

EL HERALDO DE ALTDORF



AÑO 1
Nº 3

**BESTIARIO: CAMELLOS
Y NO MUERTOS**

**LOS PELIGROS
DEL DESIERTO**

**RELATO: LA MUERTE
ESPERA EN LA ARENA**

**AVENTURA: POR EL RIO
CON LOS MUERTOS**

**"LAS ARENAS DE ARABIA GUARDAN
MILES DE SECRETOS, INTRODUCETE
EN ELAS Y DESCUBRELAS..."**

INDICE

Editorial	4
(Gran Mago Terrae)	
Artículo: “Acerca de las Tierras de Nehekhará”	6
(Elemmir)	
Relato: “La Muerte espera en la Arena”	9
(Igest)	
Los Muertos del Desierto	13
(Elemmir)	
Camellos	17
(Igest)	
Invasión de Diamanterra	19
(Igest)	
Cómic	21
(Gran Mago Terrae)	
Carrera: Nehekptólogo	23
(Elemmir)	
Aventura: “Por el Río con los Muertos”	24
(Elemmir)	
Los Peligros del Desierto	30
(Igest y Guillermo Quesada)	
Laredj	35
(Sir Ar´Ondight)	

Diseño y Maquetado: IKKYU

Dibujos: Nelson Ismael Duarte, Duragalar

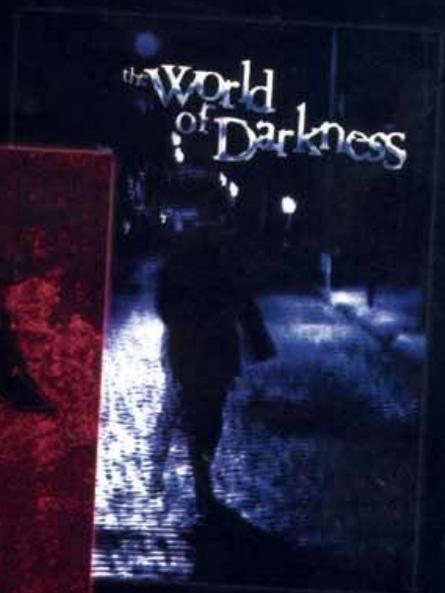
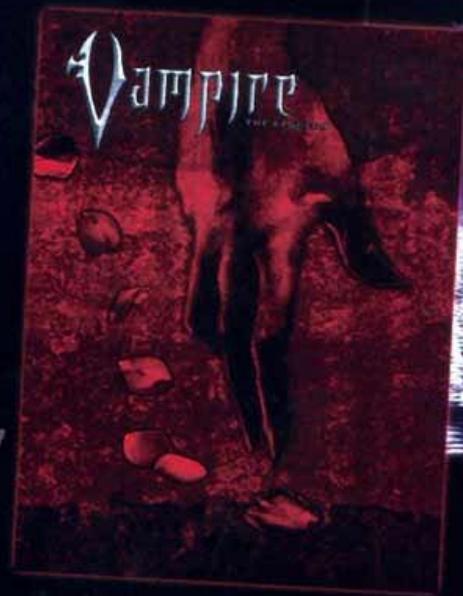
Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y/o dueños y sólo son usadas aquí con carácter ilustrativo.



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

Remas Heinhart ya se veía perdido. El empedrado callejón que precedía al muelle estaba salpicado de sangre, su propia sangre, y parecía ser que la guardia de la ciudad no iba a acudir en su ayuda a tiempo.

“¿Por qué a mi Sigmar? ¿Por qué a mi?” – rezaba el joven mensajero, mientras mantenía su pistola alzada contra los asaltantes, poco intimidados (aunque mantenían las distancias) ante la presencia de un magullado y temeroso individuo, que sujetaba con pulso tembloroso la pistola de percutor metálico.

A pesar de su nerviosismo, Remas sujetaba contra el pecho multitud ergaminos y artículos con información extraída de la lejana Arabia, para la publicación de este mes. La información contenida en aquellos documentos había costado una gran suma al director del periódico, además de la vida de algunos de sus colaboradores, desplazados a la desértica región.

“Vamos, efendi, deja todo eso en el suelo y no será necesario que te matemos...” – hablaba, con boca desdentada, el que parecía ser líder del pequeño grupo de matones extranjeros, mientras una ligera llovizna comenzaba a caer del encapotado cielo nocturno.

“Me han seguido hasta aquí desde que salí del puerto de Daban... si tienen tanta determinación para seguir mis pasos, durante cientos de leguas, no me extrañaría que no dudaran un instante en cortarme el cuello a la menor oportunidad – pensaba Heinhart apesadumbrado.

No podía hacer otra cosa. Bajó la pistola y procedió a dejar con sumo cuidado los papeles en el frío suelo del callejón.

“Sukram, efendi...” – murmuró el matón de piel oscura y rostro cubierto por un turbante, mientras se llevaba las manos a la empuñadura del largo alfanje.

Entonces el cielo resonó con un trueno ensordecedor, seguido de un resplandor tan brillante que Remas tuvo que taparse los ojos para evitar quedarse ciego. Después, una bocanada de aire caliente y pestilente hedor a carne quemada azotó su cara.

Aturcido, ligeramente cegado, y con el vello de punta, Remas Heinhart pudo alzar la mirada ante un cuarto hombre que descendía de entre las nubes, levitando, con una niebla mística agitándose a su alrededor, como adherida a sus largos ropones ocre amarillentos.

Los tres matones árabes, yacían a sus pies, con diversas heridas carbonizadas, repartidas por todo el cuerpo. para cubrir su puesto...”



Remas recogía los pergaminos que habían quedado repartidos por todo el pavimento, tras la aparición del mago, con frenética efectividad. El joven mensajero se atrevió a formular una pregunta, al tiempo que se ponía en pie.

El brujo alargó sus labios en una sonrisa, al tiempo que respondía entredientes:

“¿Qué importan los nombres ahora, muchacho? Digamos que soy parte de la plantilla, y que se me ha contratado para que este periódico salga con la puntualidad que se le exige...”

Remas no necesitaba más explicaciones, el director del periódico era un hombre muy importante en la capital, tanto como para poderse permitir los servicios de uno de los magos de los enigmáticos Colegios de la Magia.

Los pies del muchacho volaron por el empedrado pavimento de Altdorf como si le fuera la vida en ello.

El Heraldo de Altdorf saldría a imprenta una vez más.



¡Bienvenidos a una nueva edición de “El Heraldo de Altdorf”!

En primer lugar, debo pedir disculpas por el ligero retraso que ha sufrido, nuevamente, este tercer número. En nuestro afán por remodelar el aspecto, contenidos y alguna que otra sorpresa de la que pronto seréis partícipes, nuestro querido periódico ha vuelto a sufrir una demora en su tirada.

Pero os puedo asegurar que cada vez las cosas van a mejor y, como ejemplo, aquí tenemos los misterios de Arabia, la desértica y mortal región meridional del Viejo Mundo.

Mil y un peligros os acecharán en las arenosas ciudades del gran desierto. Escorpiones, tormentas de arena, el asfixiante calor, convierte todo viaje entre ciudad y ciudad en toda una aventura, sin necesidad de recurrir al tópico de la taberna en la que un encapuchado nos ofrece un modo rápido de conseguir un buen montón de oro.

¡Ah! ¿Os gustan los tópicos? Pues para vuestra información aquí, quién más quién menos, va embozado con algún tipo de velo, turbante o capucha. Siempre hay dinero y aventuras suficientes para llenar los bolsillos de nuestros aventureros, si no mueren en el intento.

¿Y donde podrán hallar montañas de oro, maravillas mágicas y joyas capaces de pagar el rescate de un rey? Exacto. En las tumbas de los reyes de tiempos pasados.

Adentraos en las oscuras y terroríficas tumbas de los Reyes Funerarios, coged lo que podáis y salid huyendo en cuanto tengáis oportunidad, antes de que sus guardias momificados y las múltiples trampas que protegen sus tesoros, caigan sobre vosotros.

En esta entrega os hacemos partícipes de las reglas para poner en juego los terroríficos no-muertos de las dunas, los funestos ejércitos de los Reyes Funerarios, así como su magia especial (siguiendo las reglas de nuestra anterior publicación, *Heraldo de Altdorf* nº 2).

Aventuras, relatos, nuevas carreras, un hilarante comic, un buen montón de material que se queda corto con todo lo que se podría hablar de esta región, que daría para llenar todo un suplemento de reglas, de hecho, ¿quién sabe si en el futuro no ampliaremos toda la información que os hemos ofrecido?

En definitiva, esperamos que disfrutéis de este número como lo lleváis haciendo hasta ahora.

Pronto el mundo de nuestro querido juego quedará revolucionado por la tan esperada 2ª Edición de Warhammer, que Edge Entertainment se está encargando de traducir y tenemos entendido que no tardará demasiado en hacer aparición.

A la espera de su lanzamiento y deseosos de hacernos con un ejemplar, casi tanto como vosotros, para poder ofreceros material adicional para la nueva edición, me despido. Recemos a Sigmar porque todo llegue a buen puerto.

GRAN MAGO TERRAE



Acerca de las Tierras del Nehekhara



“Los Reyes Funerarios han gobernado la región conocida como Nehekhara antes de que se contaran los años. Sus imperios ahora yacen enterrados en las áridas tierras desérticas, en las que una vez se erigían las orgullosas necrópolis, desde las cuales su voluntad era cumplida. Sin embargo, estos gobernantes no descansan en paz, y cuando llega el momento, se alzan de sus tumbas para reclamar su antiguo imperio de las manos de aquellos que lo hayan profanado. Y cuidado con aquel incauto que ose irrumpir en la morada de los grandes soberanos de Nehekhara, pues a ellos les espera el peor de los destinos y la maldición de una muerte lenta y dolorosa.”

*Discurso de Lucius Klaustein,
Nehektólogo de la Universidad de Historia y Culturas Antiguas de Nuln,
Titulado “Acerca de las Tierras de Nehekhara”*

Nota del Autor:

Antes de entrar de lleno en el artículo, me gustaría aclarar que la información que aquí se detalla no es más que un breve resumen para poder comprender básicamente a las criaturas cuyas reglas se describirán. Si se desea obtener una información más detallada les aconsejo que echen una mirada al libro Ejércitos Warhammer: Reyes Funerarios.

A continuación se ofrece, para el enriquecimiento del lector, un breve resumen de las notas originales, expuestas en el memorable discurso del nehekptólogo Lucius Klaustein, realizado en la Honorable Universidad de Historia y Culturas Antiguas de la Majestuosa Ciudad de Nuln.

‡ LA TIERRA DE NEHEKHARA

La tierra de Nehekhara se extiende a lo largo del territorio conocido actualmente como *La Tierra de los Muertos* dentro del *Gran Desierto de Arabia*.

En la actualidad es una región inhóspita, donde abunda la arena y el sol durante el día, y las temperaturas descienden estrepitosamente convirtiéndose aún más insoportables que el calor matinal durante la noche; es una región de muerte y desolación donde escasea el agua, más que en otras regiones de Arabia. Pero más que una región de muerte, ha de ser considerada una región de muertos, o mejor dicho, de No Muertos.

Es aquí, en Nehekhara donde la magia conocida hoy como Nigromancia ha tenido sus orígenes (degenerándose de las antiguas artes, para convertirse en lo que se conoce en el mundo actual), encontrando sus raíces y

fundamentos en lo que antiguamente era conocido como el Culto Mortuorio.

Las antiguas necrópolis de Nehekhara, sin embargo, han resistido al tempestuoso paso del tiempo y, aún hoy, muchas de las mismas se encuentran en más que buenas condiciones. Muchos nehekptólogos se embarcan hacia estas tierras en busca de la historia perdida en las arenas. Muchos son los que se embarcan, pocos los que vuelven.

Quienes han regresado con vida, o bien han muerto posteriormente bajo alguna enfermedad misteriosa, o han presenciado ciertos hechos que hasta el día de su muerte les turba el pensamiento y les ha convertido en la sombra de los brillantes hombres que alguna vez fueron. Muchos de estos dementes, cuentan, con todo lujo de detalles, como sus compañeros escucharon una voz (o varias voces en algunos casos) que entonaban cánticos en los cuales se les maldecía una y otra vez, y continúan su relato con la muerte inexplicable de aquellos cuyos oídos han tenido el oscuro privilegio de oír aquellas voces de ultratumba.

Otros, narran como los muertos se levantaban de sus propias tumbas empuñando armas más afiladas que la espada de un elfo y más



mortíferas que el hacha de un enano, para masacrar a quienes osan entrar en los recintos fúnebres conocidos como “pirámides”.

Y no falta aquel que habla de las innumerables trampas que se encuentran a cada paso, si no se camina con cuidado.

Por último, ha de ser aclarado que el deseo de encontrar estas antaño magníficas ciudades no solo ha atraído a aquellos, sedientos de conocimiento, sino también a los conocidos cazadores de tesoros, mercenarios, aventureros, saqueadores de tumbas y demás gentes de la misma calaña que sólo busca un beneficio individual para su propia conveniencia.

Actualmente, se han escuchado también rumores acerca de que el conocimiento perdido por el Culto Mortuorio podría beneficiar a los usuarios de lo que la cultura nehekharensis consideraría como una aberración a sus artes, estamos hablando, desde luego, de la senda mágica llamada Nigromancia.

‡ EL CULTO MORTUORIO

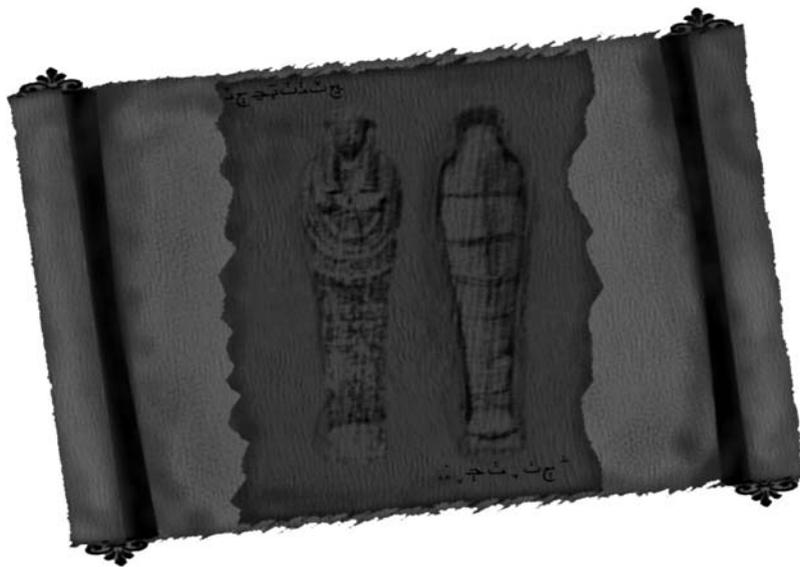
Como todos saben, esta orden, llamada el Culto Mortuorio, ha sido instituida por los antiguos Reyes de Nehekhara con un sólo propósito, conservar sus cuerpos del paso del tiempo y llevar sus almas a un descanso eterno.

Esta técnica es conocida en su terminología científica con el nombre de momificación, consistente en el recubrimiento del cuerpo con aceites y brea junto con la posterior envoltura de todo el cuerpo con vendajes especiales, así como la extracción de sus vísceras.

Según los estudios más actuales, se ha llegado a la conclusión de que no sólo los gobernantes eran merecedores de este honor. Se han encontrado, aunque lamentablemente no tenemos aún pruebas tangibles de ello, cuerpos momificados de otros miembros de la sociedad de Nehekhara. Aún no se ha develado el misterio de si pertenecen pura y exclusivamente a miembros de la realeza o no.

Algunos supersticiosos juran que los sacerdotes y sumos sacerdotes de este culto poseen la capacidad de traer el alma de los difuntos gobernantes a sus cuerpos para “revivirlos”. Obviamente, los que adoptan estas posturas son aquellos que también creen que los sumos sacerdotes no están realmente muertos.

Sin embargo, todas las doctrinas acerca del culto coinciden en que, en caso de que esas creencias fuesen verdaderas, los encargados de tal honor son los llamados Hierofantes, quienes se encuentran jerárquicamente por encima de todos los demás sacerdotes y sumos sacerdotes.



Restos de un antiguo Pergamino donde se exponía el proceso de momificación.

‡ LAS PIRAMIDES PERDIDAS

Existen muchas historias de estas antiguas fortalezas, pero todas apuntan a un mismo objetivo, y es considerarlas como el refugio mortuorio de los antiguos reyes. Esto demuestra el amplio poder y la fe que el culto mortuorio despertaba en los habitantes de estas tierras.

Según lo que se ha obtenido, de todos los frustrados y poco fructíferos viajes realizados, en estas magníficas estructuras residen no sólo los reyes difuntos y sus herederos, sino también aquellos guerreros que han servido lealmente al rey.



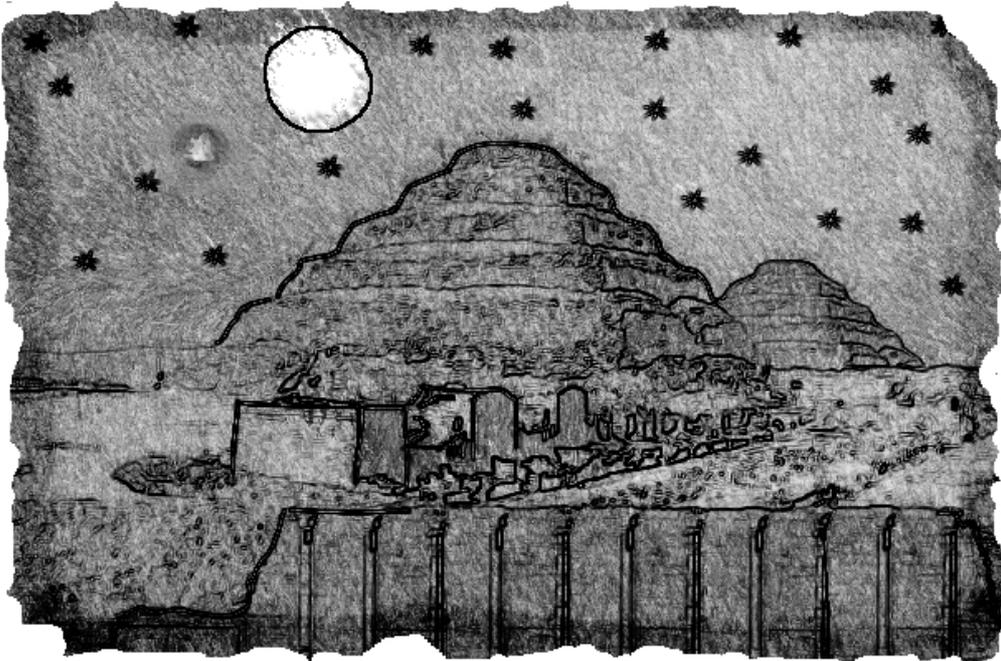
EL HERALDO DE ALTDORF

Las escrituras encontradas hablan de que estos guerreros son llamados la Guardia del Sepulcro, y que se encuentran en la pirámide para servir a su señor en la muerte como ya lo hicieron en vida.

Algunas tablillas antiguas también hablan de las gigantescas estatuas encontradas en diversas zonas de la pirámide. Estas estatuas toman la forma de un humano con cabeza de distintos animales, dependiendo de la deidad a la que representen. Según las mismas escrituras estas estatuas tendrían más que un fin decorativo y son, de hecho, criaturas encargadas de la protección de la pirámide

(conocidas como Ushabti) junto con los ya mencionados...

Aquí concluye el resumen del discurso, el material aquí presentado no es más que una breve reseña de la larga charla que el nehekptólogo presentó a la sociedad de la Universidad de Historia y Culturas Antiguas en la ciudad de Nuln. Lo último que se supo del autor es que se embarcó él mismo a la región de Nehekhara con el fin de traer una momia de un antiguo gobernante para su estudio detallado. Nunca más se supo de su paradero y de si tuvo o no éxito en llegar a su destino y cumplir con su cometido.



Antiguo dibujo en grafito realizado por un artista tileano en el que se representa una legendaria necrópolis.



La Muerte espera en la Arena

Svenson se desabrochó un botón más de la camisa, el calor se estaba convirtiendo en algo insoportable. Levantó la mirada hacia donde estaba Olafs y se sintió reconfortado al saber que no era el único que no soportaba aquel asfixiante calor. Ninguno de los dos mercenarios, procedentes de Norsca, había oído con anterioridad, nada sobre el calor que reinaba en Arabia, pero desde que pusieran pie en tierra, no habían cesado de quejarse al respecto. Sus botas de gruesa lana habían sido sustituidas por sandalias de lino abiertas, sus forros de piel por camisas de lino. Prendas mucho más frescas, pero no lo suficiente para gentes que están acostumbradas a vivir en el frío clima de Norsca.

Los camellos estaban acabando de beber el agua, la suficiente para los tres días de travesía que les esperaban a través del desierto. Svenson bromeaba ante la posibilidad de encontrar agua en mitad de aquel desierto, sin embargo, cuando llegaron al Oasis donde ahora descansaban antes de continuar, tuvo que tragarse sus bromas y, sediento como estaba, se lanzó el primero a saciar su sed.

Desplegaron varias tiendas de campaña, pues otra compañía de mercaderes acababa de llegar al oasis y sería bueno intentar vender parte de la mercancía excedente que llevaban. Ahora descansaban a la sombra de una palmera intentando conciliar un ligero sueño. Se acabó la parada y pronto, tanto Svenson como Olafs, se encontraron sudando bajo el sol abrasador, mientras recogían las tiendas y preparaban todo para partir. No habían tenido mucho tiempo para hablar, puesto que en el trayecto uno iba en la parte delantera del grupo, mientras que el otro lo cerraba. Una sonrisa agria, fue lo único que cruzaron, no había tiempo para más, antes de lo que se imaginaban estarían en marcha de nuevo, soportando el calor asfixiante.

Los dos días siguientes, fueron más de lo mismo. Calor, arena y sed. Los dos hombres norses se preguntaban muchas veces si eran los únicos que lo pasaban realmente mal por culpa del calor, pero en el grupo nadie hablaba con ellos.

Aquellos hombres de Arabia no eran, ni mucho menos, abiertos a la conversación. En las paradas que hacían Olafs y Svenson, se apartaban un poco del grupo y, a excepción de Ramit, nadie más se les acercaba.

Ramit era su intérprete, él les había conseguido el trabajo en la compañía de mercaderes. De vez en cuando, pasaba un rato con ellos y conversaban.

Ramit era un hombre curioso y se sentía encantado de poder escuchar noticias de un lugar, tan diferente a su tierra, como lo era Norsca. No podía imaginarse un sitio tan frío, donde el sol apenas se podía ver; no era de extrañar temiendo en cuenta el sol, que les abrasaba a diario, en los duros desiertos de Arabia. Por su parte, Olafs y Svenson, aprendían poco a poco algunas costumbres de la zona, aunque más lentamente, pues pasaban la mayor parte del tiempo pensando como evitar todo ese perenne calor.

Aquella noche estuvo hablando con ellos menos de lo habitual, pero ninguno de los dos norses se extrañó. Las ruinas cercanas al lugar donde habían acampado,

exhalaban una sensación de malignidad que ponía nerviosos tanto a bestias como a hombres y Kamit no era un hombre excepcionalmente valeroso. Aquella noche nadie en la caravana pudo dormir bien, ni siquiera los dos bravos norses, desconocedores de las leyendas que podían envolver aquellas misteriosas ruinas.

A pesar de lo tenebroso del lugar, era preferible a permanecer en una planicie arenosa toda la noche, sin abrigo alguno. Los centinelas nocturnos aseguraron oír voces en el aire, voces que pronunciaban frases ininteligibles, cargadas de maldad y, en más de una ocasión, creyeron ver figuras moviéndose en los límites del campamento. Finalmente, las primeras luces del día llegaron sin que nada malo hubiese sucedido.

Con la llegada del día, la marcha se reanudó. Antes de que el calor del mediodía se hiciese insoportable, deberían llegar hasta la siguiente parada, un pueblo casi abandonado, pero que constituía el mejor refugio en medio del desierto. Dos casas, destrozadas casi por completo, constituían la entrada al citado pueblo. Una vez dentro el panorama no era mucho más halagüeño. Casas de adobe medio derruidas parecían constituir el centro del pueblo y lo peor de todo es que no se veía ni un alma.

Varios hombres se adelantaron, explorando casa a casa, para comprobar si había alguien en el pueblo, pero todos regresaron pronto sin haber encontrado nada. Al parecer el pueblo estaba vacío, un contratiempo que no se esperaban. Finalmente quedó claro que allí no quedaba ni un alma, estaban completamente solos. Nadie sabía explicar que había podido suceder para que no hubiese ni rastro de sus habitantes. Todos estaban nerviosos y se notaba el ambiente tenso que reinaba desde que llegasen al pueblo. Svenson y Olafs estaban también inquietos, aquel pueblo fantasma no les inspiraba demasiada confianza, así que fueron a sentarse a la sombra de una de las casas mientras se decidía que hacer.

Svenson abrió ligeramente el ojo, un extraño ruido le había despertado. Su cuerpo estaba cubierto de sudor y el sol apenas le dejaba ver. Poco a poco sus pupilas se fueron acostumbrando a la claridad del día y pudo ver a su lado la silueta de Olafs, que continuaba dormido. Una nube de polvo en el horizonte llamó su atención. Se incorporó estirando sus músculos agarrotados por el cansancio y por la mala posición con la que se había dormido. Entrecerró los ojos como si así pudiese ver más lejos, pero seguía sin poder distinguir el origen de aquella nube de polvo.

Continuó concentrando su vista en aquella nube durante unos instantes, pero no descubrió nada. Sin embargo, el jirón de nube seguía acercándose al pueblo y cada vez parecía hacerlo a mayor velocidad. Svenson sarandó a Olafs para que éste despertase, el cual, sorprendido, buscó rápidamente algo con lo que defenderse. Lo único que pudo alcanzar su mano derecha fue un palo de madera seca que había apoyado contra la pared de la cabaña. El golpe alcanzó a Svenson en un costado pero, al estar tan seca la madera del palo éste se rompió como un cristal cuando golpeó contra el suelo.

Entonces Olafs se dio cuenta de lo que sucedía... No cruzaron ni una sola palabra, pero sus miradas sirvieron para pedir disculpas a Svenson y para avisar a Olafs del peligro que se avecinaba. Los dos hombres de Norsca permanecieron inmóviles como estatuas pétreas observando como se acercaba aún más la nube de polvo. Ahora ya eran visibles.

En su primer encuentro con Ramit, éste les habló de algunos de los peligros que podrían encontrarse en el camino y el nombre de "Perros del desierto" había llamado la atención de ambos norses. Ahora tenían delante a los tan temidos Perros del desierto, sanguinarios asesinos que cabalgaban a través de las dunas acabando con todos aquellos que se cruzaban en su camino. El momento de empuñar las armas se acercaba con aquella nube de polvo, miedo, en lugar de valor, se apoderaba ahora de los hombres de la caravana.

Todos marchaban corriendo de un lado para otro en busca de sus armas, con el único pensamiento de sobrevivir ese día y ver un nuevo amanecer en el mar de arena. Los dos norses tardaron unos instantes en reaccionar, pero finalmente salieron corriendo para recoger su equipo de combate.

No sería necesario hender escudos ni atravesar armaduras, así que ambos norses estuvieron de acuerdo en seguir el consejo de Ramit antes de partir, cambiando sus pesadas hachas a dos manos por espadas. No estaban muy acostumbrados al manejo de estas armas, mucho más ligeras que sus hachas, y se notaba en el nerviosismo con que sus manos las empuñaban.

Los hombres a caballo seguían acercándose a gran velocidad. Svenson sopesó la espada y la blandió de un lado a otro para intentar hacerse al arma, Olafs la empuñaba más groseramente, sin que pudiera diferenciarse mucho su técnica con la espada del uso que hacía habitualmente con el hacha. Ahora recordaba las extensas laderas de la lejana Norsca, cubiertas de verdes pastos en verano y de blanca nieve el resto del año. Sentía que nunca más volvería a ver el "Gran Colmillo", nombre con el que hacían referencia a la impresionante montaña de hielos perpetuos, a la sombra de la cual había nacido, en una pequeña aldea, que ahora estaba tan lejos...

- Svenson, ¿Por qué no huir? Por que no volvemos a Norsca, y ...

El sopapo que recibió le dejó sorprendido y con la mandíbula dolorida.

- ¿huir? ¿dónde? ¿Al desierto? ¿Estás loco? No sobreviviríamos ni siquiera un día. No podemos seguir tú y yo solos, aquí no sabemos nada. ¿Acaso el combate que se avecina te da miedo?

En ese momento, al escuchar la palabra miedo, como un acto reflejo, la mano izquierda de Olafs golpeó el costado derecho de Svenson; giró bruscamente y soltando la espada intentó salir corriendo. Pero su carrera se vio truncada por la determinación de Svenson que, a pesar del duro golpe que acababa de recibir, se mantuvo firme y con sus gruesos brazos, sujetó con firmeza a Olafs, empujándolo contra la pared de la casa en la que se habían quedado dormidos hacia unos minutos.

Sus ojos parecían excesivamente saltones y las arrugas de su cara más pronunciadas que nunca. Olafs estaba claramente aterrorizado y Svenson lo sabía, tenía que tranquilizarle antes de que fuese demasiado tarde. Pero ya no había tiempo, los primeros Perros ya estaban entrando en el pueblo, sesgando la vida de todo aquel que osaba interponerse en su camino. Algunos hombres se acercaban por la calle en la que ambos norses estaban discutiendo. Sus espadas en alto, sedientas de sangre, se disponían a saciarse con la sangre de los dos nativos de Norsca. Svenson los vio y soltó a Olafs para recoger su espada, que había dejado en el suelo. El primero de los Perros del Desierto estaba ya a menos de dos cuerpos de distancia, momento en que Svenson se tiró a un lado rodando sobre su costado para evitar ser atropellado por el caballo en plena carga.

Nuevamente el "Gran Colmillo", las verdes laderas. Podía ver a un alegre chico corriendo descalzo sobre la húmeda hierba, que había ganado su sitio a las imperturbables nieves. Eso chico seguía acercándose y ahora podía ver claramente su rostro. Era él mismo, era Olafs en la plenitud de su juventud. Ahora estaba seguro que no volvería a ver aquellos extraordinarios paisajes en vida, nunca...

Svenson esquivó por poco la carga del caballo, justo a tiempo para ver como Olafs era decapitado, sin que hubiese hecho el menor esfuerzo por evitarlo. Su cuerpo giró hasta golpear contra la pared de otra casa y a punto estuvo de tener que soltar la espada. Pero, por suerte, no fue así y pudo mantenerla sujeta justo a tiempo para detener la acometida del siguiente Perro del Desierto que ya había alcanzado su posición.

El golpe hizo que saltasen chispas al entrechocar las espadas y de no ser por la costumbre de Svenson a portar un gran hacha, probablemente su brazo no hubiese aguantado la tensión del golpe. Pero no tenía tiempo para pensar en eso. Intentó incorporarse para hacer frente al siguiente envite, apenas un instante más y tendría encima al siguiente bandido. La espada no era el mejor arma para hacer frente a los jinetes, pero ahora era lo único que podría servirle para mantenerse con vida.

Ya estaba a su altura, la espada del jinete descendió hacia el cuello de Svenson, que con un giro más bien torpe logró esquivar, al tiempo que lanzaba un tajo hacia el costado del jinete. Cortó tela y piel con el golpe, el jinete soltó su arma y se esforzó por mantenerse sobre el caballo, sin embargo la rienda se le escapó de las manos y finalmente cayó al suelo, mientras que su montura seguía su carrera sin jinete, siguiendo a los caballos que le precedían como si una

misma mente les uniese en su carrera. Un grito alejó a Svenson de estos pensamientos, un nuevo jinete se acercaba al galope, se encaró para hacerle frente. Pero ya no había tiempo, el jinete estaba encima y su espada descendía sin posibilidad de detenerse. Svenson movió torpemente sus manos intentando asir la espada para detener el golpe, pero era tarde y él lo sabía. Rezó una última plegaria a Uahalla y se preparó para acompañar a Olafs. Su cuerpo cayó sobre la arena, donde descansarán las almas de dos norses que, sin saber cómo, acabaron muertos lejos de su patria, en un lugar completamente antagónico a su tierra natal.

Los Muertos del Desierto

“Era de noche, el cielo se encontraba totalmente a oscuras, iluminado ocasionalmente por el fulgor de alguna estrella. El frío había llegado tan repentinamente como la noche misma, que ahora nos inundaba. Los corceles se encontraban intranquilos y los camellos no se sentían más seguros. El guía había aconsejado acampar, pero no podíamos detenernos encontrándonos tan cerca de la majestuosa pirámide. Avanzamos lentamente, más por temor que por cansancio, cuando repentinamente nos vimos rodeados por extrañas siluetas que se acercaban a nosotros con una marcha que parecía imparable. La luz provocada por nuestras antorchas y linternas arrancó una visión más clara de la oscuridad que les rodeaba. Muertos, muchos muertos, se alzaban entre nosotros y por todas partes. En ese momento me arrepentí de no haber escuchado a nuestro guía.”

Palabras del único superviviente de una expedición a Nehekhara

† Rey Funerario

Los Reyes Funerarios son los antiguos gobernantes de Nehekhara. Sus cuerpos fueron totalmente momificados por los sacerdotes del Culto Mortuorio para que permaneciesen mejor preservados del paso del tiempo. Ellos descansan en majestuosas pirámides rodeados de todos los tesoros que poseyeron en vida y de sus súbditos más leales. Sus hijos, los Príncipes Funerarios, se encuentran acompañándolos en la misma pirámide, esperando el despertar. Muchas expediciones han confundido las salas de los Príncipes por la de los Reyes.

Ambos esperan el momento adecuado en que serán despertados por los sacerdotes del Culto Mortuorio para reclamar una vez más las tierras que antes gobernaban.

Rey Funerario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	PV	Em	PM
4	67	45	5	5	32	30	4	30	90	60	60	64	-	30

Príncipe Funerario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	PV	Em	PM
4	55	40	4	5	24	30	3	30	80	50	50	70	-	20

Reglas especiales: *Miedo, Inmunes a la Psicología, Inflamables, La Maldición, “¡Hágase mi voluntad!”*, *Cánticos*.

La Maldición: Los Reyes y Príncipes Funerarios están protegidos por una ancestral maldición contra todos aquellos que intenten provocarles algún mal. Cualquiera que perturbe el descanso de un Rey o Príncipe

Funerario sufrirá las horribles consecuencias de “La Maldición”. Estas pueden ser cualquiera que desee el DJ, como ayuda podemos citar enfermedades incurables y repentinas, muerte producida por un misterioso incidente, etc. Esta maldición puede ser evitada con 1 Punto de Destino. Además de producirse por la perturbación del descanso (es decir, por cualquiera que saquee una tumba llevándose algún objeto o el cuerpo del Rey o Príncipe), también se contraerá la maldición si estos son destruidos en combate.

“¡Hágase mi voluntad!”: Los Reyes y Príncipes Funerarios pueden controlar hordas de no muertos como si fuesen nigromantes. El alcance de este control es de 48 metros para los Reyes y de 24 metros para los Príncipes.

Cánticos: Los Reyes Funerarios y Príncipes pueden hacer uso de dos de los cuatro cánticos del Culto Mortuorio. Estos son: *El Apremio de Mankara* y *El Embate de Horekhah*. Ambos serán detallados más adelante.

Equipo: Algún arma de mano mágica, armadura mágica, amuletos mágicos o lo que el DJ desee.

Sacerdote Funerario

Los Sacerdotes Funerarios son una especie diferente dentro de los no muertos. Antaño, los primeros Sacerdotes Funerarios comenzaron a estudiar el arte de la no muerte, hasta alcanzar un grado de “perfección” tal, que llegaron a no morir con el paso del tiempo. Sin embargo, jamás encontraron la forma de detener el paso del tiempo para sus cuerpos y, estos, continuaron marchitándose.



Un Sacerdote Funerario se parece mucho a un nigromante no muerto, y quizás si alguien, lo suficientemente demente, se dedicara a examinarlos podría concluir que la magia que los mantiene atados a este mundo es, de no ser igual, muy similar.

Físicamente los Sacerdotes Funerarios parecen momias, ya que sus cuerpos se encuentran arrugados y su piel apergaminada. Es por ello que es muy difícil de distinguirlos de una momia verdadera. Estas criaturas no pueden morir de forma natural por eso, desde tiempos inmemoriales, se encargan tanto del cuidado de las pirámides en las que descansan los Reyes, como del despertar de los mismos.

Sumo Sacerdote Funerario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em	PM
4	33	33	3	3	21	20	1	20	70	80	50	80	-	50

Sacerdote Funerario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em	PM
4	33	33	3	3	14	20	1	20	60	70	50	70	-	32

Reglas especiales: *Miedo, Inmunes a la Psicología, Inflamables, Sacerdotes del Culto Mortuorio, Cánticos Funerarios, Plegarias del Culto Mortuorio.*

Sacerdotes del Culto Mortuorio: Los Sacerdotes Funerarios son considerados a todos los efectos como clérigos de nivel 1 o 2, y los Sumos Sacerdotes como clérigos de nivel 3 o 4 (según lo desee el DJ). Sólo pueden utilizar los Cánticos Funerarios y las Plegarias del Culto Mortuorio.

Cánticos Funerarios: Estos son los rituales utilizados por los Sacerdotes y Sumos Sacerdotes Funerarios. Estos deben considerarse como rituales a la hora de ser lanzados (aplicándose las reglas aparecidas en el *Heraldo de Altdorf Número 2*). Es evidente que en todos los casos de invocación, se requiere el cuerpo de lo que se va a invocar.

Los cánticos que pueden ser utilizados por los Sacerdotes y Sumos Sacerdotes son:

• **Cántico de Invocación de Djedra**

Nivel del Ritual: 1

Puntos de Magia: variable

Dificultad: variable

Alcance: No Aplicable

Duración: Hasta ser destruido

Este cántico es el sortilegio más poderoso de convocación nigromántica jamás creado. Es el cántico utilizado para despertar a los súbditos de los Reyes y Príncipes de Nehekhara. El coste en Puntos de Magia y la dificultad varía dependiendo de qué o a quién se desea despertar:

Criatura No Muerta	PM	Dificultad
Ushabti	4	15
Guardia del Sepulcro	2	3
Sumo Celador	4	6
Guerrero Esqueleto	1	1
Paladín Esqueleto	3	3

Para el caso de los Guardias del Sepulcro y los Guerreros Esqueletos, puede optarse por no fijar de antemano la cantidad a ser invocada e ir arrojando 1D6 cada asalto y sumar el resultado a lo obtenido en asaltos anteriores. De esta forma cada vez que se obtiene lo necesario para invocar a una criatura no muerta de las deseadas, se resta lo necesario de la dificultad de su invocación al total ya obtenido y aparece una criatura. Esto se repite hasta que durante ese asalto, el total de la suma no permita invocar a otra criatura no muerta.

Ejemplo: Si se desea invocar a una cohorte de Guardias del Sepulcro se tira 1D6 al primer asalto y se obtiene un 2, al siguiente asalto se vuelve a tirar y se obtiene un 5. Sumando el 2+5 obtenemos un 7, que nos permite invocar ya a 2 Guardias del Sepulcro, cuya dificultad es de 3 para cada uno. De esta forma tenemos 7-3=4, para invocar al primero y luego 4-3=1 para invocar al segundo. Así al segundo asalto aparecerán 2 Guardias del Sepulcro. Al asalto siguiente obtenemos un 2 que sumado al 1 que nos quedo del asalto anterior nos da un 3, lo suficiente para invocar a otro Guardia. Y así hasta que se desee finalizar el cántico.

El coste del cántico se pagará en el momento en que despierte el no muerto invocado.

Este cántico también puede ser utilizado para regenerar heridas perdidas por las criaturas no muertas. El coste de este efecto es el siguiente:

Criatura No Muerta	PM	Dificultad
Rey Funerario	2	3
Príncipe Funerario	2	3
Ushabti	2	2
Guardia del Sepulcro	1	1
Sumo Celador	1	2
Portador del Icono	2	2
Guerrero Esqueleto	1	1
Paladín Esqueleto	1	2





Mediante este efecto, el cántico restaura 1D4+1 heridas. El cántico afecta a cuantas criaturas se desee. Al igual que con el uso anterior, aquí también puede utilizarse el cántico para regenerar sin definir con anterioridad el número dados utilizados para superar la dificultad; solo que en este caso se aplica esta regla a la curación de todas las criaturas no muertas mencionadas y no sólo a los Guerreros Esqueletos y Guardianes del Sepulcro. No obstante, una misma criatura no puede ser curada más de una vez en el mismo asalto. De esta forma puede iniciarse el cántico y tirar 1D6, obtener un 4 y definir que se restaurará 1D4 heridas a un Príncipe, y a dos Guardias del Sepulcro.

● **Cántico de Venganza de Sekhubi**

Nivel del Ritual: 1
Puntos de Magia: 2 por objetivo
Dificultad: 3
Alcance: 48 metros
Duración: Instantáneo

Este cántico realiza una petición a los dioses para castigar a los enemigos del Sacerdote. Puede lanzarse contra cualquier criatura dentro del alcance del conjuro. La criatura sufrirá un impacto de F 3 más 1D10 de daño debido a repentinos dolores que recorrerán su cuerpo. La armadura no protege contra el daño producido por este cántico.

● **Cántico del Apremio de Mankara**

Nivel del Ritual: 1
Puntos de Magia: 4
Dificultad: 3
Alcance: 48 metros
Duración: 1D6 turnos

Este cántico puede ser lanzado sobre cualquier grupo de no muertos dentro del alcance del conjuro, o sobre el propio Sacerdote. El cántico duplica la capacidad de movimiento del objetivo u objetivos.

● **Cántico del Embate de Horekhah**

Nivel del Ritual: 2
Puntos de Magia: 4
Dificultad: 6
Alcance: 48 metros
Duración: 1D6 turnos

Este cántico puede ser lanzado sobre cualquier grupo de no muertos dentro del alcance del conjuro, o sobre el propio Sacerdote. El cántico otorga un ataque adicional durante cada asalto del combate. Este ataque se realiza en primer lugar, antes que cualquier otro ataque, si los afectados están equipados con arcos podrán realizar un disparo adicional cada asalto.

● **Cántico de Invocación del Portador del Icono Funerario de Djedra**

Nivel del Ritual: 2
Puntos de Magia: 3
Dificultad: 3
Alcance: No Aplicable
Duración: Hasta ser destruido

Este cántico es utilizado para invocar al Portador del Icono Funerario.

● **Cántico del Llamado al Despertar de Djedra**

Nivel del Ritual: 3
Puntos de Magia: variable
Dificultad: variable
Alcance: No Aplicable
Duración: Hasta ser destruido

Este cántico es utilizado para despertar a los Reyes y Príncipes Funerarios. El coste en Puntos de Magia y la dificultad varía dependiendo si se desea despertar a un Rey o a un Príncipe:

Criatura No Muerta	PM	Dificultad
Rey Funerario	10	40
Príncipe Funerario	6	30

Plegarias del Culto Mortuario: Los Sacerdotes pueden hacer uso de los siguientes hechizos:

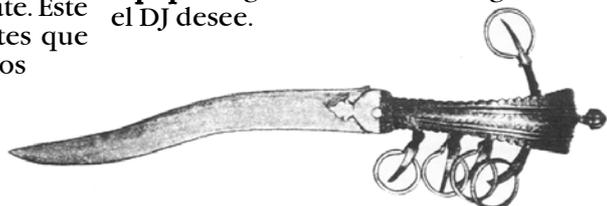
Mano de Muerte (Nigromancia Nivel 1)
Mano de Polvo (Nigromancia Nivel 2)
Aura de Resistencia (Magia de Batalla Nivel 1)
Aura de Protección (Magia de Batalla Nivel 2).

Los Sumo Sacerdotes, además pueden usar adicionalmente los siguientes hechizos:

Viento de Muerte (Nigromancia Nivel 4)
Causar Miedo (Magia de Batalla Nivel 3)
Eliminar Aura (Magia de Batalla Nivel 3)
Invulnerabilidad a las Flechas (Magia de Batalla Nivel 3)
Aura de Invulnerabilidad (Magia de Batalla Nivel 4).

Además, su magia es tan poderosa que no requieren ingrediente alguno para el lanzamiento de estos hechizos.

Equipo: Algunos amuletos mágicos o lo que el DJ desee.



‡ **Guardia del Sepulcro**

Los Guardias del Sepulcro son los guerreros más grandes que haya poseído un Rey en vida. Estos guerreros daban su vida por el Rey y su ferocidad ha hecho que jamás se retirasen de combate alguno. Es por este motivo que se les ha otorgado la gracia de una momificación parcial. Ellos han jurado lealtad a su rey en vida y más allá de ésta.

Dentro de esta categoría especial de guerreros, sobresalen dos cargos especiales, con distinto grados de jerarquía. El primero de ellos es el de Sumo Celador, quien se encarga de liderar las diferentes cohortes de Guardias del Sepulcro. La segunda figura es la del Portador del Icono Funerario, él mismo es el campeón del Rey Funerario y su responsabilidad, y pericia con las armas, está por encima de la de cualquier Guardia del Sepulcro.

Guardia del Sepulcro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	35	4	4	8	30	1	20	38	38	38	38	-

Sumo Celador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	45	4	4	14	40	2	20	48	48	48	48	-

Portador del Icono Funerario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	50	45	4	4	14	40	2	20	55	55	55	55	-

Reglas especiales: *Miedo, Inmunes a la Psicología.*

Equipo: Todos poseen armas mágicas que permiten realizar un crítico con un 5 o 6 en lugar de solo con 6 (sólo aplicable la primera vez que, durante la tirada de daño, se obtiene un 5). Además llevan pectorales (1 Punto de Armadura en el torso), brazaletes (1 Punto de Armadura en los brazos), perneras (1 Punto de Armadura en las piernas), casco (1 Punto de Armadura en la cabeza) y escudo (1 Punto de Armadura en todo el cuerpo)

Ushabti

Los Ushabtis son enormes estatuas de piedra de entre 3 y 5 metros de altura. Estas se asemejan a humanos con cabezas de distintos animales y que representan a los distintos dioses de Nehekharu. En tiempos de necesidad, los Sacerdotes Funerarios imbuyen de vida las enormes estatuas para que protejan a los antiguos reyes. La presencia de esta colosal criatura es sin lugar a dudas espeluznante.

Ushabti

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	45	0	5	4	24	30	3	30	80	45	45	30	-

Reglas especiales: *Miedo, Inmune a la Psicología, Criatura Artefacto.*

Criaturas Artefacto: Los Ushabtis son, en realidad, artefactos a los cuales se les ha imbuido de vida, y no criaturas de la no muerte, por ello son inmunes a la *Inestabilidad*. Además, su estructura pétreo les otorga 2 Puntos de Armadura en todo el cuerpo.

Equipo: Todos poseen armas a dos manos (+2 al daño causado, sin penalización a la Iniciativa).



Camellos

‡ Descripción

Los camellos y dromedarios son el principal medio de transporte para recorrer los áridos desiertos de Arabia. Sin ellos sería difícil imaginarse la posibilidad de recorrer las extensas llanuras desérticas que cubren toda Arabia. Recorrerlas a pie es, simplemente, una locura y cualquier otro animal tampoco tendría muchas más posibilidades de sobrevivir.

En Arabia los caballos sólo pueden ser usados en recorridos cortos, pues la falta de agua acabaría con ellos fácilmente, así pues los camellos y dromedarios se han convertido casi en exclusiva en el animal de transporte propio de los árabes. Y esto es posible gracias a su capacidad para acumular grandes cantidades de agua en sus jorobas que les permite sobrevivir a esa falta de agua durante el camino, disponiendo de sus reservas cuando no puedan conseguir agua por otros medios (en oasis o en las ciudades).

Nada debe extrañar que estos animales pueda aguantar hasta una semana seguida sin una sola gota de agua, ya que luego saciarán su sed y nuevamente estarán listos para aguantar la falta del líquido elemento. Además son capaces de llevar grandes cargas, lo cual los convierte en unos animales todavía más interesantes, ya que en los desiertos la falta de calzadas y la arena hacen imposible la posibilidad de llevar carruajes para el transporte de mercancías.

Así pues en todas las ciudades, la presencia de camellos o dromedarios será considerable, y aún más necesaria para poder trasladarse a otros lugares. En algunas ciudades son empleados por sus respectivas guardias como caballería (o camellería). Mucho más apropiados para el clima desértico han sustituido a los caballos, en la mayoría de lugares, y los caballos se ven limitados a las zonas costeras donde es más fácil encontrar agua, sin duda camellos y dromedarios han ganado esa guerra.

‡ Físico

En comparación con los caballos, los camellos o dromedarios son bastante más grandes. Su mayor altura radica fundamentalmente en sus alargadas y poderosas patas, que les permiten dar grandes zancadas sin problema alguno en las arenas del desierto. Su pelaje les protege del extenuante calor del desierto durante el día y de las bajas temperaturas durante la noche, actuando como aislante. Pero el rasgo que más destaca en estos animales son las jorobas que coronan sus lomos (dos en el caso del camello y una en los dromedarios), que les sirven para acumular la tan necesaria agua que les permitirá recorrer grandes distancias sin necesidad de volver a disponer de agua. En el caso de los camellos, es muy habitual usar la zona que queda entre jorobas para situar al jinete, mientras que con los dromedarios acostumbran a situarse encima de la joroba.

‡ Rasgos psicológicos

Ninguno

‡ Reglas especiales:

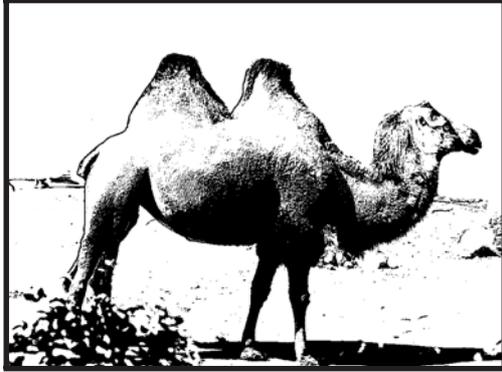
Causan miedo en los caballos. Se trata de algo inusual y bien conocido por los árabes, los cuales lo aprovecharon a la perfección durante las guerras de invasión que les llevaron a combatir contra los ejércitos estalianos. Sus tropas de caballería, fueron completamente aniquiladas a causa del miedo de sus monturas, que dejaron a la mayoría de los jinetes a merced de los atacantes. Si un jinete a caballo se acerca demasiado a un camello o dromedario se verá obligado a realizar una prueba de Equitación (aplicar modificadores por monta o habilidades relacionadas) para comprobar si es capaz de mantener a su montura bajo control o por el contrario esta se desboca, pudiendo incluso tirarlo al suelo (prueba de riesgo). Su piel no solo sirve para protegerles de los cambios de temperatura y evitar la evaporación del agua, sino que también les protege de posibles agresiones proporcionándoles 2 puntos de armadura en todo el cuerpo.



† Perfil:

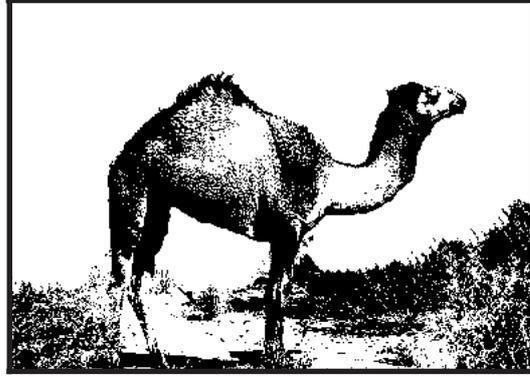
• Camello •

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	30	-	5	4	15	28	1	-	10	10	10	10	-



• Dromedario •

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	-	-	4	4	8	28	0	-	10	10	10	10	-



Invasión de Diamanterra

‡ Diamanterra es conquistada por ejércitos de Arabia ‡

El frío invernal azotaba la ciudad de Diamanterra con más crudeza que en los últimos años. Aquel invierno de 1335 no auguraba nada bueno. Los carros de refugiados avanzaban lentamente por las carreteras principales hacia Diamanterra en busca de amparo, tras tener que huir del ejército invasor que avanzaba desde el sur. Huían con lo puesto, niños, mujeres y hombres subidos en aquellas carretas mostraban en sus caras el cansancio del camino bajo las inclemencias de aquel duro invierno. Desde hacía bastantes días no había cesado la llegada de carros con refugiados, sin embargo, poco a poco, fue decreciendo el número de estos, parecía que la tormenta se estaba acercando de forma definitiva a la ciudad de Diamanterra.

El último carro atravesó el muro exterior. Este, había sido construido de forma apresurada para proteger las zonas más externas de la ciudad. Madera y piedra colocadas sin mucha precisión, constituían la primera defensa de la ciudad. Los ingenieros enanos, que ayudaban en la tarea, gritaban continuamente porque desaprobaban aquella construcción al considerarla un completo desastre, no obstante, no se podía hacer mucho más, porque el tiempo escaseaba. La población de la ciudad casi se había doblado y eso estaba constituyendo un gran problema, pues al igual que el tiempo, la comida era un bien escaso. Así pues, sin alimentos, la población empezó a enfermar y las calles se llenaron de muertos.

El año 1336 comenzó con pocas esperanzas, las últimas ciudades, antes de Diamanterra, habían caído también bajo el yugo del ejército de Arabia. En el horizonte podía verse el humo de las cenizas, dejadas atrás por este ejército, y el temor al ataque comenzó a extenderse entre los que aún permanecían en la ciudad. El ataque no se hizo esperar demasiado tiempo. En pocos días, el ejército enemigo había llegado hasta la ciudad y, aunque a muchos historiadores del reino les hubiera gustado recordar tal acontecimiento como una demostración del valor de los guerreros y fortaleza de la ciudad, no fue sino una rápida batalla que concluyó con la patética rendición del rey sin apenas haber ofrecido resistencia. A continuación, se incluye un pequeño extracto de un viejo libro de historia sacado de la biblioteca del reino, en el cual se habla del fatídico día.

“El día amaneció, a pesar de que una espesa niebla se oponía a dejar que los habitantes de la ciudad vieran la luz del sol. Como días anteriores, era una mañana fría y la escarcha cubría la ciudad. Los guardias apostados en el muro exterior se arremolinaban en sus mantas para escapar del cortante frío. El silencio reinaba en las proximidades de la muralla, nadie hablaba y sólo un enano gruñón profería improperios haciendo referencia a la mala construcción de aquella muralla. Algunos juraban que se había pasado la noche entera recorriendo la muralla de una punta a otra haciendo ver a todos los errores que iba encontrando. Ya nadie le hacía caso, pero al enano eso no parecía importarle, él quería hacer ver a todos que aquella muralla no les salvaría. La niebla comenzó a levantarse lentamente y la voz del enano fue apagada... una flecha perdida.

Pero aquella flecha que acabara con la vida del enano no sería la última, detrás de esa una lluvia azotó a los guardias que corrieron a cubrirse. La niebla desaparecía con los rayos del sol y dejaba a la vista al ejército invasor. Imponente, había avanzado al amparo de la noche y la niebla de la mañana, para acercarse a la ciudad lo máximo posible, antes de ser descubiertos. Muchos se preguntarían más adelante si aquella niebla no habría tenido un origen mágico y, aunque nunca se dijo nada al respecto, muchos sospechan de la ineptitud de los hechiceros que defendían la ciudad por no percibir tal artimaña. No obstante, nunca se podrá saber; a ciencia cierta, si fue una niebla de origen natural o esotérico. Pero eso es algo intrascendente, pues la debacle de la ciudad estaba predicha y, aunque hubiesen estado prevenidos, es más que probable que los soldados no hubieran podido hacerlo mejor de lo que lo hicieron.

Antes de que se dieran cuenta, se encontraban retrocediendo por las angostas calles de los barrios más pobres de la ciudad, intentando replegarse hacia los puentes del río Cristal, donde se había preparado la segunda defensa. Los soldados de Obregón caían bajo las cimitarras de los Árabes, que avanzaban lo más rápidamente que les era posible. Los soldados que no huían y hacían frente al enemigo se unían rápidamente a los muertos que ya se amontonaban antes de que comenzara el ataque. La sangre de los habitantes de Diamanterra se derramaba sobre los adoquines de las calles y, como hojas

EL HERALDO DE ALTDORF

azotadas por vientos huracanados, los defensores caían.

[...]

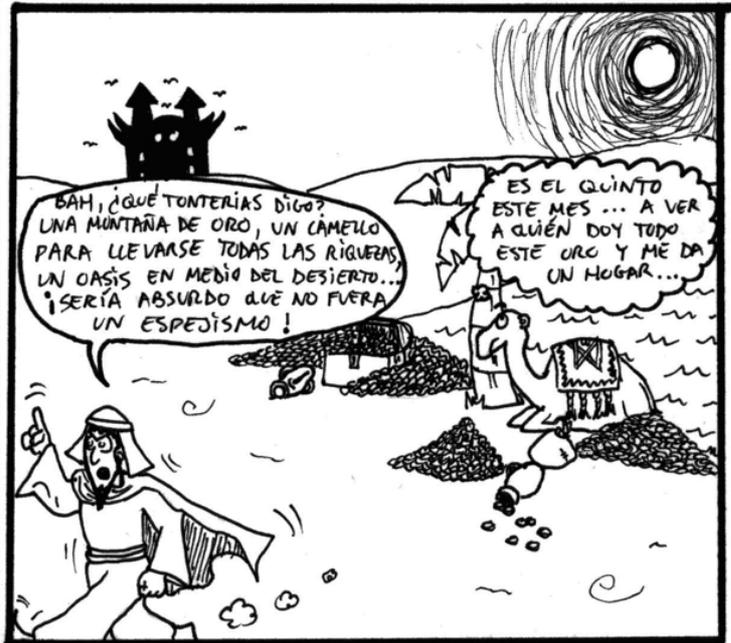
Las defensas del río estaban a punto de ceder cuando, procedente del castillo, llegó un destacamento portando el emblema del reino. Los defensores, al ver el destacamento, suspiraron, en parte aliviados porque sabían que aquello significaba la rendición y, por tanto, el final del combate, pero por otro lado angustiados por no saber que les depararía ahora el destino con tales invasores. Los enanos que ayudaban en la defensa de la ciudad, salieron corriendo de inmediato hacia la ciudadela, su orgullo les impedía rendirse tan fácilmente y quizás en lo alto de la ciudadela pudieran ofrecer una última y heroica resistencia. Sin embargo, dicha resistencia nunca llegaría, puesto que, a regañadientes, los enanos no tuvieron más remedio que aceptar la invasión, rindiéndose ante los invasores.

Mientras la rendición se llevaba a cabo y los diplomáticos enviados ofrecían la paz a los invasores, el rey de Diamanterra partía exiliado hacia el norte. Según algunos para preservar la continuidad de la casa real, para otros, por un simple acto de cobardía. Así pues, la casa real de Obregón viviría exiliada hasta que la ciudad fuera reconquistada algunos años más tarde.”

Como se puede ver en este extracto, no hay grandes hazañas ni gloria en la defensa de la ciudad. Muchos prefieren olvidar esta etapa, pero hay que decir que, en cierto modo, la invasión también tuvo sus beneficios, pues la ciudad se vería enriquecida con las costumbres e influencias de la cultura de Arabia. Así pues, nos sumergiremos de nuevo en las más oscuras salas de las bibliotecas de Diamanterra para buscar más información y quizás pronto podamos ofrecer algún documento más interesante al respecto.



Humor entre las Dunas



TIERRA DE MISTERIOS Y LEYENDAS, CUENTAN QUE LOS NO-MUERTOS CONVIVEN CON LAS GENTES DE ARABIA...



¡RIQUEZAS A MARES TE HAN DE ESPERAR, PERO PARA CONSEGUIRLAS, TE TENDRÁS QUE ASOCIAR...!



¡... O MUCHA LABIA HABRÁS DE USAR!



¡100! Y NO SE HABLE MÁS



¡JE, JE, JE! ¡HE REDUCIDO EL PRECIO A LA MITAD! ¡QUÉ GRANDE SOY!



¡SUS MAGOS Y BRUJOS TE ENCANTARÁN!



¡ARABIA... QUÉ BELLO LUGAR!



Nehektólogo (Carrera)

• Nehektólogo •



El nehekptólogo es un estudiante especializado en la antigua cultura de Nehekhar. Se trata de un tipo especial de erudito que se ha dedicado a estudiar, con mayor ahínco, las escrituras, historias y leyendas de este antiguo pueblo del mundo de Warhammer.

Muchos de nehekptólogos llegan a serlo mediante el estudio, leyendo libros y pergaminos en mohosas bibliotecas y, en algunas ocasiones, escuchando historias para corroborar la verdad de los hechos. Otros, los más osados, se aventuran al sur en busca de pruebas tangibles que les ayuden en sus estudios.

Existen también quienes se han convertido en nehekptólogos por el simple hecho de haber tenido la posibilidad de aprender de uno, mientras formaban parte de una expedición. Los que llegan a serlo así, generalmente, han sido saqueadores de tumbas que fueron privilegiados por haberseles brindado la oportunidad de aprender más que cualquier otro.

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	-	-	+3	+10	-	+20	-	+20	+20	+20	-

Habilidades:

Lenguaje Secreto (Clásico)
Idioma Adicional (Nehekhar)
Criptografía
Huída
Orientación (Subterránea)
Cartografía
Historia (Nehekhar)
Tasar
Zahorí
Numismática.

Equipo:

Arma de Mano

20 COs

Equipo de escritura
Libros de historia de Nehekhar
Libros de traducción de Nehekhar.

Carreras de Entrada:

Estudiante
Saqueador de Tumbas
Erudito

Salidas Profesionales:

Erudito
Explorador



Por el Rio con los Muertos

Esta aventura esta pensada para jugadores en su segunda carrera. La historia se desarrolla en una embarcación de tamaño considerable (aconsejo utilizar la aparecida en el Apócrifo 1, "El Emperador Luitpold" pagina 96-105, y de los tres barcos aparecidos aconsejaría el Emperador Wilhelm cuyo trayecto Altdorf-Nuln es el más adecuado para la aventura).

● EL COMIENZO DE LA AVENTURA ●

Los jugadores han conseguido (por uno u otro medio) un pasaje en la lujosa embarcación El Emperador Wilhelm cuyo destino es llegar a la ciudad de Altdorf partiendo desde Nuln.

Es muy temprano, por la mañana, cuando los jugadores han comenzado a abordar. Diversos oficiales de la embarcación revisan sus pasajes y acomodan el equipaje. Después de haber sido guiados hasta sus aposentos, los PJs regresan a la cubierta a disfrutar las últimas vistas de la ciudad. Mientras aguardan a que el Emperador suelte amarras y zarpe pueden observar el abordaje de otros pasajeros.

El primero de ellos es Lucius Klaustein, que sube al barco con un rostro preocupado y paranoico, aferrándose con todas sus fuerzas a un paquete de un metro por un metro forrado en cuero. Lucius se pasea de un lado al otro de la cubierta.

Si alguno de los PJs se le acerca y le interroga, la única información que podrá sacarle es que se dirige hacia Altdorf y que espera a unos amigos con una carga importante. Hagan lo que hagan no dirá más que esto.

Mientras Lucius se pasea histéricamente por la borda, una extraña figura vestida con una negra y pesada túnica con capucha cruza por el puente de abordaje hacia la embarcación (si algún PJ posee *Sexto Sentido*, o *Saber de No Muertos*, dile que tiene un terrible escalofrío al ver a esta figura). Sin hablar o saludar pasa cerca de los PJs y se dirige a sus aposentos. Es imposible ver quién o qué se encuentra bajo la túnica.

Al cabo de un tiempo, momentos antes de que la embarcación zarpe, suben apresuradamente a la embarcación cuatro hombres (dos de ellos muy ebrios) cargando una gran caja de madera, con ayuda de la

tripulación de la embarcación.

Si los PJs pasan una tirada de I verán que Lucius parece tranquilizarse un poco al ver a estos hombres (aunque lo que realmente le interesa es la caja).

Evidentemente estos no son los únicos pasajeros que han abordado, puedes describir e inventar otros, solo que estos son los más importantes para la aventura. Tras estos sucesos el Emperador Wilhelm zarpa con rumbo a Altdorf.

● CONOCIMIENTO PARA EL DJ ●

Lo que se narra a continuación (al igual que toda la aventura) solo debe ser leído por el DJ. Si tu no eres el DJ es aconsejable que ¡quites tus sucias manos de esta aventura pequeño jugador entrometido! (jajaja) pero, en serio, si lees te pierdes la gracia de la aventura.

La verdadera historia de todo lo sucedido esa mañana se remonta unos cuantos meses atrás. Lucius Klaustein es (o era) un afamado Nehekptólogo de la Universidad de Historias y Culturas Antiguas de Nuln, el cual prometió que volvería con una momia para investigar y reunir más información sobre la historia de Nehekhara.

Dicho esto, se dirigió hacia las tierras de los muertos y, con optimismo acerca de su empresa, tomó fondos de la universidad, sin autorización, y un préstamo de un peligroso y usurero prestamista de Altdorf.

Han pasado más de ocho meses desde entonces. En la Universidad de Nuln, Klaustein está dado por muerto, o si es que regresa, por demente, como la gran mayoría de los que han regresado de Nehekhara después de aventurarse tanto tiempo. Y ciertamente, a pesar de encontrarse con vida, si no aparece pronto por Altdorf para pagar el préstamo de 50.000 COs, será hombre muerto.

Tras su llegada a Nuln, Lucius Klaustein advirtió la posibilidad de que le tomasen por loco y le quitasen todo el crédito de su investigación mientras se pudre (literalmente) en un instituto para dementes. Es por este motivo que, junto con los únicos cuatro supervivientes de la expedición, ha decidido



embarcarse tan pronto como ha podido hacia Altdorf para pagar sus deudas y presentar sus descubrimientos en la Universidad de dicha ciudad donde, según espera, no le tomarán por demente.

Klaustein ordenó a los cuatro hombres que tomaran la gran caja, donde se encuentra parte de los tesoros tomados de la pirámide y, lo que es más importante, los restos de un Príncipe Funerario (que erróneamente Klaustein cree que son los restos de un Rey); y, mientras él tomaba su parte del tesoro (unos cuantos accesorios de oro), la otra parte del descubrimiento, unas tablillas de piedra muy antiguas con inscripciones indecifrables (al menos de momento...).

Klaustein no es el único interesado en las tablillas. La extraña figura encapuchada no es ni más ni menos que un joven vampiro del clan Necarca, que ha descubierto los estudios de Klaustein y está sumamente interesado en desvelar sus secretos.

● UN DIA POR EL RIO ●

El resto del día continuará de forma tranquila. Los dos borrachines, y el resto de sus camaradas que realizaron la expedición a Nehekara, se encuentran en el salón bebiendo y soltando habladurías de su viaje a las tierras del sur, de cómo lograron sobrevivir, lo valientes que son y los innumerables tesoros que obtuvieron, etc.

Si hay alguna forma de obtener alguna información al respecto es a través de estos cuatro PNJs. Si se les trata de forma adecuada, y se les invita a algunas copas, comenzarán a contar todo de principio a fin. Pero debe aclararse que, aunque borrachos y arrogantes, no revelarán cosas importantes (como qué es lo que contienen las cajas) ni cosas que desconocen (como qué son las tablillas), tampoco dirán quién es el nehekptólogo.

Ante cualquier pregunta que no sepan la respuesta o simplemente no puedan darla dirán que “el Nehekptólogo es el que está al mando y él sabe el resto, sólo puedo decirte lo que vi con mis ojos, y eso es mucho amigo, no todos los días entras en una tumba como esa donde ves a los muertos andar tras tus espaldas”. Nuevamente, recuerda que estos sujetos no son estudiosos del tema, así que cualquier terminología como momia, pirámide, pergaminos, etc. no saldrá de su boca. Estos tipos solo hablan en términos de golpear y cobrar, acción y oro, recompensa y riquezas, etc.

Llegada la tarde, y antes de entrada la noche, los que ya estaban ebrios al subir al Emperador, se retirarán a sus aposentos y desde ese momento no será posible encontrarles fuera de allí (donde dormirán hasta que puedan

despertar, si es que llegan a despertar). Además, otro de los mercenarios de la expedición, comenzará a sentirse muy enfermo y caerá de su asiento momentos después de que se retiren sus camaradas. Si alguien lo examina con las habilidades adecuadas, descubrirá que la enfermedad es totalmente desconocida, pero una cosa es segura, morirá en muy poco tiempo.

Estos son los hechos más relevantes, pero sólo ocurrirán si los PJs se topan con ellos, de lo contrario no des ninguna pista a tus jugadores. Que ellos busquen, que les ocurran las cosas. Si quieres agregar algún otro incidente menor puedes hacerlo, pero ten cuidado de no desviar su atención, lo mejor llegará con la caída del sol.

● POR LA NOCHE ●

No será sino hasta la medianoche, cuando las aguas comenzarán a agitarse. El Nehekptólogo, cansado por el agotador viaje hasta Nuln y sin haber podido dormir por el temor de ser encontrado, se ha retirado a descansar durante todo el día y comenzará a despertarse al anochecer. Un marinero le llevará la cena a su habitación y ese será todo el contacto con el exterior que haya tenido hasta entonces.

Llegada la medianoche la curiosidad matará al gato (o a los gatos en este caso). El Nehekptólogo tomará las tablillas y comenzará a analizarlas, cerca de las dos de la madrugada. Sin advertirlo, realiza un antiguo cántico del Despertar que trae a la vida, una vez más, los restos del Príncipe Funerario, el cual no se encuentra muy contento por estar donde está. El Príncipe saldrá del depósito y se escabullirá para dar muerte, uno a uno, a quienes le han sacado de su eterno letargo, comenzando por el mercenario enfermo, siguiendo con los ebrios, luego con el último mercenario y al final con el nehekptólogo.

A esto se añade que el necarca atacará al Nehekptólogo y le quitará las tablillas, para luego huir lejos del lugar y comenzar sus estudios.

Además, un antiguo sacerdote funerario ha venido tras Klaustein en busca de las tablillas y hará pronto su aparición.

● CUANDO LA MUERTE GOLPEA TU PUERTA... ●

Son las dos de la madrugada. Klaustein (el nehekptólogo) imprudentemente ha entonado un antiguo e imperfecto cántico que devuelve a la vida la momia del Príncipe Funerario. Tras realizar esto, y sin percatarse de lo sucedido, alguien golpea a su puerta; al abrirla, la figura encapuchada del necarca se abalanza sobre él, le succiona la suficiente sangre como para dejarle inconsciente, arroja



el cuerpo sobre la cama, toma las tablillas y tras lanzarse un hechizo de Vuelo huye a tierra firme.

Si alguno de los PJs se encuentra en la cubierta, verá al necarca volando hasta tierra firme, pero no hay nada que pueda hacer para detenerlo, sin embargo una prueba de **Int** (+10 por *Orientación*, +10 si tiene o ha tenido una carrera relacionada con las embarcaciones) le permitirá advertir desde dónde ha salido volando, es decir, la habitación de Klaustein.

Si alguien llega a la habitación de Klaustein le encontrará tendido en su cama, algo pálido y sin consciencia. Una inspección minuciosa revelará las marcas del mordisco. Si se posee *Curar Heridas* se puede determinar (mediante una tirada de **Int**) que no hay forma de despertarle hasta dentro de un tiempo.

● ...ES MEJOR ESCONDERSE ●

Tras recuperar su vida, el Príncipe se encuentra furioso, pero débil. El cántico no se completó, ya que faltan algunas tablillas, y su despertar ha sido poco eficiente. Por este motivo, los atributos del Príncipe se encuentran por debajo de lo normal. Sin embargo, se dirigirá cautelosamente a la habitación de su primera víctima (todos los mercenarios están en habitaciones separadas) y la asesinará.

Al morir el mercenario, soltará un terrible grito de dolor que alertará a los PJs (prueba de escuchar para un sonido fuerte). El Príncipe pasará a la siguiente víctima (uno de los ebrios) y hará lo mismo. Nuevamente, el mercenario gritará antes de morir.

La idea es que los PJs sigan los gritos (acompañados por el mercenario que aún está de parranda) y encuentren los cuerpos totalmente mutilados para que se adelanten a las acciones de la momia antes de que mate a la tercera víctima.

Lo ideal es que se enfrenten en combate singular contra el Príncipe y lo destruyan. Al hacerlo, todos los PJs recibirán La Maldición (ver reglas especiales de los Príncipes Funerarios).

Después de lo sucedido el (o los) superviviente pedirá a los PJs que se cercioren de que el nehekptólogo se encuentra bien.

Si no llegaron al nehekptólogo, antes de que sucedan los hechos de la momia, le encontrarán como ya se describió más arriba, salvo que despertará al poco de que comiencen a registrarlo.

● EL ASUNTO SE TORNA TURBIO ●

Una vez que lleguen a la habitación es de esperar que los PJs cuenten lo sucedido a Klaustein (si no lo hacen el o los mercenarios lo harán). Mientras relatan lo sucedido, uno de los PJs (elige uno o más al azar) comenzará a sentirse débil y enfermo (reduce todos sus atributos físicos en -10/-1 según corresponda). Al ver esto, Klaustein comenzará a narrar el contenido de las tablillas.

Les explicará, con todo lujo de detalle, que éstas son cuatro. Una de ellas habla de la terrible maldición que encierran los Reyes y Príncipes y cómo ésta cae sobre aquellos que les causen algún mal (puedes hablarles de cómo funciona la regla de La Maldición); otra narra acerca de los rituales del despertar (podrías decirles a los jugadores cómo se trae a la vida a los Reyes y Príncipes y quiénes lo hacen); la tercera narra con instrucciones y de manera incompleta un antiguo ritual de despertar (aquí no hay nada más que aclarar, es un cántico del despertar, pero incompleto); sin embargo, Klaustein confiesa que se sintió intrigado por el cántico y al estar incompleto comenzó a entonarlo creyendo que no ocurriría nada. Por último, lo que será de verdadero interés para los PJs, la última tablilla tiene inscripta la cura para La Maldición.

Ahora el problema es recuperar la tablilla. Si ninguno de los PJs vio al necarca en su huida, Klaustein dirá que entre su inconsciencia pudo vislumbrar con sus últimas fuerzas el rumbo que tomó éste.

Queda en manos de los PJs tomar una barca de remos y buscar al necarca.

● EL VUELO DEL VAMPIRO ●

El necarca no ha ido lejos, a decir verdad, ya lo tenía todo planeado. Se ha dirigido a una pequeña posada del camino, donde puede tener unos cuantos muertos a su disposición. Tras su llegada, abordo el pequeño cementerio que se encuentra tras la posada, levantó algunos muertos y masacró a quienes estaban en la posada.

Cualquier PJ que ya haya viajado antes por esta zona conoce la posada de las Siete Estrellas y sabrá que es el mejor refugio que puede encontrar un vampiro en toda la zona, teniendo en cuenta el rumbo que tomó.

Tan pronto como los PJs tomen un bote, podrán dirigirse al lugar para intentar recuperar las tablillas, si son lo suficientemente valientes...

● CAMINO A LAS SIETE ESTRELLAS ●

La mejor opción para abandonar el Emperador es detener el barco. Para ello, deberán



convencer al capitán de que es necesario detener la embarcación. Esta tarea no será cosa fácil, pero hay diversas opciones que pueden ser usadas para convencer al capitán.

Ciertamente no le interesará para nada que se hayan perdido unas antiguas tablillas, ni mucho menos se creará esa historia de muertos que caminan, ni de vampiros ladrones; pero, contarle que una terrible enfermedad afecta a los pasajeros de su embarcación (mostrando a algún PJ maldito) y que si no encuentran la cura esto podría extenderse, captará totalmente la atención del capitán, que pedirá "que esto quede entre nosotros, no lo divulguéis". A través de esta mentira, pueden decirle que la única cura está en una planta que crece a un lado del camino y pedir permiso para enviar un pequeño grupo (los PJs, el nehekptólogo y el mercenario que aún sobreviva) para traer la cura antes que la plaga se extienda.

También puede amenazársele a punta de espada, dejando a algún PJ a cargo de la vigilancia para que la embarcación no se aleje, claro está que esto traerá más problemas a la larga. Cualquier otra historia que creas aceptable puede ser tenida en cuenta.

● UNA VISITA INESPERADA ●

Tan pronto los PJs estén llegando a la orilla, podrán ver como marchan saliendo del agua una horda de no muertos liderados por un sacerdote funerario. El sacerdote ha viajado hasta aquí siguiendo los pasos de Klaustein para recuperar las tablillas. No le interesa nada más que recuperarlas, y acabará con todo aquello que se interponga en su camino. Una vez que las recupere regresará a Nehekhar.

Si bien los PJs descienden de los botes, verán como la horda de no muertos avanza hasta la posada de las Siete Estrellas. Esta parte de la partida no es para que los PJs combatan contra la horda de no muertos ya que se enfrentará en combate contra la horda de no muertos alzada por el necarca, con el fin de recuperar la tablilla, si alguien se mete en el medio o ataca a uno de los dos bandos se merece todo lo que pueda pasarle. Si tus jugadores son de los que piensan que todo se resuelve con la espada o que no hay nada que los detenga en combate, esta es una oportunidad de darles una lección.

● EL CHASQUEAR DE LOS HUESOS ●

Cuando los PJs lleguen a la posta, no encontrarán nada vivo en ella. Si entran y revisan el lugar por dentro no encontrarán más que rastros de una pelea reciente y el equipaje de los huéspedes de la noche anterior en las habitaciones (si tienen ganas de perder tiempo en esto, pues déjales).

Si revisan el patio, siguiendo el ruido de combate proveniente desde allí, verán que se está llevando a cabo una verdadera conflagración entre ambos bandos por el sacerdote arremeten contra las conjuradas por el vampiro en un combate como seguramente no verán en mucho tiempo.

Si observan con cuidado (**Iniciativa** dividido entre 4) podrán ver las tablillas sobre una tumba, si declaran que buscan activamente las tablillas la prueba es de I/2, en lugar de I/4, y pueden realizar una prueba cada asalto. Si se acercan al campo de batalla nadie les atacará a menos, claro está, que ellos ataquen primero. El vampiro ha tenido que dejar las tablillas a un lado para poder combatir contra el sacerdote funerario, esa es la oportunidad de los PJs de recuperarla.

La forma en que lo hagan depende de ellos mismos y de cómo se las ingenien. Una buena táctica sería acercarse sigilosamente y cogerlas para luego huir con ellas. Desde luego, si llegan y las toman, el sacerdote les perseguirá e intentará dar muerte más tarde. La mejor opción es meterse a hurtadillas en el combate, tomar las tablillas, copiar las inscripciones (tarea que puede realizar el nehekptólogo sin el menor inconveniente) dejar las tablillas en su lugar y huir de la escena.

Cualquier otra opción es válida, podrían tomar las tablillas y, tras copiar lo necesario, destruirla, o aguardar a que finalice el combate y atacar a los vencedores si hay alguna posibilidad de aprovecharse de sus heridas. Lo que no hay que olvidar es que, a menos que se convenza al nehekptólogo de que no debe retener las tablillas, él intentará quedarse, al menos, con una de ellas.

● EL FIN DE LA HISTORIA ●

Como te habrás dado cuenta lo que suceda de aquí dependerá exclusivamente de las acciones de los PJs y del éxito de las mismas. Una buena idea es dejar que el necarca mate al sacerdote, después de haber perdido gran cantidad de heridas y puntos de magia, convirtiéndose en presa fácil para cualquiera que le ataque (pero quedándole poder suficiente para dar una contienda interesante). De esta forma los PJs podrían llevarse tranquilamente las tablillas.

Nuevamente, si los PJs se entrometen antes de que la contienda finalice, no temas hacerles perder un Punto de Destino para que aprendan la lección. La duración de la contienda dependerá de lo que hagan los PJs, si tan solo se sientan y esperan, diles que al cabo de 3 minutos el combate finaliza, pero no les pongas las cosas fáciles si no planearon nada y sólo se quedaron esperando como oportunistas.



Si decides que el necarca huye con las tablillas y el sacerdote no ha muerto, se volverán a enfrentar, pero eso no es de incumbencia de nadie. Pero si el sacerdote ha muerto y el necarca huye, podría llegar a escucharse la historia de un vampiro asolando alguna zona del Imperio con una gran hueste de no muertos (una misión que seguramente deberá ser asignada a un buen ejército imperial, quizás los PJs podrían participar como mercenarios en esa batalla).

Si el sacerdote consigue llevarse las tablillas, regresará a Nehekhara donde no se sabrá nunca más de él o de las tablillas. Pero antes hará una visita al Emperador Wilhelm para recuperar los restos del Príncipe (lo que ocurra queda a tu total discreción como DJ).

Si el nehekptólogo toma las tablillas, no le quedará mucho tiempo de vida, tarde o temprano alguno de los dos no muertos interesados le matará y se llevará las tablillas (siempre y cuando alguno de los dos quede con no vida).

Si los PJs se quedan con las tablillas y no se las dan al nehekptólogo, éste les ofrecerá una gran suma de dinero a cambio de ellas. En caso de no acceder, podría enviar a unos asesinos tras el pellejo de los PJs. Si alguno de los no muertos interesados escapa de la contienda, seguramente seguirá a los PJs en busca de las tablillas. Ocurra lo que ocurra esto ya es motivo de otra historia muy diferente y te corresponde a ti, como DJ (guiándote por como ha terminado), definir como sigue.

● EXPERIENCIA ●

Por cada mercenario que quede con vida después de la venganza del príncipe

20 PEs
Por recuperar las tablillas y quitarse la maldición

40 PEs
Por lograr quedarse con las tablillas al final de la aventura

20 PEs
Por ideas (tanto para engañar al capitán o para atacar a los no muertos)

10 PEs
Por interpretación a lo largo de la aventura
20-50 PEs

● LOS PROTAGONISTAS ●

Profesor Lucius Klaustein, Nehekptólogo (Ex - Erudito, Ex - Estudiante)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	29	3	3	8	45	1	50	32	55	45	40	39

Habilidades: Lenguaje Secreto (Clásico), Idioma Adicional (Nehekhara), Criptografía, Huída, Orientación (Subterránea), Cartografía, Historia, Tasar, Astronomía, Identificar Plantas, Lingüística, Numismática, Saber Rúnico, Sentido Mágico.

Equipo: Arma de Mano, 20 COs, equipo de escritura, libros de historia, libros de traducción de Nehekhara.

William, Johannes, Thomas y Félix; Mercenarios

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	40	4	4	10	45	2	30	50	40	45	40	38

Habilidades: Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir, Esquivar Golpe, Lenguaje Secreto (Batalla), Desarmar.

Equipo: Cada uno tiene cota de malla completa con capucha (1 Punto de Armadura en todo el cuerpo), escudo (1 PA en todo el cuerpo), arma de mano, 1 poción de curación, ballesta y 20 saetas.

Príncipe Funerario (tras una débil invocación)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em	PM
4	50	30	3	4	18	20	2	20	60	40	30	60	-	10

Reglas Especiales: Miedo, Inmune a la Psicología, Inflamable, La Maldición, "¡Hágase mi voluntad!", Cánticos.

Sacerdote Funerario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em	PM
4	33	33	3	3	14	20	1	20	60	70	50	70	-	32

Reglas especiales: Miedo, Inmune a la Psicología, Inflamable, Sacerdote del Culto Mortuario, Cánticos Funerarios, Plegarias del Culto Mortuario.

*Este es el total de PM; tras invocar a la horda de muertos le quedan 12 PM

● LA HORDA DE MUERTOS DE NEHEKHARA ●

5 Guardias del Sepulcro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	35	4	4	8	30	1	20	38	38	38	38	-

Reglas especiales: Miedo, Inmunes a la Psicología.



Equipo: Todos poseen armas mágicas que permiten realizar un crítico con un 5 o 6 en lugar de sólo con 6 (solo aplicable la primera vez que durante cada tirada de daño, se obtiene un 5). Poseen, además, pectorales (1 Punto de Armadura en el torso), brazaletes (1 Punto de Armadura en los brazos), perneras (1 Punto de Armadura en las piernas), casco (otorga 1 Punto de Armadura en la cabeza) y escudo (1 Punto de Armadura en todo el cuerpo).

1 Sumo Celador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	45	4	4	12	40	2	20	48	48	48	48	-

Reglas especiales: Miedo, Inmune a la Psicología.

Equipo: Armas mágica que permite realizar un crítico con un 5 o 6 en lugar de sólo con 6 (solo aplicable la primera vez que durante cada tirada de daño, se obtiene un 5). También está protegido por pectorales (1 Punto de Armadura en el torso), brazaletes (1 Punto de Armadura en los brazos), perneras (1 Punto de Armadura en las piernas), casco (1 Punto de Armadura en la cabeza) y escudo (1 Punto de Armadura en todo el cuerpo)."

12 Guerreros Esqueletos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Reglas especiales: Miedo, Inmunes a Psicología, Inestabilidad, Heridas Infechadas (33%)

Equipo: Arma de Mano, Escudo (1 PA en todo el cuerpo), Armadura Antigua (1 PA en torso y piernas)

1 Paladín Guerrero Esqueleto

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	27	4	3	7	30	1	18	18	18	18	18	-

Reglas especiales: Miedo, Inmune a la Psicología, Inestabilidad, Heridas Infechadas (33%)

Equipo: Arma de Mano, Escudo (1 PA en todo el cuerpo), Armadura Antigua (1 PA en torso y piernas)

● LA HUESTE DE ZACHAK ●

Zachak del Clan Necarca

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em	PM
5	42	35	4	4	16	57	2	52	42	68	58	66	25	50

Reglas especiales: Las reglas especiales se describen detalladamente en nuestro primer Número.

Habilidades: Saber de Pergaminos, Identificar No Muerto, Visión Nocturna (30 metros), Identificar Objeto Mágico, Conciencia de la Magia, Sentido Mágico.

Fortalezas: Lanzar Hechizos (Magia Vulgar, Nigromancia Nivel 1 y 2, Magia Vampírica Vulgar y Nivel 1), Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, Manto de Oscuridad.

Debilidades: Criatura Impía, Llamas de la Perdición, Desalmado, Agua Pura, Tierra Natal, Muerte Aparente, Muerte Definitiva, Sed de Sangre.

Poderes de Línea de Sangre: El Despertar de los Muertos, Astrología Impía

*Este es el total de PM, tras invocar a la horda de muertos le quedan 20 PM

15 Esqueletos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Reglas especiales: Miedo, Inmunes a la Psicología, Inestabilidad, Heridas Infechadas (33%)

Equipo: Arma de Mano

5 Paladín Esqueleto

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	27	4	3	7	30	1	18	18	18	18	18	-

Reglas especiales: Miedo, Inmunes a la Psicología, Inestabilidad, Heridas Infechadas (33%)

Equipo: Arma de Mano, Escudo (1 PA en todo el cuerpo), Cota de Malla larga (1 PA en torso y piernas)

2 Héroe Mayor Esqueleto

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	55	47	4	4	13	50	3	28	28	28	28	28	-

Reglas especiales: Miedo, Inmunes a la Psicología, Inestabilidad, Heridas Infechadas (33%)

Equipo: Arma de Mano, Escudo (1 PA en todo el cuerpo), Cota de Malla completa (1 PA en todo el cuerpo)



Los Peligros del Desierto

"Las formas de los edificios se iban ocultando poco a poco tras la blanca arena del desierto. Lentamente se hundían tras la silueta de la duna hasta que, finalmente, desaparecieron de la vista de todos. Así pues, ahora tenían por delante el gran desierto y muchos kilómetros que recorrer, nadie les dijo que fuera a ser fácil, pero lo que realmente no sabían es cuan difícil sería realmente. Los peligros del desierto son innumerables y ahora les tocaba hacerles frente. si es que querían llegar sanos y salvos a su destino."



Arabia se caracteriza por sus vastos desiertos, que ocupan la mayor parte de su territorio. Sus ciudades están separadas por ellos y son muchos los kilómetros que hay que recorrer atravesando esos desiertos. El primer problema con que se encontrarán al atravesar los desiertos es la falta de agua, casi absoluta, a excepción de algún que otro oasis. Pero ni mucho menos ese es el único, por eso, a continuación, os vamos a contar algunos de esos peligros a los que se tendrás que enfrentar los personajes cuando se decidan a viajar por las arenas de los desiertos de Arabia.

* Peligros naturales *

‡ Tormentas de arena

De pronto y sin previo aviso. Así es como se originan las tormentas de arena, columnas de arena de varios kilómetros de extensión se ven impulsadas por los vientos del desierto avanzando a gran velocidad, sin detenerse ante nada ni nadie. El sol se ve oculto tras la arena, arrastrada por el viento, y es casi imposible respirar en medio de tanto caos. Las piedras de menor tamaño son arrojadas con violencia, golpeando como proyectiles a todo aquello que se interpone en su camino, por lo que aventurarse en mitad de una de estas tormentas no es muy conveniente.

Estas terribles tormentas ocurren con cierta frecuencia a lo largo de todos los desiertos de Arabia, siempre de forma impredecible, con lo cual es posible que los aventureros, que

decidan realizar un viaje a través de los desiertos, tengan que enfrentarse a una de ellas. Si así sucede, lo mejor es que busquen refugio lo más rápidamente posible, aunque en los desiertos de Arabia no es fácil encontrar donde resguardarse, pues en muchas zonas, aparte de arena, no hay nada más.

Si se ven atrapados por una tormenta de arena, conviene que al menos se hayan cubierto con túnicas y tapen sus caras con tela, pues de esta forma evitarán respirar arena y sólo tendrán que preocuparse de las piedras que pueda arrastrar la tormenta. Por cada cinco minutos que permanezcan en mitad de la tormenta, sin cobertura suficiente, cada aventurero tiene un 5% de sufrir un golpe de alguna piedra lo suficientemente grande como para ser tenido en cuenta. En caso de que se produzca el impacto, sufrirá un golpe que causará 1D3 heridas. Las armaduras contarán para evitar el daño, con lo que si algún aventurero llevaba algún tipo de armadura podría salir indemne, aunque no es muy probable que lleven algo más que jubones de cuero, pues el calor excesivo de los desiertos no es el mejor clima como para llevar una pesada armadura de metal.

‡ Golpes de Calor

Sin duda alguna, el calor es uno de los mayores peligros que pueden tener que hacer frente los aventureros que decidan recorrer los desiertos de Arabia. Los habitantes del desierto lo llaman "la muerte invisible", porque, como dicen ellos, no puedes ver que ha acabado con tu vida. Las temperaturas pueden llegar a ser insoportables, para



cualquiera que decida hacer algo más que respirar, lo cual queda de manifiesto en las amplias y finas ropas que es costumbre llevar en el desierto.

Por supuesto, las armaduras están completamente descartadas como parte de la indumentaria de aquellos que se aventuran en el desierto. Tanto las armaduras de cuero como las de metal son un elemento prescindible, puesto que, de llevarlas, el calor sería todavía más asfixiante y eso sería más un problema que una ventaja. Por supuesto, al ser tan elevadas las temperaturas, es muy importante disponer en todo momento de agua a mano. Probablemente éste sea el temor de la mayoría de los que se adentran en el desierto, quedarse sin agua. Sin ésta, pronto el calor hace mella hasta en el guerrero más vigoroso y las posibilidades de sobrevivir serán nulas.

Si tus aventureros están recorriendo los desiertos, deberán tener muy en cuenta todo esto. Necesitarán disponer de suficiente agua en todo momento, si no quieren arriesgar sus vidas tan inocentemente. Prescindir de armaduras, para evitar el calor asfixiante.

Esos dos principios ayudarán a evitar los efectos del sol abrasador. Cada día que tus aventureros estén recorriendo el desierto, deberían efectuar una tirada de resistencia por cada período de cuatro horas, para comprobar si el excesivo calor hace mella en sus cuerpos o si, por el contrario, son capaces de superponerse a éste. En caso de no superar la tirada, estos habrán sido víctimas de un "golpe de calor" y durante el resto del día verán mermadas todas sus capacidades (que quedará representado en una reducción a la mitad de sus características).

En caso de sufrir un golpe de calor, deberían descansar y beber agua en abundancia para así recuperarse, ya que en caso contrario, los efectos del golpe de calor seguirán afectando al personaje. Si reciben el cuidado adecuado, tras un periodo de ocho horas podrán volver a encontrarse en perfectas condiciones. Los enanos son capaces de resistir mucho mejor el calor asfixiante; por el contrario, los elfos, soportan muy mal las altas temperaturas. Así pues, un personaje enano solo debería efectuar una tirada de resistencia cada periodo de ocho horas y en caso de sucumbir a los efectos del calor excesivo, solo necesitará cuatro horas para recuperarse completamente. Los elfos, por su parte, efectuarán las tiradas igual que los humanos cada cuatro horas, pero en caso de sucumbir, necesitarán al menos doce horas para recuperarse completamente.

A continuación se incluyen algunos modificadores que podrías aplicar a la hora de realizar la tirada de resistencia para determinar si alguno de los personajes sufre un golpe de calor.

Condiciones Especiales	Modificador a la Tirada
El personaje no ha podido beber agua en las últimas cuatro horas. (Este modificador puede ser acumulativo)	-15%
El personaje lleva puesta una armadura.	-20% a -40%
Si el personaje es de raza enana.	+10%
Si el personaje es un elfo.	-10%
Si se trata de un día excesivamente caluroso	- 5% a -20%

‡ Arenas Movedizas

Aunque pueda parecer increíble, en algunos lugares del desierto hay agua. El problema es que, en dichos sitios, el agua que cae de las nubes normalmente queda atrapada en cuevas subterráneas, que ocasionalmente afloran a la superficie bajo la forma de arenas movedizas, por donde el agua se filtra a las cavidades inferiores.

Si tus personajes encuentran una de estas zonas de arenas movedizas, lo más fácil es que haya sido porque alguno de ellos ha caído dentro de ellas. La dificultad para descubrir una de estas zonas, antes de verse atrapado en ellas, es muy elevada, las arenas movedizas no se diferencian de las zonas firmes que las rodean y, por tanto, no es evidente que existan. Es por eso que algunos habitantes de los desiertos las llaman las zonas de muerte invisible, porque no se sabe que están ahí hasta que estas dentro de ellas y salir con vida no es nada fácil. Cuando se ha caído en una zona de arenas movedizas, el desafortunado, se hundirá de forma lenta y casi irremediable. El principal problema es que, en su interior, es difícil encontrar algún asidero donde aferrarse para evitar hundirse, aunque tampoco es que en el desierto abunde algo aparte de arena.

Si tus jugadores se acercan a una zona donde hay arenas movedizas, podrán efectuar una tirada de percepción para determinar si se dan cuenta de la existencia de estas. Pero no será fácil descubrirlas, así que deberás aplicar un modificador negativo en la realización de esta tirada (este podrá variar entre -10% y -40%). Si las descubren a tiempo, podrán evitarlas con facilidad, el asta de una lanza, por ejemplo, les servirá entonces para ir tanteando el suelo y así saber donde deben pisar. Pero si no tienen suerte, pronto se encontrarán con que se están hundiendo en medio del desierto, y cuando quieran dar marcha atrás, ya no será posible.

Salir de las arenas movedizas no será tarea fácil.



Al encontrarse sobre una superficie tan inestable no hay donde obtener apoyo, con lo que la ayuda de alguien que no haya caído también en las arenas será casi imprescindible. Una cuerda, para tirar del desgraciado que se haya visto atrapado en las arenas, será la mejor ayuda para sacarlo del lío en que se ha metido y, probablemente, la única forma (también podría valer una rama, pero encontrar una en el desierto parece algo imposible ¿no?). También existe la posibilidad de que varios personajes hagan una cadena, pero corren el riesgo de que alguno más quede atrapado por las arenas movedizas. Si deciden usar este método deberían efectuar una tirada de fuerza modificada por el peso y la carga que haya en juego en ese momento. Convendría que cualquiera que intentase ayudar se despojase de su carga, si no sería un inconveniente para el rescate, aparte, el peso que carga la víctima, también deberá ser tenido en cuenta.

Para determinar si son capaces de sacar a la víctima deberás efectuar una tirada empleando como valor la fuerza mayor de todos los personajes que intervengan. Cada personaje adicional supondrá una ayuda (o un inconveniente, depende). Si se trata de alguien excesivamente pesado, se hundirá con facilidad con lo que apenas podrá ayudar y supondrá, por tanto, una penalización; que se traduce en un -10 a la tirada.

Se considerará que un personaje es excesivamente pesado si pesa más de 70 kilos, con lo cual, personajes élficos o halfings, supondrán una buena ayuda en estos casos. Además por cada 100 puntos de estorbo, que carguen los personajes que intervienen, se aplicará una penalización de -5 a la tirada, que será acumulativa. Por último, hay que tener en cuenta a la víctima, que es un peso adicional, si ésta está excesivamente cargada o es muy pesada también supondrá un problema más para su rescate, por lo que deberías aplicar los modificadores anteriores de igual forma, pero duplicados, ya que este personaje no tiene opción alguna de mantener apoyo alguno.

En caso de superar la tirada, se conseguirá arrastrar al incauto lo suficiente como para salir de las arenas movedizas. En caso de fallar, deberá superarse además una tirada de riesgo y, en caso de fallarla, el personaje de la cadena más cercano a la víctima, también comenzará a hundirse, suponiendo una carga adicional de forma que cualquier modificador negativo que se aplique por su peso o carga se duplicará. Como podéis ver este tipo de ayuda puede suponer un riesgo importante por lo que, en ocasiones, algunos compañeros de viaje no han podido hacer otra cosa que ver como su amigo se hundía de forma irremediable tragado por las arenas del desierto.

Así pues, cuando los aventureros se adentren en los desiertos de Arabia, no sólo tendrán que

preocuparse por el calor o por la falta de agua, sino que tendrán que fijarse bien donde pisan, si no quieren quedar sepultados bajo la arena. Destaca en el centro de Arabia el llamado mar de arena, una zona donde abundan las arenas movedizas y que muchos años atrás se convirtió en la tumba de los ejércitos de Al Shadir, un califa que trataba de frenar a los no muertos en su avance y que se vieron atrapados por las arenas movedizas en su huida. Los no muertos se limitaron a empujarles hacia su muerte. Por tanto, tocará andarse con ojo y mirar donde se pone el pie.

* Bestias del Desierto *

‡ Gusanos de arena

Si no fuera bastante con la falta de agua, el excesivo calor, tormentas de arena y otros peligros naturales, las tierras de Arabia están llenas de peligrosas criaturas. Entre ellas tenemos a los gusanos de arena, de los cuales hablamos a continuación.

Su origen no está muy claro pero, lo que sí se sabe, es que su existencia ya se conoce desde hace al menos mil años. Algunos manuscritos antiguos hablan de "*seres alargados que surgieron de la arena, llevándose todo rastro de vida consigo*". Y así es, los desiertos de Arabia albergan en su interior a estos gusanos gigantes, capaces de engullir a un camello y su jinete en un abrir y cerrar de ojos. Habitan bajo la fina arena de los desiertos y surgen de esta sin previo aviso con la intención de llevarse un buen bocado de carne para alimentarse.

Pueden llegar a medir hasta veinte metros de largo y su diámetro va desde un metro hasta los tres. Su cuerpo tubular esta cubierto de unas finas escamas que le permiten deslizarse por el interior de la arena a una velocidad más que considerable, además de constituir una defensa, más que fiable, ante posibles agresiones. Sus inmensas bocas están flanqueadas por varias hileras de finos dientes, capaces de desgarrar carne y metal, aunque muchas veces no son ni necesarios, pues sus víctimas son engullidas por completo sin ser masticados. Acostumbran a atacar a animales o personas aisladas, pero si fuese necesario y, más habitualmente en caso de tratarse de un gusano de gran tamaño, son capaces de atacar a un grupo.

Lo que aún no está claro es, cómo son capaces de orientarse estos gusanos bajo la arena y cómo son capaces de encontrar a sus víctimas. Algunos habitantes del desierto dicen que los gusanos de arena se guían por el olfato y por eso muchos emplean extraños almizcles que, según ellos, les sirven para alejar a estos gusanos. Pero no es seguro que sea realmente así, con lo cual poco se puede hacer para





prevenir el ataque de uno de estos gusanos. Cuando aparecen, lo hacen tan rápidamente que es casi imposible darse cuenta de lo que sucede. La víctima será arrastrada hacia el interior de la tierra empujada por la potente bestia y, si no se hace nada, rápidamente desaparecerá en unos segundos.

Normalmente los jugadores sólo tendrán dos o tres turnos para evitar que el gusano desaparezca con su víctima bajo la arena. Hará falta causar al menos tres heridas para que el gusano suelte su presa, de otra forma la arrastrará consigo y ésta morirá ahogada bajo la arena, para luego ser engullida. Sólo en el caso de los gusanos de arena más grandes, estos podrán engullir a su presa antes de arrastrarla al interior de la tierra, en cuyo caso la muerte será casi instantánea y solo una rapidísima acción por parte de los compañeros y un punto de destino permitirán mantener con vida a la víctima. Si se consigue evitar que el gusano arrastre a su víctima, aún no se estará a salvo, porque el gusano volverá a desaparecer bajo la arena para atacar de nuevo de forma inesperada.

Descubrir el ataque de un gusano de arena es tarea casi imposible y sólo en caso de que éste realice un segundo ataque, tras un primer ataque fallido, será posible percibir como se acerca. Siendo así, los jugadores podrán hacer una tirada de percepción con un modificador de -20% para darse cuenta por donde volverá a surgir el gusano. En caso de superar la tirada, tendrán una oportunidad de esquivar el siguiente ataque. Deberán efectuar una tirada de iniciativa modificada con un +20%. En caso de no superar la tirada de iniciativa, el modificador será por contra negativo. Si no logran superar esa tirada de iniciativa, el gusano atrapará a su siguiente víctima. El mordisco inicial causa un golpe de fuerza 5 (para un gusano de unos 5 metros), daño que podrá ser evitado por la armadura que lleve puesta la víctima.

A continuación, se expone el perfil de un gusano de arena de 5 metros de longitud. Un gusano de este tamaño ya es un enemigo considerable, no obstante si lo deseas podrías crear un perfil para un gusano de mayor tamaño incrementando los atributos que aquí aparecen.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	30	-	5	5	35	28	1	-	30	30	30	30	-

‡ **Escorpiones**

No siempre se cumple la regla de “cuanto más grande, más peligroso” y esa regla queda claramente contradicha con la existencia de los escorpiones. Normalmente aparecen en zonas rocosas, estando casi siempre ocultos en los recovecos que tienen éstas. Estos

animalitos cuentan con un caparazón de colores oscuros, tendiendo sobre todo al negro, aunque también los hay de tonos cobrizos.

Sus pinzas delanteras pueden ser muy peligrosas para otros animales del desierto, pero lo que los convierte en verdaderos enemigos de los seres de mayor tamaño, es su aguijón. Este, situado al final de la cola, posee un veneno muy potente, capaz de acabar con un hombre en unas horas. Si se es demasiado descuidado como para meter la mano bajo alguna piedra sin mirar antes, es fácil que lo siguiente que se sienta sea el pinchazo del aguijón de un escorpión.

En unos minutos la zona afectada se hinchará a consecuencia del veneno. Nauseas y un sudor frío denotará la difusión del veneno por el cuerpo de la víctima. El pobre desgraciado seguirá empeorando si su organismo no es capaz de hacer frente al poderoso veneno y, si así sucede, morirá irremediadamente.

Cuando un aventurero se adentre en una zona rocosa siempre existirá la posibilidad de que algún escorpión ande rondando por la zona, por lo que debería andarse con cuidado. Al entrar en zonas rocosas cada aventurero debería efectuar una tirada para determinar si han tenido la mala suerte de toparse con un escorpión. A continuación hay una tabla que permitirá determinar el resultado:

Actuación del Personaje	Posibilidad de Picadura de Escorpión
Distraído (si el personaje se haya explorando las rocas, combatiendo, o realizando cualquier otra actividad que requiera cierta concentración)	50%
Normal (no se lleva a cabo ninguna actividad que requiera una excesiva concentración, por ejemplo caminar tranquilamente o conversar no suponen un excesivo problema).	30%
Precavido (si el personaje camina con precaución, examinando en todo momento donde pone los pies, y teniendo cuidado de no acercarse mucho a las rocas)	10%

Pueden aplicarse modificadores si lo consideras apropiado (dependiendo de si la zona está especialmente despejada o es, por el contrario, demasiado rocosa, de si en la zona abundan los escorpiones o escasean, etc.),



pero las posibilidades nunca podrán bajar del 5% (no es imposible que suceda algo inesperado) o subir de un 70% (no hay tantos escorpiones como para que siempre pueda aparecer alguno).

En caso de producirse la picadura, determina dónde se produjo siguiendo el sentido común, lo más habitual es que se produzcan en piernas o brazos. A continuación, una tirada contra venenos con una penalización de 10 deberá decirnos si el veneno es lo suficientemente potente como para afectar al aventurero.

Si no supera esta tirada, comenzará a sufrir los efectos del veneno y, si no es atendido rápidamente por alguien con los conocimientos necesarios (será necesario disponer de alguna habilidad como cirugía o curar heridas), comenzará a empeorar pudiendo llegar a morir.

Cada hora debería efectuar una nueva tirada contra venenos y, en caso de no superarla, perderá 1D3 puntos de vida sin posibilidad alguna de evitarlo. Si el total de puntos de vida del aventurero llega a cero morirá de inmediato. En caso de poder contar con la

atención necesaria, se podrá efectuar una tirada contra la *Int* de la persona que trata al envenenado, de forma que, si se consigue superar dicha tirada, el afectado salvará la vida. Puedes aplicar algunos modificadores a dicha tirada en función de las circunstancias (+20/-20 en función de la disponibilidad de material para realizar la cura, -5 por cada hora que haya pasado desde el envenenamiento).

* Conclusión *

Así es, aquí concluye este artículo, que realmente no es más que la punta del iceberg (que ironía ¿verdad?) de los numerosos peligros a los que se tendrá que hacer frente al atravesar los impresionantes desiertos de Arabia. No obstante esperamos que este artículo sirva a los DJ para desarrollar algunos encuentros interesantes y, quizás en un futuro, se añadan nuevas ideas en un segundo artículo relacionado, pero eso será en otra ocasión. Por supuesto daros por invitados a ofrecernos vuestras opiniones y sugerencias en nuestra dirección de correo habitual heraldoaltdorf@igarol.com. Y nada más, solo esperar que os haya gustado el artículo.

"Por fin, a lo lejos, se ven los primeros edificios de Laishek. Finalmente, la travesía por el desierto se acaba y la suerte ha acompañado, pues aún conservamos la vida. No es fácil atravesar los desiertos de Arabia y haberlo logrado en esta ocasión es una victoria más a contar en nuestras vidas."



Laredj

Una sombra flotaba sigilosamente en los arrabales de Diamanterra. Una sombra hija de la luna, que se encontraba en su máximo apogeo, proyectando también la enorme sombra del castillo sobre la falda del monte Rigmisson. Los arrabales era el nombre que se le daba al barrio donde vivía la gente que casi no tenía dinero para comer. Las familias más pobres se amontonaban en un espacio reducido de calles estrechas, casas de adobe y paja, juntas unas con otras, con un eterno hedor a orín y heces.

Pero a la sombra no parecía importarle el olor, ni tampoco la peligrosidad que desprendía el barrio. Laredj Shalim, el propietario de aquella sombra, era el mismo peligro. Y en ese mismo momento iba de camino al trabajo. Unas veces su trabajo era un enano minero, otras un elfo pescador. Esta vez era otro árabe, un pequeño ladrón que hurtaba diamantes, de madrugada, directamente de la mina, aprovechando su pequeña figura y su elasticidad, colándose por espacios solo accesibles para animales pequeños. Su cliente, un rico enano, tenía mucho que ver con la mina, aunque no sabía hasta qué nivel. De vez en cuando le llamaba para dar un escarmiento a alguien. Unas veces se trataba de romper una pierna, otras de matar sigilosamente. Pero esta vez quería mucho más. Quería la cabeza cortada del astuto árabe.

Laredj no preguntaba. Simplemente informaba de sus tarifas, y si el cliente pagaba la mitad por adelantado, tendría su trabajo finalizado en menos de una semana. La labor de un asesino a sueldo no se centraba sólo en el “escarmiento” – como así lo llaman coloquialmente entre ellos – sino que antes había que hacer toda una labor de investigación sobre hábitos, tabernas frecuentadas, vivienda habitual, trabajo... Tenía que elegir el momento exacto donde nadie le viera, y no pudiera ser perjudicada la integridad del asesino.



Pero esta vez, tardó algo más de una semana en asegurar el “escarmiento” del ágil árabe, llamado Alí. Hasta donde Laredj podía saber, no tenía un trabajo legal, sino que comerciaba con los diamantes en bruto que lograba robar. Además, tenía negocios con enanos mineros que también le proveían del preciado mineral. Eso su cliente aún no lo sabía. Le iría racionando la información, cobrándole por ella, y asegurándose que fuera él el que diera el “escarmiento” a los amigos de Alí. Además, su cliente no reparaba en gastos, por lo que de vez en cuando le subía el precio de los trabajos.

Laredj llegó a la calle donde vivía Alí. Tenía dibujada la casa en un pequeño pergamino, y revisó el plan a vista de calle. Vio a lo lejos la ventana por la que entraría, situada en una estrecha calle entre dos casas. El sigilo era su arma favorita, y lo empleaba con tal maestría que no recordaba ningún objetivo que le diera más problemas de lo esperado. El corte de garganta les dejaba tan anonadados y con un dolor tan lacerante que no podían reaccionar.

Sonrió para sus adentros. Cuatro, quizá cinco encarguitos más y podría volver a Arabia, donde le esperaban su mujer y sus dos hijos. Para prosperar le había hecho falta matar, pero haría eso y mucho más sólo por ver a sus hijos crecer sanos. Estaba deseando volver. No le gustaba nada esta ciudad, salvo sus amaneceres, los más bellos que jamás había visto.

Se encomendó a su dios, rezó una plegaria, y anduvo hasta situarse bajo la ventana. Con un salto ágil alcanzó el alféizar y, medio segundo después, ya tenía ambas rodillas posadas sobre él. Sacó una pequeña palanca de su capa, y la apoyó contra el cierre donde se encontraba el postigo. De repente, la ventana cedió. Laredj se sorprendió. Que la ventana estuviera abierta le dejaba la parte más difícil hecha.





Entró como la sombra que era en la habitación, sin hacer ningún ruido, escuchando atentamente, en busca del ruido de alguna respiración. Nada. Sacó su cuchillo del cinturón y, agachado, se movió hasta la puerta de la habitación donde se encontraba, que no tenía ningún mobiliario, salvo un armario pegado a la pared. Una vez llegó al marco de la puerta, echó un vistazo al exterior. Nada, ni un ruido. Cabía la posibilidad de que el objetivo no hubiera dormido en casa, pero le pareció demasiado extraño. Recordó que la casa sólo tenía un pasillo y dos habitaciones, por lo que buscó con la mirada la puerta que faltaba.

El silencio era tan cerrado que incluso él se sentía incómodo. Era más efectivo oír el sonido de la respiración del objetivo. Podía orientar sus pasos según el nivel de ruido que hiciera el que dormía. Pero esta vez, nada. Ni el zumbido de una mosca. Nada. Salió de la seguridad de la habitación vacía, para dirigirse a la otra. Mientras andaba, escuchaba atento. Nada. Otro paso más. ¡Ahora! Un crujido. Dos. No sabía de dónde venían, y no supo hacia dónde moverse. Estuvo tentado de volver a la habitación, pero no sabía si de era de ahí de donde venían los ruidos.

De repente recordó el armario. ¡No lo había revisado! Se maldijo por semejante temeridad. Una puerta se abrió. Venía de la habitación que acababa de abandonar. ¡El armario! Salió corriendo para allá, con el cuchillo en la mano, dispuesto a matar a quien se encontrara por delante. Tarde. La puerta de la habitación se cerró en sus narices. Intentó forzarla sin éxito, y horrorizado comprendió que se trataba de una encerrona. Miró en todas direcciones, y de repente vio tres sombras corpulentas. No sabía de donde habían salido, pero estaban ahí, en el pasillo. Dos delante y una detrás. Se preparó para el combate, que supo perdido en cuanto uno de ellos sacó una ballesta. De repente una voz tronó.

- Saludos Laredj.

La voz era grave, y no denotaba ningún temor en su cerrado acento tileano.

- Tu jefe te presenta sus respetos, pero quiere informarte de que le resultas demasiado caro. Ahora tiene un nuevo amigo. De improviso, la ballesta crujió y un virote silbó, atravesando a Laredj en el pecho. Cayó torpemente al suelo, herido de muerte. Vio con terror que la sangre le salía a borbotones. Se recostó como pudo en la pared, intentando sacarse el virote. Mientras agonizaba se acordó de sus hijos, de su mujer, y de lo tonto que había sido al no mirar en el armario. La sombra que le disparó apareció otra vez ante sus ojos, con la ballesta dispuesta una vez más, apuntando sobre su cabeza. Otro virote silbó, y Laredj ya no volvió a ver otro amanecer.



*Hasta el próximo
Heraldo de Altdorf*