe perder así como así, con lo que tendrá cuidado en caso que alguien le haga preguntas acerca de él. En caso que pueda llegar a sospechar algo alertará sin dudar a Her Fumbarg para que se ande con cuidado, después de todo a veces cree que incluso le ha cogido cariño a Her Fumbarg (o más bien será a sus generosas propinas). Por lo demás Esteffan es un posadero trabajador que no busca ningún tipo de problema y que tratará de ofrecer siempre el mejor servicio a sus clientes.

Esteffan ya ha superado los cuarenta años, pero su piel ajada y su cabello blanco hacen que aparente aún unos cuantos años más. Sin embargo nada más lejos de su apariencia inicial, Esteffan es un hombre vital y animoso, que no se detendrá ni un solo instante. Según reza el mismo, *"no hay taberna mala, sino malos taberneros"* y fiel a su frase, él no dejará ni un momento de trabajar. Es una persona muy dedicada al trabajo y poca conversación puede ofrecer aparte de lo que entraña su trabajo, *"el negocio podría ir mejor"* o *"algún día se darán*

● HERR RIPTSAUN ●

Kripstaun es el típico tiburón en los negocios y ello sin duda se debe a su carácter duro y pragmático. No obstante eso contrasta con su aspecto débil y poco aliñado. Es más bien bajo, levantando del suelo poco más de vara y media. Su rostro blanquecino por la escasez de sol que últimamente recibe está cada vez más demacrado por las preocupaciones que le acarrearán los negocios. Dichos negocios no son siempre tan claros como debiera y eso ha llevado a Kripstaun a situaciones más peligrosas de lo que él pudiera desear. Sin embargo sabe controlar la situación y su tranquilidad ante los problemas es un punto a su favor. Pocos son los que pueden hablar directamente con él, puesto que además de duro, pragmático o tranquilo, es un hombre esquivo y poco comunicativo, centrando su relación con el mundo casi exclusivamente a través de sus hombres de mayor confianza.

● GÜIDO BALSINI ●

Hombre de negocios, Güido ha pasado la mayor parte de su vida ocupada con el trabajo. Así pues de pronto se ha encontrado con una edad considerable (cerca de los cuarenta años) y sin apenas haber disfrutado de una vida que casi se le ha escapado entre las manos. Su hija, que nació ya hace casi dos décadas se ha convertido en toda una mujer sin que él lo haya visto y su mujer hace tres años que murió a causa de una grave enfermedad. Así pues Güido tras una etapa de gran depresión, ha decidido ir retirándose poco a poco de los negocios para intentar disfrutar algo más de su vida. Los años de negocios le han dejado algunas marcas, como un estomago bastante prominente, fruto de sus largas horas sentado en su despacho comprobando los registros del negocio. El pelo ha ido perdiendo su color poco a poco y ahora el escaso pelo que aún mantiene es como un tesoro para él. A diferencia de la parte superior de la cabeza, que cuenta con poco pelo, su también blanco bigote, es bastante tupido y le confiere un aspecto casi solemne. Güido esta seguro que ha perdido demasiado tiempo en su vida, y ahora es un hombre jovial y encantado de poder disfrutar de las cosas que la vida le va ofreciendo, a diferencia de aquel hombre frío y calculador de años pasados, aunque quizás no haya cambiado del todo...

