

EL HERALDO DE ALTDORF



AÑO 1
Nº 1

SISTEMA
DE CREACION
DE VAMPIROS

RELATOS:
"CONMIGO HASTA
LA ETERNIDAD."

"HERENCIAS
TORMENTOSAS."

CAZAVAMPIROS (GARRERA)

LA GACETA DE DIAMANTERRA

COMICS
Y MAS...

"LOS MALDITOS HAN LLEGADO...
Y SOLO QUEDA SUCCUMBIR A
SUS COLMILLOS... ¿O NO?"



INDICE



Sección	Página
Editorial	3
Reglas: PJ Vampiro	4
Relato: "Conmigo hasta la eternidad"	21
Artículos: Ristras de Ajo	24
Relato: "Herencias Tormentosas"	27
Reglas: Cazavampiros	33
Cómic: El Imperio, las Tribus Orcas, ¿cuál de las dos civilizaciones es la mejor?	35
Gaceta de Diamanterra	36
Cartas de Lectores	39





EDITORIAL



La tenue luz de la vela bailaba silenciosamente con el viento, haciendo saltar las sombras que ella misma creaba. Los ojos de aquel hombre se encontraban cansados después de pasar tanto tiempo leyendo. Pero el material que tenía frente a sí no podía esperar a la mañana para ser leído, debía asegurarse que todo estuviese en orden esa misma noche; ¿por qué?, por que mañana dicho material debería estar en las manos de todo aquel que pudiese leerlo, el Herald de Altdorf sería impreso a primeras horas de la mañana y él debía revisar que no existiese ningún error.

Saludos a todos:

Bienvenidos a la primera entrega de esta revista que hemos dado en llamar Herald de Altdorf. Largo fue el camino que tuvimos que recorrer todos nosotros para llegar aquí, muchas cosas pasaron que impidieron que este número pudiese salir a tiempo, pero no escribo esta columna para lamentarnos por lo que no se hizo o para pedir disculpas por no presentarnos a tiempo, si no para darles una visual de que es este proyecto que ha tomado largo tiempo de meditación y elaboración.

El Herald de Altdorf es una revista hecha para ampliar, mejorar y enriquecer un juego de rol en particular: Warhammer. Que esto se cumpla es una tarea bastante difícil, pero en cada número trataremos de poner lo mejor de nosotros para ofrecerles todo el material posible tanto para Directores como para Jugadores.

Muchos querrán saber qué clase de material contendrá la revista en su interior, pues bien, pasaré a detallarles el contenido general de cada número:

Relatos: Se trata como su propio nombre lo indica de relatos o historias cortas ambientadas en el mundo de Warhammer.

Reglas: Dentro de cada número presentaremos algunas reglas para incrementar o mejorar las ya existentes en el juego, también aparecerán carreras nuevas, objetos mágicos, hechizos, en fin unas cuantas reglas variadas para mejorar la experiencia del juego.

Comic: Cada comic esta orientado a sacar el lado humorístico del juego y su trasfondo.

Gaceta de Dimanterra: En ella se presentará trasfondo y noticias para esta ciudad que ya lleva su buena cuota de tiempo en la red.

Trasfondo: Al igual que las reglas, intentarán ampliar el trasfondo existente sobre el mundo de Warhammer.

Cartas de Lectores: Esta sección (que esperamos comience a funcionar para el próximo número) esta destinada a responder las inquietudes que puedan surgir sobre el juego (reglas, trasfondo, material existente, etc.) o sobre la revista. También podréis escribirnos para sugerir ideas sobre secciones, material, etc. Y desde hoy mismo, os invitamos a que lo hagáis. Antes de que se sumerjan en este primer número quisiera presentar a toda la gente que ha hecho que este primer número sea posible:

Ėlemmir

Conmigo Hasta la Eternidad: **Igest y Garion**

Ristras de ajo y crucifijos: **Igest**

Sistema de Creación de Vampiros: **Ėlemmir**

Cazadores de Vampiros: **Gran Mago Terrae**

Herald Diamanterra: **Sir Ar' Ondight**

Herencias Tormentosas: **Sergi**

Dibujo de Portada: **Juan Fernando Castillo**

Diseño y Maquetado: **IKKYU**

Idea del Proyecto: **Igest**

Comic: **Gran Mago Terrae**



Sistema de Creación de Vampiros

El siguiente sistema está ideado para varios fines: el primero de ellos es poder obtener PNJs vampiros según los cinco clanes aparecidos en Warhammer Batallas, siendo estos más poderosos y detallados que el único tipo aparecido en el Warhammer Fantasía: Juego de Rol. Otro fin de este artículo es poder permitir a los PJs convertirse en vampiros, ya sea creando PJs que desde el comienzo de la campaña sean vampiros o para PJs que se conviertan en medio de una campaña ya desarrollada por alguna razón que tú, como DJ, has creído conveniente.

La criatura surgió de la espesura de la noche acompañada por una misteriosa niebla que comenzó a inundar la capilla. Inmediatamente tomé mi martillo y encomendándome a Sigmar le atacé con todas mis fuerzas. Pude ver en su rostro una cierta repulsión cuando pronuncié el nombre de nuestro protector.

El tiempo pasó y luego de un par de horas no le había causado daño alguno, sin embargo yo me encontraba exhausto, mis fuerzas ya no eran las de hace quince años atrás, y las heridas que la criatura me supo causar habían sido más serias de lo que yo esperaba.

Vi en su rostro como calculaba su próximo ataque, reconociendo su superioridad y advirtiéndome mis heridas y fatiga. Se alejó unos pasos para tomar impulso, la luz de Mannslieb que entraba por los vitrales me permitió ver sus afilados colmillos y su rostro hambriento. Sabía que no podía seguir combatiendo. La criatura se abalanzó con una celeridad sorprendente e inhumana. Apenas pude levantar el martillo y tomar mi medallón antes de tenerla tan cerca que pude sentir su aliento, si es que puede sentirse tal cosa de un No Muerto. Apresuradamente comencé a orar a Sigmar pidiendo su protección y la criatura retrocedió; fue como si mi medallón le hubiese quemado tan profundamente que dudó unos instantes en realizar alguna acción. Al ver esto comencé a orar con más fuerzas a nuestro sagrado padre.

El tiempo continuó su marcha y durante horas nos observábamos, inmóviles. Podía ver el odio y la rabia reflejados en su rostro, tan claros como las lunas se reflejan en un estanque. La criatura me observaba sólo por momentos, evitando ver el martillo y el medallón de Sigmar. Su rostro cambiaba súbitamente cuando su mirada rozaba un instante alguno de estos objetos, adoptando un semblante de dolor...y de odio y rabia.

El tiempo continuaba su marcha y la luz del alba pronto llegaría. A lo largo de toda mi vida había escuchado historias y relatos de todo tipo acerca de estas criaturas, los Vampiros, así les llamaban. El sol sería ciertamente su perdición según lo que recordaba de aquellos relatos sobre estas criaturas donde describían la forma en que se convertían en cenizas con el sólo contacto de la luz del alba.

El amanecer había llegado y las primeras luces del día comenzaban a filtrarse por los vitrales. Comencé a orar con mayor fuerza aún y con una fe renovada. Su fin estaba próximo. Las luces comenzaron a bañar el lugar e inundaron a la criatura. Ésta alzó una mano para cubrirse el rostro y avanzando hacia mí dijo: "Bien, esto pronto terminará. Veo que te preguntas por qué no he explotado en mil fragmentos, o por qué no me he convertido en cenizas o cosas como las que suelen aparecer en libros o relatos de tu patética cultura. La verdad es que son sólo mentiras, falsedades; tan falsas como tu presunta fe hacia tu deidad la cual se desvanece más y más con cada paso que doy. Puedo ver el sudor en tu frente y dudo que tengas calor en épocas invernales. Piensas, ¿por qué no me protege?, mas quizás debas preguntarte ¿por qué dudo de mi deidad?. Pero seré franco contigo, eso no me interesa, sólo me importa el hecho de que ahora que tu presunta fe se desvanece, podré alimentarme".

VAMPIROS

Los vampiros son seres malditos condenados a alimentarse de los vivos para mantener activo su cuerpo muerto. Sus orígenes se remontan hasta el principio de los tiempos, y desde entonces han estado amenazando a la humanidad, cazándoles para poder mantener su no vida y luchando por su supervivencia contra todo tipo de enemigos.

Ante los ojos del ignorante los vampiros son todos iguales, pero dentro de su propia sociedad vampírica se encuentran clasificados en cuatro categorías según su posición:

Denominación	Posición
Neonato	1
Conde Vampiro	2
Señor de los Vampiros	3
Anciano	4

CREACION DE UN PNJ O PJ VAMPIRO

El siguiente sistema de creación consta de algunos pasos a seguir. Para crear un PNJ o un PJ que desde sus orígenes sean vampiros, primero deberás crear su perfil inicial (utilizando el del humano aparecido en Warhammer Fantasía: Juego de Rol) pero sin asignarle habilidades iniciales, sólo genera el perfil inicial y elige la Clase de Carrera. A continuación se le asignan unos 2000 Puntos de Experiencia con los cuales se deberá de elegir su carrera inicial (pagando 200 PEs para acceder a ella, aunque las habilidades de esta primer carrera siguen siendo gratuitas si se deberán pagar los avances. Los PEs deben agotarse realizando avances y cambios de carrera (si sobran PEs estos no podrán usarse para más adelante). Ten en cuenta que cada clan tiene carreras de acceso y estas representan los estereotipos que cada clan contempla a la hora de seleccionar sus futuros miembros. Para facilitar un poco la decisión se ofrece la siguiente tabla con carreras iniciales que poseen salidas a las carreras de acceso de cada clan:

- **Dragón Sangriento:** Escudero, Guardia, Infante de Marina, Matón, Mercenario, Noble, Soldado.
- **Von Carstein:** Escudero, Noble.
- **Necrarcia:** Aprendiz de Hechicero, Aprendiz de Alquimista, Estudiante.
- **Strigoi:** Saqueador de Tumbas, Ladrón de Cadáveres, Mendigo, Carcelero, Cazarratas.
- **Lhamia:** Cuentista, Artista (cualquiera), Estudiante.

Una vez realizado esto el PNJ o PJ puede acceder al clan vampírico que se encuentre más acorde a las carreras que se hayan elegido y convertirse en Neonato (Nota: aunque debajo de cada tipo de Neonato aparece una lista de carreras de acceso, esto sólo indica

los estereotipos que cada clan busca, con lo que no es necesario que se complete la carrera de acceso para convertirse en Neonato, lo único que se pretende es que se encuentre en dicha carrera y que haya obtenido algunos avances y algunas habilidades). Esto no le costará PEs, pero tampoco poseerá ningún avance ni ninguna habilidad a menos que gaste PEs (que deberá ganar en las partidas) o a menos que ya posea dicho avance (o uno mejor) o habilidad, debido a sus antiguas carreras.

Si en lugar de crear un PJ que sea vampiro desde sus comienzos se esta buscando convertir a uno o varios PJs en vampiros, lo que se debe contemplar es que alguna de las carreras seguidas por el PJ (preferentemente la carrera actual) coincida con las carreras de acceso para los distintos tipos de Neonatos. De esta forma se podrá identificar qué tipos de vampiros estarán interesados en incorporar al PJ a su clan.

OBTENER AVANCES Y HABILIDADES

A continuación se detalla el coste en Puntos de Experiencia para las habilidades y los distintos avances, junto con los poderes especiales de los vampiros.

Para obtener las habilidades listadas se deberá gastar 100 PEs por cada habilidad.

Para obtener los avances deberá gastar los siguientes PEs:

- Avances porcentuales (HA, Int, etc.) cuesta $5 \times \text{Avance}$ (ej avance de +30 I cuesta $5 \times 30 = 150$ PEs)
- Avances de F y R cuesta $50 \times \text{Avance}$ (ej avance de +2 F cuesta $50 \times 2 = 100$ PEs)
- Avance de H cuesta $20 \times \text{Avance}$ (ej avance de +8 H cuesta $20 \times 8 = 160$ PEs)
- Avance de A cuesta $80 \times \text{Avance}$ (ej avance de +2 A cuesta $80 \times 2 = 160$ PEs)

Las Reglas Especiales aplicables se dividen en tres categorías:

- **Línea de Sangre:** son exclusivas de cada Clan y solo pueden ser adquiridas por vampiros de dicho Clan, poseen un coste en PEs indicado en su descripción,
- **Fortalezas:** son habilidades especiales que son comunes para todos los Clanes, o para casi todos, poseen un coste en PEs que se encuentra indicado en su descripción,
- **Debilidades:** son reglas aplicables a todos los vampiros en general y que denotan ciertos puntos débiles, no poseen coste en PEs y son automáticamente adquiridos desde que se inicia como Neonato.



✠ CARRERAS DE VAMPIRO ✠

Neonatos

Todo humano que experimente El Beso Oscuro se convierte en un Vampiro Neonato. Los Neonatos son los más jóvenes de la estirpe vampírica y se encuentran bajo el cuidado y adiestramiento de sus Maestros o Señores. Este adiestramiento suele durar entre unos 100 o 200 años y contempla enseñanzas correspondiente a la descripción de su no vida, sus facultades especia-

les, sus debilidades, el funcionamiento de la sociedad vampírica, etc. Otro motivo de esta reclusión del Neonato se debe a la posible negación de su nuevo estado, del que algunos suelen renegar. Aunque no es muy común, algunos Maestros abandonan a sus Neonatos y en otros casos - raros también - son éstos los que abandonan a sus Señores.

Dragón Sangriento

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	+30	-	+2	+2	+8	+20	+2	+10	+20	-	+20	+20	+10

Carreras de Acceso: Caballero de Fortuna, Campeón Judicial, Capitán/Sargento Mercenario, Duelista, Templario.

Salidas: Conde Vampiro.

Habilidades: Visión Nocturna (30 metros) Arma de Especialista (A dos Manos, Esgrima), Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Identificar No Muertos.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Vulgar y Nivel 1 (el nivel 1 solo se consigue después de pagar el nivel vulgar

adquiriendo dos hechizos), Puntos de Magia, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más una Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Von Carstein

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	+20	+10	+2	+2	+8	+20	+2	+20	+10	+10	+20	+20	+10

Carreras de Acceso: Caballero de Fortuna, Noble de Nivel 2 o mayor.

Salidas: Conde Vampiro.

Habilidades: Encanto, Etiqueta, Visión Nocturna (30 metros), Heráldica, Identificar No Muerto, Arma de Especialista (Esgrima).

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Vulgar y Nivel 1 (el nivel 1 solo se consigue después de pagar el nivel vulgar adquiriendo dos hechizos), Puntos de Magia, Cambia Forma (puede adquirir hasta dos

formas), Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más una Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Necarca

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	+10	-	+1	+1	+8	+20	+1	+20	-	+30	+20	+30	-

Carreras de Acceso: Hechicero de Nivel 2 o mayor, Hechicero Nigromante de Nivel 2 o mayor, Erudito.

Salidas: Conde Vampiro.

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

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Vulgar y Nivel 1 (el nivel 1 solo se consigue después de pagar el nivel vulgar adquiriendo

dos hechizos), Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más una Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Strigoi

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	+20	+10	+2	+3	+8	+20	+2	+20	+10	-	+20	+20	-

Carreras de Acceso: Torturador, Esclavista, Saqueador de Tumbas, Ladrón de Cadáveres, Mendigo, Carcelero, Cazarratas.

Salidas: Conde Vampiro.

Habilidades: Visión Nocturna (30 metros), Frenesí, Identificar No Muerto, Golpe Poderoso, Golpear para Herir, Rastrear.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Vulgar, Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mági-

ca, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más una Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Lhamia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	+10	-	+1	+1	+8	+30	+1	+30	+10	+10	+20	+20	+30

Carreras de Acceso: Demagogo, Abogado, Charlatán, Juglar.

Salidas: Conde Vampiro.

Habilidades: Encanto, Etiqueta, Visión Nocturna (30 metros), Seducción, Identificar No Muerto, Esquivar Golpe.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Vulgar y Nivel 1 (el nivel 1 solo se consigue después de pagar el nivel vulgar adquiriendo dos hechizos), Puntos de Magia, Cambia Forma (puede elegir una forma), Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología

Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más una Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.



Conde Vampiro

Después de cierto tiempo de vida, un vampiro comienza a obtener una mayor afinidad con las energías de la magia oscura que le mantienen no vivo. Es en ese momento en el que el vampiro se vuelve más poderoso y a la vez más peligroso. Estos

vampiros son los que suelen vagar con mayor libertad y son los que generalmente causan el terror allí donde vayan. Pero este no es más que un simple peldaño en la escalera de poder de los seres de la noche.

Dragón Sangriento

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+40	+10	+3	+3	+16	+30	+3	+20	+30	+10	+30	+30	+10

Carreras de Acceso: Neonato.

Salidas: Señor de los Vampiros.

Habilidades: Ingenio, Saber de No Muertos, Visión Nocturna (como de día), Golpear para Aturdir, Arma de Especialista (Látigos y Cadenas, de Parada).

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 2, Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura

Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más dos Fortalezas adicionales a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Von Carstein

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+30	+20	+3	+3	+16	+30	+3	+30	+20	+20	+30	+30	+20

Carreras de Acceso: Neonato.

Salidas: Señor de los Vampiros.

Habilidades: Ingenio, Saber de No Muertos, Seducción, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Visión Nocturna (como de día).

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 2, Puntos de Magia, Cambia Forma (puede adquirir hasta dos formas adicionales), Regeneración, Ataque Mágico,

Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más dos Fortalezas adicionales a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

EL HERALDO DE ALTDORF

Necarca

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+20	+10	+2	+2	+16	+30	+2	+30	+10	+40	+30	+40	-

Carreras de Acceso: Neonato.

Salidas: Señor de los Vampiros.

Habilidades: Ingenio, Saber de No Muertos, Visión Nocturna (como de día), Saber Rúnico, Elaborar Pociones, Elaborar Pergaminos.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 2, Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal,

Señor de los No Muertos, más dos Fortalezas adicionales a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Strigoi

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+30	+20	+3	+4	+16	+30	+3	+30	+20	+10	+30	+30	-

Carreras de Acceso: Neonato.

Salidas: Señor de los Vampiros.

Habilidades: Escalar, Saber de No Muertos, Visión Nocturna (como de día), Muy Fuerte, Oído Agudo, Visión Excelente.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 1, Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal,

Señor de los No Muertos, más dos Fortalezas adicionales a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Lhamia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+20	+10	+2	+2	+16	+40	+2	+40	+20	+20	+30	+30	+40

Carreras de Acceso: Neonato.

Salidas: Señor de los Vampiros.

Habilidades: Ingenio, Saber de No Muertos, Visión Nocturna (como de día), Ambidiestro, Charlatanería, Actuar.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 2, Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal,

Señor de los No Muertos, más dos Fortalezas adicionales a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.



EL HERALDO DE ALTDORF

Señor de los Vampiros

Este nivel es alcanzado por los vampiros más poderosos. Suelen ser seres cuyas capacidades van más allá de la imaginación humana.

Pocos son los que cuentan sus enfrentamientos con un Señor de los Vampiros, ya que pocos son los que han sobrevivido.

Dragón Sangriento

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+50	+20	+4	+4	+24	+40	+4	+30	+40	+20	+40	+40	+20

Carreras de Acceso: Conde Vampiro.

Salidas: Anciano.

Habilidades: Seducción, Oratoria, Actuar, Desarmar, Ambidestro, Golpear para Herir.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 3 y Nivel 4 (el nivel 4 solo se adquiere luego de pagar el nivel 3 adquiriendo dos hechizos), Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque

Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más cualquier Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección

Von Carstein

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+40	+30	+4	+4	+24	+40	+4	+40	+30	+30	+40	+40	+30

Carreras de Acceso: Conde Vampiro.

Salidas: Anciano.

Habilidades: Seducción, Oratoria, Música, Actuar, Desarmar Golpear para Aturdir, Arma de Especialista (A dos Manos).

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 3 y Nivel 4 (el nivel 4 solo se adquiere luego de pagar el nivel 3 adquiriendo dos hechizos), Puntos de Magia, Cambia Forma (puede elegir hasta tres formas adicionales), Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vam-

pírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más cualquier Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Necarca

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+30	+20	+3	+3	+24	+40	+3	+40	+20	+50	+30	+50	-

Carreras de Acceso: Conde Vampiro.

Salidas: Anciano.

Habilidades: Oratoria, Historia, Astrología, Criptografía, Elaborar Artefactos Mágicos, Maestría Rúnica.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 3 y Nivel 4 (el nivel 4 solo se adquiere luego de pagar el nivel 3 adquiriendo dos hechizos), Puntos de Magia, Cambia Forma,

Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más cualquier Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Strigoi

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+40	+30	+4	+5	+24	+40	+4	+40	+30	+20	+40	+40	-

Carreras de Acceso: Conde Vampiro.

Salidas: Anciano.

Habilidades: Golpear para Aturdir, Muy Resistente, Esquivar Golpe, Oratoria

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 2, Puntos de Magia, Cambia Forma, Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal,

Señor de los No Muertos, más cualquier Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.

Lhamia

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	+30	+20	+3	+3	+24	+50	+3	+50	+30	+30	+40	+40	+50

Carreras de Acceso: Conde Vampiro.

Salidas: Anciano.

Habilidades: Oratoria, Música, Golpe Poderoso, Cantar, Elaborar Pociones, Conciencia de la Magia.

Fortalezas: Lanzar Hechizos: Magia Vampírica Nivel 3 y Nivel 4 (el nivel 4 solo se adquiere luego de pagar el nivel 3 adquiriendo dos hechizos), Puntos de Magia, Cambia Forma,

Regeneración, Ataque Mágico, Aura Mágica, Inmunología Vampírica, Fuerza Descomunal, Señor de los No Muertos, más cualquier Fortaleza adicional a elección.

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

Poderes de Línea de Sangre: Dos a elección.



Anciano

Este nivel es alcanzado por los vampiros tras un milenio de existencia. Al convertirse en un Anciano el vampiro llega a adquirir la cima del poder vampírico. Son muy escasos los vampiros que llegan a este nivel de poder. Pero los que lo logran se convierten en criaturas formidables con un conocimiento y un poder inalcanzables para un simple mortal.

Cualquier vampiro que haya pasado más de 1000 años de vida alcanza automáticamente este nivel. A diferencia de los demás niveles, el Anciano no posee avances que realizar, pero aún puede modificar su atributo de la siguiente manera: por cada 05% que desee modificar un atributo porcentual deberá gastarse una cantidad de experiencia igual al atributo actual multiplicado por 5 (si se posee una **Des** de 95 aumentarla a 100 cuesta $95 \times 5 = 475$ PES). Sólo puede incrementar atributos porcentuales.

Un Anciano puede continuar adquiriendo Fortalezas (si es que aún le queda alguna por adquirir) y puede adquirir cualquier número de Poderes de Línea de Sangre de su clan que no haya podido adquirir, pero al doble de PES.

Habilidades: Historia, Arte, Tasar, Erudición, Ligüística, Saber Demoníaco, Criptografía, Numismática, Identificar Artefacto Mágico, Etiqueta, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Heráldica, Sentido Mágico, Idioma Adicional (Lengua Oscura).

Fortalezas: Todas las que ya haya adquirido, más cualquier Fortaleza adicional que aún no posea.

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

Poderes de Línea de Sangre: Todas las que ya haya adquirido, más cualquier Poder de Línea de Sangre adicional que aún no posea.

✦ REGLAS ESPECIALES ✦

* Fortalezas

Las siguientes reglas especiales son aplicables a todos los clanes por igual:

● **Magia Vampírica:** Los vampiros poseen una alineación especial con las fuerzas de la magia. De hecho es esta fuerza la que los mantiene con "vida". Cada clan posee una cierto alineamiento con la magia, pero todos pueden usar Magia Vulgar, Magia de Batalla, Nigromancia y Magia Oscura, el alineamiento con la magia depende del tipo de clan:

- **Dragón Sangriento** puede usar la magia ya señalada.
- **Von Carstein** puede usar la magia ya señalada, además pueden usar los siguientes hechizos de Demonología: Invocar Ayuda Mágica, Invocar Energía, Invocar Gran Poder, e Invocar Poder Total, junto con los siguientes hechizos de Elementalista: Nube de Humo, Palmada de Trueno y Provocar Lluvia.
- **Necrarca** puede usar la magia ya señalada más Magia Ilusionista, Elementalista y Demonologista.
- **Strigoi** puede usar la magia ya señalada

pero su nivel de magia no puede ser mayor a Nivel 2;

- **Lhamia** puede usar la magia ya señalada más los siguientes hechizos de Ilusionista: Clonar Imagen, Desorientar al Enemigo, Encubrir Actividad, Ilusión de Camuflaje, Alucinación,

Esta fortaleza cuesta 100 PES y el nivel de hechicero depende del nivel indicado en la descripción del vampiro (ver Carreras de Vampiro arriba).

● **Puntos de Magia:** Los Puntos de Magia se obtienen de forma automática al ingresar en cada carrera de Vampiro. La cantidad de **PM** que se obtienen son:

Nivel del Vampiro/Clan	Necrarca	Demás Clanes
Neonato	7D8+8	6D8+8
Conde Vampiro	+2D8+4	+2D8+2
Señor de los Vampiros	+2D8+6	+2D8+4
Anciano*	+1D8+2	+1D8+2

(* por cada 100 años después del milenio)

Un vampiro solo puede recuperar **PM** absorbiéndoselos a otro ser vivo. Esto puede hacerlo cualquier vampiro clavando sus afilados colmillos sobre su víctima para absorberle la vitalidad o mediante otros medios como transformándose en Espectro (si es que puede hacerlo). Las **Heridas** que un vampiro causa al absorber vitalidad no pueden ser reducidas ni por **R** ni por armadura. Un vampiro recupera 1 **PM** por cada **Herida** causada a su víctima; y además de causar **Heridas** el vampiro puede optar por drenar vitalidad reduciéndole a su víctima su **F**. En este caso cada punto de **F** drenado le permite al vampiro recuperar 2 **PM** (ten en cuenta que sólo drenando vitalidad el vampiro recupera 2 **PM** por cada punto de **F** drenado, si el vampiro drena la **F** de su víctima en estado de Espectro recuperará **PM** de la forma en que un Espectro recupera **PM**). Cualquier criatura cuyas **Heridas** o **Fuerza** lleguen a 0 caerá inconsciente, recuperando 2 **Heridas** o 1 punto de **Fuerza** por día y recuperando el conocimiento cuando recupere la mitad de sus **Heridas** y de su **Fuerza**. Si el vampiro sigue drenando más vitalidad una vez la víctima cae inconsciente, esta morirá automáticamente. Esta fortaleza no tiene coste en PEs.

- **Cambia Forma:** Los vampiros pueden adquirir diversas formas además de la humana. Las formas que puede adoptar depende del tipo de clan. El cambio tarda todo un asalto en concretarse y cada cambio le cuesta 2 **PM**. Al cambiar de forma deberá remplazarse el perfil inicial por el perfil básico de la criatura en la que se convierte, manteniendo los modificadores por carrera. Cada forma puede ser adquirida a 100 PEs. Las formas en las que puede convertirse un vampiro son:

- Dragón Sangriento puede adquirir la forma de niebla (el perfil es el del vampiro pero su **A** es igual a 0, en este estado se les considera como etéreos solo que no pueden atravesar objetos sólidos, se aplica todo efecto producido por el hechizo Niebla Mística);

- Von Carstein puede adquirir la forma de enjambre de ratas, perro, murciélago, lobo, Espíritu, niebla o arena;

- Necarca puede adquirir la forma de niebla (ver más atrás);

- Strigoi puede adquirir la forma de un murciélago gigante;

- Lhamia puede adquirir la forma de un gato, una serpiente, un Espíritu o de un Vorkudlak (cuando se transforma en Vorkudlak una Lahmia aumenta su tamaño manteniendo la

apariciencia del torso femenino, pero la parte baja del torso es el de una serpiente alada; en esta forma puede volar como planeador, causa *Miedo* y su perfil es el de la vampiresa con los siguientes ajustes: **HA** +10, **F** +1, **R** +1, **H** +4, **I** -10, **A** +1, **Em** -50).

- **Regeneración:** Los vampiros poseen una extraordinaria capacidad de regeneración que se encuentra ligada de forma dependiente a su magia. Un vampiro puede gastar 1 **PM** para regenerarse 2 **Heridas** pero no puede gastar en un mismo asalto más **PM** que su Posición x2 para regenerarse. Si el daño que se desea regenerar ha sido causado por algún objeto sagrado (ver Debilidades: Criatura Impía) o por fuego (ver Debilidades: Llamas de la Perdición), se necesitarán 2 **PM** para regenerar 1 **Herida**. El vampiro debe declarar al inicio del asalto cuantos **PM** desea gastar para regenerarse, de lo contrario no podrá utilizar esta fortaleza una vez que el asalto haya comenzado. Esta fortaleza no posee coste en PEs y se obtiene de forma automática al convertirse en neonato.

- **Ataque Mágico:** Los vampiros son seres que se encuentran en una especial afinidad con la magia, por este motivo el vampiro puede dañar de forma normal a cualquier criatura mágica que solo puede ser dañada por objetos mágicos. Esto se extiende a los objetos portados por los vampiros, por lo que un arma usada por un vampiro cuenta como mágica. Cada ataque cuenta como un ataque realizado por un arma mágica con una cantidad de facultades especiales igual a la posición del vampiro más 1; es decir, un ataque de un Neonato cuenta como un ataque de un arma mágica con dos facultades especiales, un ataque de un Conde Vampiro cuenta como un ataque realizado por un arma mágica con tres facultades especiales, etc. Esta fortaleza es gratuita y se obtiene de forma automática al convertirse en neonato.

- **Aura Mágica:** El vampiro posee una cierta resistencia a los golpes realizados con objetos mundanos que depende de su afinidad con la magia (la cual aumenta a medida que el vampiro se fortalece). Un Neonato posee 1 Punto de Armadura en todo el cuerpo contra cualquier ataque que se realice con un arma u objeto normal, un Conde Vampiro posee 2 PA en todo el cuerpo y un Señor de los Vampiros posee 2 PA en todo el cuerpo para los ataques reali-



zados por objetos normales y 1 PA en todo el cuerpo para los ataques de naturaleza mágica. Estos PA se anulan para cualquier ataque de naturaleza mágica (hechizos, armas mágicas, o criaturas que dañan a criaturas mágicas – demonios, elementales, etc.) salvo el indicado para los Señor de los Vampiros. Esta fortaleza es automática y gratuita para los Neonatos y cuesta 100 PEs aumentarla para los Condes Vampiros y 200 PEs aumentarla para los Señores Vampiros

- **Telepatía:** Este poder le otorga al vampiro la capacidad de comunicarse con otros seres usando el poder de su mente. Esta comunicación se puede realizar sólo si la víctima falla una prueba de **FV**, con una penalización igual al nivel de poder del vampiro. Esta prueba sufre una penalización de -30 si la criatura ha servido de alimento al vampiro en poco tiempo (no más de una semana). La comunicación se mantiene por una cantidad de turnos igual a un turno por cada 10 **PM** que posea en su nivel de poder. El alcance de esta comunicación es de un metro por cada **PM** en el nivel de poder del vampiro, llegando a duplicarse si el vampiro se ha alimentado de la criatura recientemente. Esta fortaleza cuesta 150 PEs.

- **Inmunología Vampírica:** Ya que un vampiro no se encuentra realmente vivo es de suponer que no sufrirá ciertas penurias que azotan a los simples mortales. Un vampiro es inmune a los efectos de cualquier enfermedad (a menos que la enfermedad especifique lo contrario). Aunque en la mayoría de los casos puede llegar a padecerla (si se falla la prueba de **R**) no sufrirá los efectos adversos (pérdida de características, muerte, etc.) mientras la enfermedad continúe en su cuerpo, pero deberá tenerse en cuenta que el vampiro puede llegar a contagiar a una criatura cuando este se alimenta. A su vez el vampiro es inmune a todo veneno (ya sea de hierba, droga química, etc.) exceptuando a la Raíz de Tumba. Esta fortaleza se adquiere de forma automática al convertirse en Neonato.

- **Manto de Oscuridad:** Esta fortaleza hace aparecer un espeso manto de oscuridad que envuelve al vampiro, dificultando a sus adversarios el combate con éste. La activación de este poder cuesta 2 **PM**, y una vez activado el Manto de Oscuridad, cualquier ataque dirigido contra el vampiro sufrirá una penalización de -10 a

a la **HA**. La duración del Manto de Oscuridad es de 2D6 asaltos, pudiendo extenderse la duración gastando 1 **PM** para que continúe otros 1D6 asaltos. Esta fortaleza cuesta 150 PEs.

- **Fuerza Descomunal:** Un vampiro puede soportar un estorbo igual a su Fx400. Esta fortaleza es gratuita para todos los vampiros.

- **Inmunidad Impía:** Esta fortaleza representa la inmunidad natural que un vampiro desarrolla a lo largo del tiempo en contra de los objetos sagrados. Esta fortaleza permite al vampiro otorgar un -10 a la prueba de **FV** de un adversario que intente repelerlo (ver Debilidades: Criatura Impía). Adicionalmente el vampiro obtiene, por cada adquisición de la fortaleza, un +10 a su prueba de **FV** para poder entrar y permanecer en suelo sagrado (ver Debilidades: Criatura Impía). Un vampiro puede adquirir esta fortaleza a partir de que se convierte en Conde Vampiro y en adelante, pudiendo adquirirla en más de una ocasión (hasta un máximo de 5 veces). El coste de adquisición de esta facultad es de 100 PEs multiplicado por el número de veces que se adquiere (la primera vez cuesta 100 PEs, la segunda 200 PEs, etc.).

- **Señor de los No Muertos:** La supremacía vampírica es reconocida por cualquier otra criatura no muerta, por esta razón un vampiro puede controlar a cualquier no muerto de la misma forma que un nigromante (el alcance del control es el mismo).

- **Falsa Vida:** Algunos vampiros aprenden a engañar a sus cazadores utilizando trucos simples para aparentar estar vivos por momentos. Así pueden llegar a colorar su piel para parecer normales o incluso hacer que su podrido corazón vuelva a latir por unos momentos (suficiente para convencer a cualquiera de que está vivo). Este poder permite activar cualquier órgano del vampiro para imbuirle vida nuevamente y el vampiro puede elegir cualquier función vital (corazón, riñones, coloración de piel, sudor, pulmones, etc.). La activación de este poder requiere una cantidad de **PM** igual a 1+Posición del vampiro y la duración del efecto es de 5D6 asaltos (reduciéndose en 1D6 por cada punto de Posición del vampiro). El coste en experiencia de este poder es de 100 PEs.

* Debilidades

Las siguientes reglas especiales son aplicables a todos los clanes por igual:

- **Criatura Impía:** Debido a su naturaleza impía todo vampiro posee una aversión natural a los objetos religiosos de cualquier índole o deidad. Esta aversión puede llegar a impedir a un vampiro acercarse a su víctima y hasta puede repelerle e incluso herirle. Existen tres clases de objetos religiosos que afectan a los vampiros:

- **Símbolos Sagrados:** Cualquier vampiro puede ser repelido por un artefacto sagrado como símbolos, estatuillas, etc. de cualquier deidad (¡hasta del Caos!). Quien intente repeler al vampiro deberá de ser devoto de la deidad en cuestión y poseer un símbolo de la misma (un medallón, por ejemplo). Si cumple con estos requisitos podrá realizar una prueba de **FV** (con +5 por cada nivel de Clérigo o Sacerdote Druídico, +5 si tiene *Teología* y +20 si se trata de un Neonato). Si tiene éxito en dicha prueba el vampiro no podrá avanzar ni atacarle, pero se defenderá si es atacado (realizando paradas y esquivando). Además el vampiro deberá de realizar una prueba de **Fr** (-10 por cada 5% de éxito de la prueba de **FV** del adversario que intenta repelerle) y si falla deberá huir del lugar. También es posible repeler a un vampiro sin un símbolo religioso, pero para esto se deberá de poseer la habilidad de *Teología* y se posee una penalización de -30 a la prueba de **FV** (que con el +5 de la *Teología* queda en -25), en este caso se supone que se comienza a recitar un canto en honor a la deidad o se eleva una oración pidiendo ser protegido.

- **Agua Bendita:** Otro tipo de objeto sagrado que es usado para combatir a un vampiro es el agua bendita. Debido a su pureza y su santidad este tipo de instrumento sagrado siempre dañará a un vampiro sin importar lo anciano que este sea. El daño causado por el agua bendita (sin considerar **R** o armadura) depende de la cantidad que le es arrojada al vampiro: una pinta le causa 1D3 **Heridas**, un balde causa 2D6+2 **Heridas**, menos de una pinta causa 1 **Herida**, un arma bañada en agua bendita causa 1 **Herida** automática (independientemente del daño causado), la inmersión completa causa la destrucción automática a menos de que se supere una prueba de **FV** que en cuyo caso solo sufrirá 4D6 **Heridas**.

- **Suelo Sagrado:** Los vampiros no soportan estar en suelos sagrados (iglesias, templos, cementerios, etc.). Si un vampiro desea por alguna razón ingresar dentro de un suelo

sagrado podrá hacerlo sólo si logra pasar una prueba de **FV** (-10 por cada 5 niveles de clérigos que haya en el lugar o por cada 5 santos enterrados, es decir, si en un templo habitan 6 clérigos de nivel 1 y 2 de nivel 2 todos ellos suman 10 niveles de clérigo lo que otorga una penalización de -20). Cada turno dentro del lugar sagrado el vampiro deberá de realizar una prueba de **FV** (con las penalizaciones ya señaladas). Si el vampiro toca algo que no sea el suelo deberá de realizar una prueba de **FV** o sufrir 1D3 **Heridas** (sin considerar **R** o armadura).

- **Llamas de la Perdición:** El fuego es una de las herramientas más usadas por cazadores de brujas y por cualquiera que intente destruir a un vampiro. Este causa 1D4 **Heridas** sin considerar armadura ni **Resistencia**.

- **Desalmado:** Como no muerto que es el vampiro, no posee un alma en absoluto (reflejo de la pureza de la persona). Esto causa que el vampiro carezca de reflejo en cualquier superficie espejada (espejos, agua, etc).

- **Agua Pura:** Al igual que el agua bendita un vampiro sufre daño si es alcanzado por el agua en su estado puro, esto es si se trata de agua corriendo, no ocurriendo lo mismo con agua salada o similar. El daño (sin considerar **R** o armadura) es el siguiente: menos de una pinta 0 **Heridas**, una pinta 1D3-1 **Herida** (mínimo 1 **Herida**), un balde 1D8+2 **Heridas**, la inmersión completa causa la destrucción automática a menos que se supere una prueba de **FV** que en cuyo caso solo sufrirá 3D6 **Heridas**. Adicionalmente un vampiro evitará cruzar por cualquier corriente de agua (río, pantano, lago, etc.). En caso de que desee intentar cruzar la corriente de agua deberá de realizar una prueba de **Fr**, si la falla no cruzará, si la supera podrá cruzar pero a movimiento cauteloso. Esto no se aplica si el vampiro atraviesa las corrientes de agua mientras es transportado en su estado de descanso.

- **Tierra Natal:** Los vampiros poseen un extraño lazo entre sus poderes y su tierra natal. Aparentemente esto esta ligado ente la humanidad del vampiro (representado por su tierra natal) y la bestia impía (representado por su estado actual). Un vampiro necesita descansar al menos unas 12 horas, necesitando gastar 10 **PM** para poder activar su difunto cuerpo. Si un



vampiro desea despertarse antes de completar su periodo de 12 horas de descanso deberá pagar un total de 15 **PM** para activar sus funciones básicas. Lo particular de este descanso es que debe realizarse en la tierra natal del vampiro (no importa si descansa en un sarcófago, ataúd, o en una cama siempre que se encuentre sobre su tierra natal). Si el vampiro no descansa sobre su tierra natal deberá gastar el doble de **PM** para “despertarse”. Adicionalmente el vampiro perderá -10/-1 a cada una de sus características por cada día que pase sin descansar sobre su tierra natal. Cuando alguna de sus características llegue a 0 el cuerpo del vampiro comenzará a descomponerse y a pudrirse pareciéndose a un verdadero muerto viviente, si llegase a perder más de tres características su cuerpo se convertirá en cenizas y el vampiro quedará confinado en una forma etérea tratándosele como un Espectro (pero conservando sus **PM**).

- **Muerte Aparente:** Un vampiro puede llegar a caer en un estado cataléptico en el cual su apariencia le asemeja mucho al estado de un cadáver “fresco”. En este estado el vampiro es incapaz de moverse o de levantarse, siendo muy susceptible a cualquier tipo de ataque que pudiera causarle la Muerte Definitiva (ver más abajo). El vampiro podrá salir de este estado si es alimentado con cinco pintas de sangre (1 pinta de sangre equivale a 2 **Heridas**) y de ser así se despertará automáticamente regenerándose toda **Herida** y pérdida de tejido, órganos y demás. Un vampiro que permanece en este estado por una cantidad de meses mayor a su Posición comenzará a descomponerse como un cadáver quedando sólo sus huesos blancos e intactos (sin que sea posible destruirlos por medios normales, pero si por cualquier herramienta que pueda causarle la Muerte Definitiva). Este estado es adquirido por tres razones:

- Pérdida de Puntos de Magia: Si el total de **PM** del vampiro llegase por algún motivo a cero el vampiro deberá de realizar una prueba de **FV** cada asalto (con una penalización acumulativa de -10 por cada asalto posterior al primero). Si en algún momento llegase a fallar caerá en el mencionado estado cataléptico.

- Golpe Mortal: Si el vampiro llegase a ser víctima de un crítico que le cueste la vida proveniente de un arma mágica, perderá sus **PM** y caerá en el estado cataléptico sin que sea posible realizar pruebas de **FV** alguna para resistirse. Si de lo contrario sufre algún

crítico proveniente de armas normales podrá regenerar posteriormente cualquier pérdida sufrida (a un ritmo de 10 **PM** por cada herida crítica pudiendo regenerarse la pérdida de miembros, si no ha perdido miembros la regeneración le cuesta 2 **PM** cada herida crítica).

- Estaca: Las estacas constituyen una de las herramientas más conocidas por los cazadores de brujas. Muchos creen que una estaca puede matar a un vampiro, pero luego de probar dicha teoría comprueban de que no es más que otro mito. Sin embargo, nadie discute su efectividad a la hora de combatir a los seres de la noche. Cualquier estaca de espinos que se clave en el corazón del vampiro (**HA** -40, +10 si tiene *Cirugía* y +10 si tiene *Saber de No Muertos*) le dejará automáticamente en estado cataléptico, pero en este caso el vampiro no perderá sus **PM**. Si la estaca, por cualquier motivo, es removida del corazón el vampiro comenzará a despertarse y a reconstruirse (de ser necesario) como si hubiese sido alimentado; esto ocurre sólo si al vampiro le quedan suficientes **PM** como para levantarse, de lo contrario además de remover la estaca será necesario alimentarle como se describe más arriba.

- **Muerte Definitiva:** La muerte definitiva de un vampiro no se logra con facilidad. Cada clan tiene diversas formas de llegar a este estado en el que el vampiro queda desterrado de este mundo para siempre sin posibilidad de regresar. Causarle la muerte definitiva a un vampiro no es tarea sencilla, pero seguramente lo será si el vampiro llegase a caer en su estado cataléptico. Esto es lo que muchos cazadores de brujas tratan lograr clavándoles estacas para luego causarles la verdadera muerte mientras los vampiros estén indefensos. Para matar definitivamente a un vampiro se debe primero que nada considerar su clan:

- Dragón Sangriento: Para causarle la Muerte Definitiva a estos vampiros se deberá cortarles la cabeza, separándola del cuerpo, para a continuación incinerarla y evitar su regeneración. Sólo de esta forma se podrá eliminar definitivamente a un Dragón Sangriento. La omisión del último paso le permitirá al vampiro regenerarse posteriormente.

- Von Carstein: Igual que el vampiro de Warhammer Fantasía: el Juego de Rol.

- Necarca: Un Necarca será definitivamente destruido si se le cortan e incineran las manos y la cabeza, mientras se introducen las uñas de sus manos dentro de sus talones. Los Clérigos y los Sacerdotes Druídicos le infligen un

punto de daño adicional a los Necrarcas.

- Strigoi: Para un Strigoi se debe de llenar su boca con ajo, removiéndole luego su corazón para partirlo en dos y clavándole una estaca de espino blanco en su cabeza. Un Strigoi puede ser repelido con ajo además de con los objetos ya mencionados. Si se le ataca con un arma empapada en ajo se le causa un punto de daño adicional y una estaca de espino blanco le causa un +2 al daño. Los Templarios, Clérigos y Sacerdotes Druídico le causan un +1 al daño.

- Lhamia: Una Lhamia debe ser zambullida en agua o aceite hirviendo mientras se le entierra una uña en su ombligo. También es aconsejable que se le corte la cabeza si se desea asegurarse de que no volverá a levantarse. Los Clérigos de las deidades árabes le causan un punto de daño adicional a las Lhamias.

Además de los métodos descritos para cada clan, cualquier vampiro será definitivamente destruido si es sumergido en agua o si se le incinera.

- **Sed de Sangre:** Este estado es alcanzado por todo vampiro cuando su reserva de **PM** alcanza un nivel crítico. El vampiro pierde el control y la bestia impía que encierra en su interior acaba con toda humanidad aparente, liberándose súbitamente y transformándose en un depredador voraz que no se detendrá hasta saciar su sed de sangre. Si la reserva de **PM** de un vampiro llegase a encontrarse por debajo de 8 (pero mayor que 0), el vampiro deberá de realizar una prueba de **FV** cada asalto hasta que consiga alimentarse y aumentar los **PM** que le quedan o hasta que la bestia quede saciada. Si la bestia queda liberada el cuerpo del vampiro se transformará en un ser de tres metros de altura que causa *Miedo* a toda criatura viva. Este ser tiene la forma de un humano-murciélago con afiladas garras y feroces colmillos. La bestia sólo se tranquilizará después de alimentarse, hasta que esto ocurra el vampiro se encuentra en *Frenesí* y obtiene los siguientes modificadores: **HA** +20, **F** +2, **R** +1, **H** +6, **I** +2, **A** +2, **Int** 14. En este estado el vampiro solo atacará en cuerpo a cuerpo y no usará sus hechizos o habilidades que no sean aplicables a esta forma de lucha. Por cada **PM** que la criatura recupere por alimentarse hay un 05% (acumulativo) de que quede saciada. Una vez saciada el vampiro retoma el control, y recordará vagamente lo ocurrido.

* Poderes de Líneas de Sangre

Dragones Sangrientos

- **Golpe Demoledor:** El vampiro puede golpear con una precisión demoledora. En lugar de causar daño crítico con 6, el vampiro causa daño crítico con 5 o 6. El coste de este poder es de 150 PEs.

- **Romper la Defensa:** El vampiro puede repetir un **A** fallido durante el primer Turno de cada combate. El coste de este poder es de 100 PEs.

- **La Fuerza del Acero:** El vampiro aumenta su **F** en +1 durante el asalto en que efectúa una carga. El coste de este poder es de 100 PEs.

- **Maestro en Armas:** El vampiro aumenta su **HA** en +10. El coste de este poder es de 200 PEs.

- **La Armadura del Caballero:** El vampiro puede lanzar hechizos de Magia Nigromántica y Magia Oscura sin penalización llevando armadura. El coste de este poder es de 150 PEs y sólo puede ser adquirido por Condes Vampiros, Señores de los Vampiros o Ancianos.

- **Espadachín Consumado:** El vampiro puede realizar una parada sin perder **A** cada asalto (puede combinarse con la parada gratuita por usar armas de especialista esgrima y llegar a tener dos paradas gratuitas por asalto). Este poder cuesta 150 PEs.

- **Furia de Sangre:** El vampiro obtiene un +1 **A** en combate cuerpo a cuerpo. Este poder cuesta 300 PEs.

- **Honor o Muerte:** Los Dragones Sangrientos son vampiros que buscan un combate honorable, desafiando a enemigos en combates mano a mano. Los vampiros de este clan son firmes en su promesa de Honor o Muerte, y si este desafío es violado el vampiro enfurecerá y montará en una incontrolable cólera atacando a todo aquel que se haya sumado al combate junto con el cobarde que no cumplió su palabra. Si el enemigo no cumple con su palabra o rechaza el desafío el vampiro entrará en cólera y obtendrá **A** +3, **F** +2 y **R** +1. Este poder cuesta 150 PEs.



● **Jinete de la Muerte:** El vampiro obtiene un +10 **HA** y +1 al daño cuando combate sobre una montura. Este poder cuesta 100 PEs.

● **Golpe Desmantelador:** El vampiro puede activar este poder gastando 2 **PM**. Una vez activado el poder dura 2 asaltos por cada punto de posición del vampiro, mientras dure el poder el vampiro obtiene un +1 al daño. Este poder cuesta 100 PEs.

Von Carstein

● **Llamar a los Murciélagos:** El vampiro puede convocar a 1D3+1 murciélagos. Este poder puede ser usado una vez por asalto (el vampiro puede luchar normalmente mientras usa este poder) y cuesta 1 **PM**. El coste de este poder es de 150 PEs.

● **Despertar la Tempestad:** El vampiro puede usar este poder sólo si no realiza ninguna otra acción. Deberá gastar 3 **PM** para activarlo. Una vez activado el poder una poderosa tormenta se desatará en un radio de 48 m centrado en el vampiro. Dentro de este área cualquier disparo sufre una penalización de -20 **HP** (ya sea desde dentro del área o desde fuera hacia dentro) y no será posible realizar ningún movimiento volando (toda criatura que esté volando en el momento en que se activa este poder deberá descender automáticamente o realizar una prueba de Riesgo al 30%; un fallo significa que cae al suelo sufriendo 1D4 **Heridas** sin considerar armadura ni **Resistencia**). El movimiento dentro del área sufre una penalización de -1. El efecto se anula automáticamente si el vampiro se mueve o es herido o realiza cualquier acción que no sea mantener la tempestad. El coste de este poder es de 200 PEs y sólo puede adquirirlo un Conde Vampiro, un Señor de los Vampiros o un Anciano.

● **Llamar a los Lobos:** El vampiro puede convocar a 1D3 lobos de manada, este poder puede ser usado una vez por asalto (el vampiro puede luchar normalmente mientras usa este poder) y cuesta 2 **PM**. El coste de este poder es de 150 PEs.

● **Aura Negra de Majestuosidad:** Este poder duplica el alcance de control de no muertos y además cualquier no muerto

que intente resistirse obtiene automáticamente un -10 a su **FV**. El coste de este poder es de 100 PEs.

● **Férrea Voluntad:** El vampiro obtiene un +10 a cualquier prueba de **FV** para poder entrar y permanecer dentro del suelo sagrado y un +10 a la **Fr** para resistir cualquier intento de repelerlo (ver Debilidades: Criatura Impía). Este poder cuesta 150 PEs.

● **Hipnotismo:** El vampiro puede hipnotizar a cualquier criatura que desee gastando 2 **PM**. Un vampiro sólo puede controlar de esta forma a una persona a la vez, la cual debe estar a una distancia igual al doble de su posición o menos. La víctima puede realizar una prueba de **FV** para resistirse (-10 por cada punto de posición del Vampiro), pero si falla la prueba se convierte en un esclavo fiel al vampiro obedeciendo todas sus órdenes. Este poder cuesta 150 PEs.

● **Pureza de Sangre:** Este poder sólo puede ser obtenido al momento de crear el personaje. Si es elegido no cuenta para el límite de Poderes de Línea de Sangre que pueden elegirse como neonato y sólo se dispondrá de la mitad de PEs para crear al personaje (ver Creación del Vampiro). El vampiro sólo podrá elegir la carrera de Noble como carreras en su etapa de creación y cualquier avance se realiza al siguiente nivel de Noble, no pudiendo tomar otras carreras que no sean las de Noble. El vampiro es un auténtico Von Carstein de sangre pura, un lejano descendiente de la antigua estirpe de los Von Carstein y por ello la afinidad con su forma vampírica es más fuerte en él que en otros vampiros del mismo clan. Al vampiro le cuesta la mitad de PEs adquirir cualquier Poder de Línea de Sangre de los Von Carstein y la mitad de PEs la fortaleza de Cambia Forma (cada cambio le cuesta la mitad); también le costará la mitad de PEs realizar cualquier cambio de carrera de vampiro (de Neonato a Conde Vampiro y de Conde Vampiro a Señor de los Vampiros).

● **Toque del Espectro:** Los Von Carstein pueden hacer uso de este poder para atacar a sus enemigos como si fuesen Espectros pero sin tener que convertirse en uno. Para activar este poder el vampiro deberá de gastar 1 **PM** por turno, y al hacerlo sus ataques no causan daño pero en cambio producen los mismos efectos que el ataque de un Espectro sin que se deba adoptar la forma de dicha criatura. Este poder cuesta 100 PEs.

- **Golpe Desmantelador:** El vampiro puede activar este poder gastando 2 **PM**. Una vez activado el poder dura 2 asaltos por cada punto de posición del vampiro, mientras dure el poder el vampiro obtiene un +1 al daño. Este poder cuesta 100 PEs.

Necrarcia

- **El Despertar de los Muertos:** El vampiro puede convocar 1D3 esqueletos o zombis adicionales cada vez que lance algún hechizo de invocación de tales criaturas. El coste de este poder es de 100 PEs.

- **Astrología Impía:** El vampiro puede usar este poder sólo una vez por día, mediante éste puede repetir cualquier tirada de dados que se relacione con un hechizo (daño, duración, cantidad de no muertos a invocar, etc.). Este poder cuesta 100 PEs.

- **Maestro de la Magia Negra:** El alcance de los hechizos del vampiro aumenta en 20 metros. El coste de este poder es de 100 PEs.

- **Conocimientos Arcanos:** El vampiro posee un vasto conocimiento sobre distintos hechizos. Los hechizos le cuestan un 25% menos en PEs. El coste de este poder es de 200 PEs.

- **Férrea Voluntad:** El vampiro obtiene un +10 a cualquier prueba de **FV** para poder entrar y permanecer dentro del suelo sagrado y un +10 a la **Fr** para resistir cualquier intento de repelerlo (ver Debilidades: Criatura Impía). Este poder cuesta 150 PEs.

- **Horror Sobrenatural:** El vampiro causa *Terror*. Este poder cuesta 150 PEs.

- **Estirpe Noble de Nehekara:** Este poder solo puede ser obtenido al momento de crear el personaje. Si es elegido no cuenta para el límite de Poderes de Línea de Sangre que pueden elegirse como neonato y sólo se dispondrá de la mitad de PEs para crear al personaje (ver Creación del Vampiro). El vampiro sólo podrá elegir la carrera de Aprendiz de Hechicero como carrera en su etapa de creación y cualquier avance se realiza a Hechicero de nivel 1 no pudiendo tomar otras carreras. El vampiro es un descendiente directo de un vampiro anciano de Nehekara y

por ello la afinidad con la magia es más fuerte en él que en otros vampiros del mismo clan. El vampiro comienza con las habilidades Magia Vampírica: Vulgar y Nivel 1, además de conocer 8 hechizos de Magia Vulgar y 4 de Magia Nigromántica. El vampiro puede conocer 10 hechizos más de lo normal y realizar cualquier cambio de carrera de vampiro (de Neonato a Conde Vampiro y de Conde Vampiro a Señor de los Vampiros) le cuesta la mitad de PEs.

- **Encarnación de la Muerte:** Todo enemigo dentro de un radio de 20 metros centrado en el vampiro y todo aquel que contemple al vampiro sentirán un temor sobrenatural. Los enemigos del vampiro obtienen un -10 a **Ld**, **Fr** y **FV**. Este poder cuesta 100 PEs.

- **Sabiduría Milenaria:** El vampiro obtiene un +10 **Int**. Este poder cuesta 200 PEs.

Strigoi

- **Pellejo Endurecido:** El vampiro posee 1 **PA** en todo el cuerpo. Este poder no cuesta ningún PEs y es adquirido automáticamente al convertirse en Neonato.

- **Furia de Sangre:** El vampiro obtiene un +1 **A** en combate cuerpo a cuerpo. Este poder cuesta 300 PEs.

- **Músculos de Acero:** El vampiro obtiene +1 **F**. El coste de este poder es de 200 PEs.

- **Llamar a los Necrófagos:** El vampiro puede invocar 1D3+1 Necrófagos. Usar este poder consume 2 **PM** y el vampiro puede realizar cualquier acción cuando lo usa (incluso puede combatir). El coste de este poder es de 150 PEs.

- **Rencor:** El vampiro esta sujeto a *Odio* contra todo ser (incluso contra otros vampiros, exceptuando a un Strigoi). Este poder no cuesta ningún PEs y es adquirido automáticamente al convertirse en Neonato.

- **Odio sin Límites:** En combate el vampiro puede repetir cualquier tirada de **HA** fallida. Este poder cuesta 300 PEs.



- **Horror Sobrenatural:** El vampiro causa *Terror*. Este poder cuesta 150 PEs.

- **Monstruo Descomunal:** El vampiro obtiene +1D3+3 **Heridas**. Este poder cuesta 100 PEs.

- **Vitalidad Impía:** El vampiro se regenera 1 **Herida** automáticamente al comienzo de cada asalto. Este poder cuesta 200 PEs.

- **Encarnación de la Muerte:** Todo enemigo dentro de un radio de 20 metros centrado en el vampiro y todo aquel que contemple al vampiro sentirán un temor sobrenatural. Los enemigos del vampiro obtienen un -10 a **Ld**, **Fr** y **FV**. Este poder cuesta 100 PEs.

Lhamia

- **Belleza Descomunal:** Debido a su belleza los enemigos de la vampiresa obtienen una penalización de -10 a su **Ld**, **Int**, **Fr** y **FV**. Este poder no cuesta ningún PEs y es adquirido automáticamente al convertirse en Neonato.

- **Apariencia Divina:** La vampiresa obtiene +10 Emp. Este poder cuesta 200 PEs.

- **Sedución:** La vampiresa seduce a una víctima (sin importar el sexo) y esta deberá de realizar una prueba de **FV** (-5 por cada punto de posición de la vampiresa, -5 si posee la habilidad *Sedución* y -5 por cada 10 puntos de **Em** en el atributo de la vampiresa por encima de 70). Si la víctima falla esta prueba quedará sujeta a *Estupidez* y no hará nada salvo observar a la vampiresa tratándosele como blanco indefenso. Este poder cuesta 200 PEs

- **Reflejos Sobrenaturales:** La vampiresa puede usar la habilidad *Esquivar Golpe* dos veces por asalto. El coste de este poder es de 200 PEs.

- **Inocencia Perdida:** La apariencia inocente de la vampiresa hace dudar a su adversario antes de cada golpe, por esto la vampiresa ataca siempre antes que sus enemigos. Este poder cuesta 150 PEs.

- **Hipnotismo:** El vampiro puede hipnotizar a cualquier criatura que desee gastando 2 **PM**. Un vampiro sólo puede controlar de esta forma a una persona a la vez, la cual debe estar a una distancia igual al doble de su posición o menos. La víctima puede realizar una prueba de **FV** para resistirse (-10 por cada punto de posición del Vampiro), pero si falla la prueba se convierte en un esclavo fiel del vampiro obedeciendo todas sus órdenes. Este poder cuesta 150 PEs.

- **Fascinación:** La fascinante belleza de la vampiresa obliga a sus adversarios a superar una prueba de **FV** para poder atacarle. Este poder cuesta 200-**Em** de la vampiresa PEs.

- **Reflejos Relámpago:** La vampiresa obtiene +10 **I**. Este poder cuesta 200 PEs.

- **La Muerte Camina Deprisa:** El **M** de la vampiresa aumenta en +1. Este poder cuesta 200 PEs.

- **Dominación:** La vampiresa utiliza este poder para dominar a una criatura la cual, si falla una prueba de **FV**, obedecerá toda orden de la vampiresa llegando a atacar a sus propios amigos. Si la víctima es **Herida** puede realizar una nueva prueba al comienzo del siguiente asalto. Este poder cuesta 200 PEs.

Autor: Ėlemmir

CONMIGO HASTA LA ETERNIDAD

Parte I

De su boca surgió un hilillo de sangre que se deslizó luego por su cuello. La mujer había cedido voluntariamente a que él bebiese de su sangre unos minutos antes y, sin embargo, llegado el momento en aquel oscuro callejón, se había puesto nerviosa y había intentado escapar.

La sed del vampiro había despertado de una manera voraz cuando la mujer le hizo su ofrecimiento horas antes. Llegados al callejón no pudo aplacarla un segundo más, por lo que a pesar de la resistencia de la mujer, se abalanzó sobre ella reduciéndola casi sin esfuerzo.

Al iniciarse el beso los músculos de su cuello permanecían rígidos y el vampiro tuvo que realizar un mayor esfuerzo del que inicialmente esperaba. Pero a medida que sus finos dientes se hundían en la suave piel, atravesando músculos y llegando a la carótida (donde residía la sangre más exquisita), la resistencia fue disminuyendo hasta que la mujer finalmente se ofreció sin contemplaciones. El vampiro succionaba su sangre con ansiedad, pues hacía algún tiempo que no disfrutaba de sangre humana.

La mujer se había abrazado a él y mantenía una expresión de satisfacción mientras su sangre era bebida por el vampiro. Por fin había podido satisfacer su deseo de ser besada por un ser de la noche y disfrutar de la sensación que ese beso producía. Y a pesar de los nervios al contemplar los afilados dientes del vampiro, al descubrir su expresión voraz e implacable, ahora se sentía enormemente complacida mientras el disfrutaba de su sangre.

De pronto un nuevo pensamiento abordó su mente. ¿Y si el vampiro fuese incapaz de controlarse? ¿Podía ser que no supiese detenerse hasta haber bebido la última gota de la sangre que había en su cuerpo?

Puede que.....

Estos pensamientos desaparecieron tan raudos como habían llegado, pues el sentimiento de placer que experimentaba la alejó de ellos, hasta que finalmente perdió la conciencia de todo lo que la rodeaba y cayó en un oscuro sueño.

Parte II

Los gritos de aquel hombre pronto atraerían a los guardias. Sin duda no era la primera vez que se escondía furtivamente en un callejón de la ciudad para saciar su sed con alguna dama, pero nunca nadie le había visto. Esta vez al parecer no era así y ahora debía actuar rápido. Estaba seguro que si encontraban a la mujer allí en el suelo con las marcas que él le había producido, ésta sería quemada para evitar cualquier posible mal que le hubiese transmitido el mordisco. Poco sabían aquellos humanos de cómo alguno de los de su especie podía convertirse en vampiro, pero su fanatismo serviría para llevar la muerte al callejón. Dejó con suavidad a la chica en el suelo y contempló su rostro sereno, que a la luz de la luna tenía una tonalidad excesivamente pálida. Quizás se hubiese excedido al beber su sangre, pero ahora no tenía tiempo de pararse a pensar en ello. Debía moverse y atraer la atención de los guardias para alejarlos de aquel callejón y esperar que nadie descubriese el cuerpo de la mujer antes que amaneciese.

Al asomarse en la esquina del callejón pudo comprobar que un grupo de gente se aproximaba. Y sus gritos hacían sospechar que le andaban buscando. Aquellos hombres probablemente no serían rivales para el en combate singular, pero ahora en grupo debería andarse con cuidado. Además no tenía ganas de que corriese sangre innecesariamente. Se giró por última vez para contemplar el cuerpo de la mujer tendido sobre el suelo antes de salir corriendo hacia el fondo de la calle. Detrás las voces giraron en la esquina y una de ellas se destacó sobre el resto. “¡¡Allí!! ¡¡Corred!! ¡¡Que no escape!!” El vampiro esbozo una sonrisa de satisfacción al escuchar estas palabras, perdiéndose de inmediato en las sombras. Seguro que la mujer podría despertar a la mañana siguiente... siempre y cuando no se hubiera excedido al beber de su sangre.

Parte III

Le dolía excesivamente la cabeza y sentía un gran escozor en el cuello. La mujer se incorporó trabajosamente apoyando su espalda contra la fría pared que había tras ella. No podía recordar nada de lo que había sucedido la noche anterior y no sabía porque motivo se encontraba allí tirada en medio de aquel callejón. Se rascó de nuevo el cuello pues el escozor que sentía aumentaba por instantes y al hacerlo notó que tenía dos pequeñas heridas junto con restos de sangre reseca. Saco un pequeño pañuelo de su escote y se frotó el cuello para limpiarse la sangre.

Sentía un frío intenso, pues el rocío del amanecer la había pillado durmiendo y sus ropas estaban ligeramente húmedas. Se incorporó, ayudándose de ambos brazos y dispuesta a regresar a su casa. Se recolocó el camisón que dejaba entrever el escote y salió a la calle principal camino de su casa. Tenía que pensar un motivo para justificar su desaparición toda la noche si no quería sufrir una paliza de su padre...

Parte IV

Desde detrás de la ventana podía observar a la gente que recorría la calle abajo y arriba. Abajo y arriba, siempre igual. Todos con las caras malicintas y sin una sonrisa reflejándose en sus rostros. No en vano aquel era uno de los peores barrios de la ciudad y esto se reflejaba en la actitud de sus habitantes.

Ya era cerca del mediodía y estaba a punto de marcharse, cuando apareció, ¡por fin! La chica parecía desentonar con el resto de las gentes que había visto a lo largo de toda la mañana, ya que sus elegantes ropajes la delataban. Sin embargo él sabía de su condición humilde y que las finas telas que llevaba no eran más que el fruto de una atrevida incursión en una sastrería de gran renombre, de la cual pudo salir airosa. La contempló mientras caminaba y vio en su rostro signos de preocupación. Permaneció allí, sin moverse, casi sin respirar, mientras la chica atravesaba la calle en dirección a la casa. Seguro que vendría pensando en la paliza con la cual su padre le correspondería por su desaparición durante la noche anterior. Sí, seguro que pensaba en eso. Y él ya había encontrado la solución.

Parte V

Estaba completamente atemorizada. Por un lado no tenía ninguna gana de regresar a su casa, pero por otro sabía que si no lo hacía, su padre la buscaría y la reprimenda sería peor. No se le había ocurrido ninguna excusa lo suficientemente buena como para que su padre la considerase válida y ahora estaba tan sólo a unos pasos de su hogar, un viejo edificio destartado de una sola planta. Completamente absorta en sus pensamientos se plantó en la entrada y levantó la mano para llamar a la puerta. Pero antes que sus nudillos golpearan la desgastada madera, la puerta se abrió.

Aquel no era su padre, y se sintió relativamente tranquila por un instante. Pero de pronto su memoria recordó cuando vio que de la boca de aquel ser caía un fino hilillo de sangre. Se desmayó, pero él la sujetó galantemente evitando que se golpeará. Se detuvo de nuevo a mirarla. Era hermosa. Era perturbadoramente hermosa. Y era suya. Cerró la puerta y la llevó al interior de la casa.

Había regresado a por ella y se la llevaría con él costase lo que costase; recibiría el beso oscuro y se convertiría en su consorte hasta la eternidad.

Autor: Igest

Revisión y añadidos: Garion

Ristras de Ajo y Crucifijos

El olor a cera quemada era cada vez más profundo, y el aire cada vez estaba más cargado. A Vtril le parecía que llevaban horas bajando escaleras, y de los pliegues de su piel brotaban grandes gotas de sudor que empapaban su hábito. La luz de la vela que llevaba en su mano izquierda tembló un poco cuando abrió la puerta y por un instante pensó que se apagaría, pero tuvo suerte y la pequeña llama no se extinguió.

Recorrió los pasillos lentamente, observando minuciosamente las tapas de cada uno de los tomos que allí había. Su vista no era tan buena como cuando era joven y la escasa luz que le proporcionaba la vela no era de gran ayuda. Después de recorrer la mayor parte de los pasillos de la sala encontró el libro que buscaba. Sacándolo con cuidado lo puso sobre sus manos, no sin antes dejar en el suelo la vela. Sopló las tapas para quitar el polvo que el libro había acumulado con los años y a sus ojos quedó claramente visible el título del mismo: "Vampiros, remedios conocidos". Puso el libro bajo su brazo y tras recoger la vela del suelo, se apresuró nuevamente escaleras arriba.



Los vampiros acompañan a la humanidad desde sus primeros pasos. A lo largo de todo este tiempo el conocimiento de su presencia por parte del resto de las criaturas ha ido aumentando a medida que estos han ido mostrándose cada vez más. Todas las religiones oficiales del Imperio plantean un frente común frente a estas criaturas y en sus bibliotecas cosechan grandes tomos con los conocimientos sobre el tema. Muchas son las historias que circulan de boca en boca en las tabernas, algunas ciertas y otras simples invenciones o exageraciones consecuencia de los excesos de alcohol e imaginaciones desbordadas.

¿Pero qué es lo que hay que hacer cuando te encuentras frente a frente con un vampiro? Si las historias de vampiros son muchas y variadas, los remedios que se ofrecen para hacer frente a estos no son una minucia. Desde siempre se ha considerado que los dos mejores remedios para evitar a un vampiro son los ajos y los crucifijos. Probablemente esa creencia sea fruto de alguna ingeniosa idea de algunos nobles y religiosos que vivieron durante los primeros tiempos del Imperio, que con el paso de los años se ha ido afianzando en la sociedad imperial pasando de boca en boca hasta las generaciones actuales. Sin embargo, ni los ajos ni los crucifijos sirven para causar daño alguno a un vampiro o para mantenerlo alejado. De hecho, lo más probable es que el vampiro se jacte de sus víctimas por pensar que esos “remedios” les servirán para algo más que para oler mal o esconderse tras de ellos. Por otro lado, las armas normales les causan heridas pero estas, con el paso del tiempo, se curarán por sí mismas. Otra creencia muy difundida es que la luz del día acaba con ellos, que los rayos del sol les calcinarán convirtiéndolos en polvo, sin duda es algo también incierto.

Entonces ¿son acaso invencibles? Ni mucho menos. Los vampiros tienen sus debilidades, aunque la mayoría son poco conocidas y sólo aquellos que de verdad están interesados en estos seres pueden llegar a conocerlas. El motivo del desconocimiento generalizado de estas debilidades es que los vampiros aún son vistos en muchos sitios como simples leyendas para asustar a los niños mientras que en otros lugares las gentes ni siquiera se creen su existencia, con lo cual no deben preocuparse en exceso por como acabar con ellos. Después de todo ¿Quién busca un método de acabar con algo que es irreal?

Y bien ¿cuáles son esos remedios? Encon-

trarse cara a cara con un vampiro no es una experiencia agradable y el conocer algún método de quitárselo de encima puede ser muy tranquilizador.

El remedio conocido y más eficaz contra los vampiros es la plata. La plata evita que cualquiera de sus heridas se pueda regenerar, quemando su carne por completo y evitando su recomposición. Así pues, mientras una herida causada por una espada normal no dejará huella alguna, el mismo golpe asestado con un arma de plata dejará como mínimo una bonita cicatriz en el cuerpo del vampiro.

Sin embargo las armas de plata no son muy abundantes y probablemente sólo en ciudades grandes puedan ser encontradas. Aparte la efectividad del arma en sí, será determinante la cantidad de plata que se haya empleado en su elaboración. Algunas están hechas completamente de plata y su sola visión hace que cualquier vampiro se lo piense dos veces antes de atacar a su portador; otras solamente tienen el filo echo de plata, que generalmente es suficiente para hacer que el vampiro se preocupe un poco; y otras únicamente están ligeramente impregnadas con un poco de plata (sin duda son éstas las menos aconsejables si se piensa salir indemne de un duelo con estos no muertos), las cuales quizás causen algún pequeño inconveniente al vampiro.

Las estacas son también un buen método para detener a un vampiro, pero no de manera definitiva. Suelen ser de madera, aunque se sabe de algunos cazadores de brujas que han elaborado sus propias estacas de plata. Lo normal es que éstas estén hechas de madera de espino, un árbol habitual en el Imperio y cuya madera se cree como la más eficaz contra estos seres de la oscuridad. Una estaca clavada en el corazón de un vampiro no causa su muerte inmediata, sin embargo lo deja en un estado de shock que le impide llevar a cabo acción alguna hasta que la estaca se le extraiga. Y ello en ocasiones es motivo de problemas, ya que algunos vampiros han “regresado” a su no-muerte, cuando sus captores pensaban que ya estaba muerto y retiraron la estaca sin haber destruido al vampiro definitivamente. Cuando se consigue clavar una estaca a un vampiro es importante acabar con él cortándole la cabeza o quemándolo, ya que en ese momento es incapaz de recuperarse de tales acciones.

El fuego es otra alternativa que se podría



considerar para mantener a raya e incluso para acabar con la vida de un vampiro. El principal problema de este método es que sólo una exposición prolongada al fuego conseguiría acabar con él. Por lo tanto, quemar a un vampiro durante el suficiente tiempo como para causarle daño no es una tarea sencilla, a menos claro está, que se le consiga inmovilizar de alguna forma mientras se le aplican las llamas purificadoras. No obstante es el método preferido de los cazadores de brujas, ya que estos adoran ver los rostros de sus víctimas ardiendo mientras la gente observa y comprende que la senda de los habitantes de la oscuridad solo tiene un destino: la muerte por la gloria de Sigmar.

Finalmente queda el agua bendita. Es bien conocida en el entorno de los religiosos y por todos aquellos que han investigado a los no muertos. El simple contacto con el agua bendita produce el efecto que se obtendría de someter al vampiro a una buena dosis de fuego.

Es por tanto un medio muy efectivo para enfrentarse a los seres de la noche, eso sí, hay que asegurarse que el frasquito de agua bendita sea precisamente eso, puesto que charlatanes dispuestos a sacar dinero pueden dar gato por liebre y vendernos agua bendita que al final termina por ser agua a secas. Otra forma de emplear el agua bendita es impregnando el arma con ella, logrando el mismo efecto que si el arma en cuestión fuese impregnada en plata. El principal problema es que esto sólo se puede hacer unos instantes antes de utilizar el arma o el agua probablemente desaparezca antes que se consiga hundir su filo en la carne de la criatura.

Espero que todos estos consejos os sirvan la próxima vez que os encontréis con un vampiro en vuestro camino. Sin embargo mi principal consejo es que evitéis encontraros con ellos, pues nunca se sabe cuan poderosos son y estoy seguro que apreciáis vuestras vidas. Sigmar os acompañe en vuestro caminos.

Autor: Igest

Revisión: Guille

Herencias Tormentosas



A sí que queréis escuchar un buen relato ¿eh? Lo entiendo, cuando yo era joven también me gustaba sentarme sobre un suelo cubierto de pieles y escuchar las historias del anciano del pueblo. Y más aún cuando caía sobre nuestras cabezas una gran tormenta y no podíamos salir a jugar. Ahora, si me pudierais servir un poco de vodka... oh, gracias. Pues sí, conozco una buena historia para contaros esta noche frente a la hoguera. Escuchad bien, pues es la historia de Thorkal, el bárbaro... Ésta empieza en un tormentoso día, como el de hoy, en los nevados bosques del norte del imperio...

El viento era tan fuerte que las copas de los árboles se torcían a su merced. La nieve volaba por todas partes, limitando la vista a un par de metros. El cielo, oscuro como el carbón, solo presagiaba más nieve y viento. Era una típica tormenta hibernal en los bosques del norte del Imperio. En esta zona, Kislev no quedaba lejos, pero las rutas comerciales entre los dos reinos solo se daban en verano. En invierno, nadie cruzaba estas tierras. Todos los animales se resguardaban en sus madrigueras. La hierba era tapada por un metro de polvo blanco. No se veían signos de vida en tan esquivo paisaje. Sólo una figura encapuchada caminaba sin otra compañía que el susurrar del viento.

Un hombre alto y fornido intentaba avanzar, hundiendo sus pies en el blando suelo. Cada paso significaba un esfuerzo. Arrebujado en sus gruesas capas y pieles de lobo, el frío era un poco más aguantable. El pesado bulto que cargaba en su espalda lo hacía hundirse más aún en el suelo.

¿Cuántos días hacía que caminaba? Ya había perdido la cuenta. Quizás nueve. Erengard caía muy lejos ya. Su hogar, aún más. Se sentía extraño, sin rumbo. Sólo sabía que iba al sur. Quería tener la mente en blanco. Quería llegar lo más rápidamente posible a un pueblo o donde fuese. Cualquier sitio donde pudiese descansar y comer caliente. Comida... era algo que no catava desde hacía días. El agua no era problema, su curtido estómago estaba acostumbrado a la nieve. Pero la comida... Había intentado cazar algo, pero parecía que todos los animales hubiesen desaparecido de aquél bosque. Si no comía pronto, moriría.

Lo oyó antes que verlo. Se acercaba por detrás suyo. El viento soplaba de cara, no lo había oído. Sus pesados pasos se enterraban en la nieve, un sonido que el viento no podía esconder. Thorkal se giró lentamente. Era un oso pardo, acercándose a él lentamente. Parecía delgado, famélico. Su piel estaba cubierta por nieve en polvo. De sus fauces caían chorros de saliva que se cristalizaban por el frío. Debía haber pasado días sin comer, como él. Sabía que no podía salir corriendo. No tenía fuerzas suficientes, y lo hubiese atrapado igualmente. Era muy simple, o el oso, o él. El que viviese podría comer y sobrevivir. No se amedrentó al ver al animal acercarse más aún. Cogió su hacha de batalla y se encaró a su contrincante. Aún delgado, era muy grande y tendría una fuerza enorme. Era improbable que pudiese ganarle en combate cuerpo a cuerpo. Pero no tenía ningún arco o ballesta...

El animal se lanzó sobre él con un último estallido de energía. Más de media tonelada de carne se abalanzaba sobre Thorkal con dientes y garras preparados para matar. Eso le dejaba solo unos pocos segundos para reaccionar. Con toda la fuerza de sus poderosos brazos, impulsó su hacha de metro y medio hacia delante, lanzándola sobre el pecho del oso cuando este se levantó para aplastar al humano. Casi en el mismo momento que sus manos dejaban el mango del arma, impulsó sus pies para apartarse de la trayectoria de su atacante.



Rodando por la nieve, se acercó a un árbol y se protegió detrás de su tronco. Con precaución, se asomó para ver lo acontecido. El oso se retorció de dolor por la nieve, dejando un reguero de sangre a su paso. En poco tiempo moriría, pero con sus últimos retazos de fuerza aún era capaz de partir a un hombre por la mitad. El bárbaro dejó que su presa liberase sus postreras energías.

Tardó una hora en expirar. Tan pronto como se hubo asegurado de su muerte, se abalanzó sobre el cadáver. Desclavó su hacha, abrió la herida con sus manos y empezó a beber sangre caliente. Mordisqueó la dura carne del animal. Después de largos días en ayuno, sus instintos más básicos lo convirtieron en una simple bestia.

Largo rato más tarde, unas pisadas a su alrededor lo alertaron. Levanto la cabeza, chorreando sangre por la boca. Una manda de lobos lo había rodeado. Sus amarillentos ojos lo miraban fijamente. Un gruñido animal salió de la boca de Thorkal. No le quitarían su presa fácilmente.



El sol asomó tímidamente entre las grises nubes. La lluvia había caído incesante durante tres días, dejando tras de sí charcos y riachuelos que bajaban por las escarpadas montañas. La brisa matutina arrastró fuera del poblado los últimos jirones de niebla. La primavera en Norska era fría para un viejomundano, pero para los curtidos habitantes de estas tierras era como un oasis en medio de un invierno perpetuo. La actividad en la villa de Kruntör iba en aumento, esa noche había que prepararse para la importante ceremonia.

Thorkal jugaba solo en su cabaña. Sus padres se habían ido momentos antes sin decir palabra. Mientras tanto, el niño de ocho años jugaba a ser guerrero con el hacha de su padre. A pesar de ser el más robusto de los de su edad, apenas podía levantar la pesada arma de acero. Pero ante la dificultad y los sudores, continuaba insistiendo. No quería jugar con su espada de madera. Y así pasó el rato, con el mocoso enfrascado en su tarea de hacerse mayor.

Una leve respiración lo sobresaltó en medio del crimen. Su padre estaba de pie, en un rincón oscuro de la sala. Había estado allí desde hacía rato, observándolo. Thorkal dejó el arma en el suelo con miedo.

- ¿Se puede saber qué estabas haciendo, hijo?

El niño bajó la mirada unos instantes, manteniendo un silencio de varios segundos. Cuando creyó tener la respuesta, alzó el mentón y dijo con voz infantil pero segura:

- Quería saber si tenía la fuerza para asir tu arma, padre.

- ¿Y lo has conseguido?

- No, aún no soy como tu, padre.

El adulto se acercó a su primogénito con lentos pasos, manteniendo su mirada fija en los pequeños ojos azules que lo miraban con respeto. Con una sola mano levantó el hacha a dos manos y la volvió a poner en su soporte en la pared, junto a las otras armas. Durante un largo instante, observó su colección de armas en silencio. Thorkal ya estaba acostumbrado a esos molestos momentos de silencio en que esperaba el castigo de su padre. Al parecer este momento llegó, ya que el hombre se giró y puso su mano en la cabeza del niño.

- No quieras correr, aún eres joven para entrar en la senda del guerrero. Pero no te preocupes, tu padre sabe que en un futuro te convertirás en el mejor guerrero de la tribu, y me sucederás a mí como jefe.

Estas palabras hicieron ensanchar una sonrisa en las infantiles mejillas de Thorkal. Pero unos segundos después, la mano que su padre sostenía en su cabeza lo asió con más fuerza y lo levantó del suelo hasta dejarlo a la altura de sus oscuros ojos. La cara llena de cicatrices se arrugó para mostrar su ira.

- Eso sí, hasta que no llegue este día, no quiero que vuelvas a coger mi arma... si lo haces, te juro que por muy hijo mío que seas te abriré el vientre y te colgaré con tus

- tripas del árbol más alto que encuentre.

El niño afirmó nerviosamente con la cabeza mientras contenía las fuerzas para no llorar. Finalmente el padre lo dejó caer al suelo.

- Y ahora prepárate para asistir a la ceremonia, no quiero que la tribu crea que tengo a un mocoso como hijo.

Quinientas antorchas iluminaban la noche con su rojizo resplandor. Estaban colocadas formando diversas circunferencias alrededor del monte. En toda su loma, los hombres de la tribu Krunteröben esperaban ansiosos que se iniciase la ceremonia. Esta tenía que empezar en lo alto del monte, donde se encontraban dos pilares de piedra de gran tamaño. Atados con una gruesa cadena que iba de un pilar a otro, permanecían en pie los quince últimos guerreros de la tribu Shkaltär. Justo en frente suyo había un pequeño pozo rectangular lleno de agua. Thorkal lo miraba todo con ojos como platos. Se encontraba en primera fila, debido a su estatus de primogénito del jefe de la tribu. Acompañado de su padre, asistía a la que sería la primera ceremonia de Bautismo de Sangre de su vida. Guardaba silencio, como el resto de la tribu, hasta que apareciese el Gran Chamán.

Al cabo de unos minutos, este apareció. Vestía ropas sencillas, sobre las cuales lucía una armadura de huesos. Se vislumbraban diferentes tatuajes por todo su cuerpo. Le acompañaban dos acólitos, aspirantes a ser chamanes en el futuro, con semejantes indumentarias. Con lentos pasos se dirigió al frente del pozo, donde encarándose con la tribu alzó los brazos y proclamó de forma apocalíptica:

- Hoy nos hemos reunido en la Cima de los Cráneos para llevar a cabo el Bautismo de Sangre. A mis espaldas –dijo señalando los presos-, se encuentran los últimos cobardes de los Shkaltäröben, derrotados por nuestros poderosos guerreros en el fragor de la batalla.

Un clamor brutal recorrió toda la loma mientras se levantaban en el aire antorchas y armas como signo de gloria y triunfo. Pasados unos segundos, el chamán continuó su discurso:

- Con la sangre de algunos de los nuestros pagamos nuestra victoria. Con su sangre pagaron su derrota. Y con la sangre de estos cobardes daremos tributo a nuestro Dios, para que vea que los Krunteröben son sus más aguerridos seguidores.

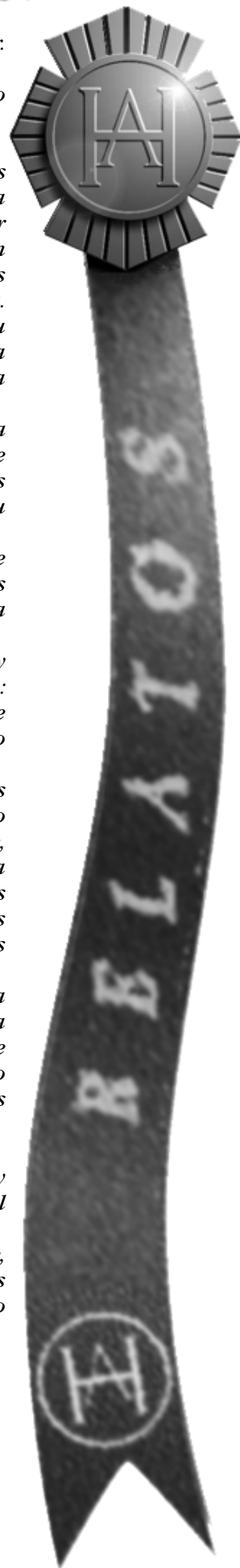
Con un gesto, los dos acólitos sacaron unas largas dagas ceremoniales y se acercaron por los dos extremos a los maniatados prisioneros. Estos apenas se movieron de su sitio, habían sido drogados antes de la ceremonia. Cogieron sus cuerpos y los inclinaron hacia delante, asomando sus cabezas por el borde del pozo. Con rapidez los degollaron y empezaron a cortar el resto del cuello. La sangre de ambos cayó a borbotones al agua. Finalmente, después de cortar con dificultad la columna vertebral, dejaron caer el par de cabezas al agua. Los inertes cadáveres quedaron colgando, arrojando más sangre al pozo desde sus respectivos muñones. El resto de prisioneros apenas se inmutó de lo que había pasado.

La operación se aplicó al resto de cautivos hasta que no quedó ninguno con cabeza. Con la sangre de los quince, el agua había tomado un color rojizo, y parecía que el pozo estaba lleno del icor humano. Cuando los acólitos hubieron acabado, el chamán se acercó al borde del pozo y lanzó pequeños huesos y otros ingredientes que Thorkal no pudo ver. Entonando una oración, el religioso pareció lanzar algún tipo de hechizo mientras sacudía las manos por delante suyo. Al finalizar, la sangre parecía ser más brillante que antes.

- Que entren los Favorecidos.

A la orden del chamán, tres guerreros desnudos y cubiertos de tatuajes hechos con sangre y tintes hicieron aparición en la escena. El joven trío se colocó delante el pozo, a un lado del chamán. Este los miró mientras se dirigía de nuevo a la audiencia:

- Estos valientes guerreros han demostrado ser poderosos y sanguinarios en combate, por lo que han sido elegidos para realizar el Bautismo de Sangre. Los poderosos vivirán, y los débiles de corazón –dijo mientras los miraba de reojo y bajaba el tono de voz-, morirán dolorosamente...



Bjorn era un matón de pueblo; joven, alto, fuerte y no demasiado guapo. No parecía tonto, pero su físico y entorno lo habían moldeado de esa forma. Él era conocido como "El Oso". Su rol en la comunidad había sido fácil: ser el más gallardo de todos los hombres, imponiendo su voluntad mediante la fuerza bruta. Nadie lo desafiaba, nadie le miraba a los ojos. Ya habían muerto demasiadas personas en sus manos. Todo el mundo en el pequeño pueblo de Uberstak lo respetaba.

Bjorn se acercó con paso firme y seguro a la vieja taberna. No tenía nombre, ya que era la única del pueblo, por lo que todos se referían a ella simplemente como "la taberna". Al entrar se sintió reconfortado por la cálida temperatura que lo esperaba. Se sacudió la nieve y se fregó las manos mientras maldecía el frío de invierno. Los mismos parroquianos de siempre callaron ante su presencia. Las reglas no escritas eran que no podían hablar hasta que él no lo hiciese.

- ¡Hola a todos! ¡Hace un frío de mil demonios fuera! –su grave voz fue recibida con nerviosas afirmaciones de cabeza.
- Nos han dicho que cazaste un oso pardo el otro día –preguntó un viejo cazador.
- ¡Cierto! –respondió con una ancha sonrisa-, y os contaré cómo lo hice mientras me invitáis a una buena cerveza.
- Tendrás que beber otra cosa Bjorn, la cerveza se ha acabado –dijo el dueño de la taberna mientras limpiaba un vaso.
- ¡¿Qué dices?! ¡Maldito seas, hijo de bastardo!

El hombretón dio un fuerte golpe en la mesa más próxima, rompiendo la madera de forma estridente. Con mirada asesina se acercó lentamente a la barra, mientras el espantado dueño retrocedía hacia la pared.

- Sabes que la cerveza es mi bebida preferida –dijo con un siseo muy amenazador.
- Ya lo sé Bjorn, ya lo sé, pero las tormentas invernales han bloqueado de nieve todos los caminos. Ninguna caravana nos ha llegado desde hace días. Ya sabes que esto ocurre con frecuencia en el norte del Imperio...
- ¡A mi no me des lecciones de nada! Me importa bien poco que haya nieve en los caminos, espero que consigas cerveza en poco tiempo o... ¡lo pagarás caro!

El hombre no pudo sino bajar la mirada atemorizado mientras los otros guardaban silencio.

Un portazo desvió la atención de todos. Había entrado un forastero en la taberna. Era alto, como Bjorn, y vestía largas pieles con las que protegerse del frío. En su espalda colgaba un fardo bastante grande. Con lentitud, se quitó la capa de abrigo y se sacudió la nieve que llevaba encima. Tenía el bigote y la barba de un color entre el rojo y el marrón. Su cabeza estaba afeitada menos una larga coleta. Sus ropas eran sencillas y parecía haber echo un largo viaje.

Se dirigió a la barra con calma. De cerca parecía más amenazador. Lucía diversas cicatrices y sus ojos eran de un color azul helado que desprendían determinación.

- Vaya, vaya forastero, parece que la tormenta de nieve no ha podido parar tus ansias viajeras –dijo Bjorn con una sonrisa-. ¿De dónde vienes?

El forastero hizo caso omiso a la pregunta, dirigiéndose al tabernero.

- Una jarra de vodka.

Un incómodo silencio rodeó la sala mientras el dueño atendía la demanda del forastero. Una vez servido, este se sentó en la mesa más alejada. Nadie dijo nada mientras Bjorn iba poniéndose rojo. Hacía años que nadie le ridiculizaba. Acostumbrado al mayor respeto y temor por parte de todo el pueblo, el desprecio demostrado por el forastero lo había echo enfurecer. No podía permitir que sus vecinos vieses como su honor y fama eran cuestionados por el recién llegado. Su simple mentalidad le hizo acercarse a la mesa donde bebía el recién llegado.

- Nadie me ignora cuando hablo, forastero –dijo con un siseo.
- Thorkal hizo un largo trago de la jarra.

- Espero que no estés retándome, por qué entonces te tendría que matar.

El bárbaro sacó un trozo de carne de oso de su saco y le dio un buen mordisco. Rojo de rabia, Bjorn golpeó con el puño la mesa, partiéndola en dos y volcando la jarra al suelo. Unos ojos azules se levantaron lentamente, enfurecidos.

- Tráeme otra jarra o considérate hombre muerto.

El lugareño estalló en carcajadas, por fin había empezado el juego que tanto conocía y

le agradaba. Lanzó un escupitajo en la calva de Thorkal de forma despreciativa.

- Te aviso que aquí no enterramos a los forasteros.

Bajando la cabeza y apretando los puños, el bárbaro pareció temblar por un momento.

- ¿Tienes miedo hijo de bastardo? –se rió el matón.

Rápidamente, el bárbaro se levantó de la silla y cogió a Bjorn por el cuello, levantándolo. Haciendo muestra de una gran fuerza, lo lanzó con un solo brazo sobre una mesa, destrozándola. Antes de que pudiera levantarse, Thorkal cogió una silla y golpeo con ella su espalda hasta que se partió en trozos. Pero el lugareño era muy resistente, y sangrando se levantó de un salto, propinando un fuerte puñetazo en la cara del forastero, que retrocedió unos pasos. Aprovechando la distancia, Bjorn bajó la cabeza y embistió el estómago del otro, arrastrándolo unos metros mientras iban tumbando mesas y sillas por igual. Al llegar a la pared la embestida paró, y el matón alzó el torso para propinar una serie de puñetazos en el estómago de su adversario. Súbitamente, el bárbaro golpeo con su cabeza el cráneo del otro. Tomando la iniciativa, dirigió un buen número de puñetazos en la cara del matón, rompiéndole la nariz y haciéndole sangrar abundantemente. Aprovechando que se encontraba aturdido, Thorkal levantó del suelo a su contrincante, lanzándolo contra la barra de la taberna. El corpachón del lugareño cayó rodando al otro lado, haciendo trizas todo un mueble lleno de botellas de alcohol.

El bárbaro caminó enfurecido hacia el caído, determinado a rematarle, cuando el propietario del local se le interpuso con las manos alzadas.

- ¡Por favor, no rompáis más cosas, este local es mi forma de ganarme la vida!

Pero el tabernero se arrepintió muy pronto de su osadía. No hablaba con una persona, hablaba con un loco de ojos inyectados de sangre, expresión retorcida por la furia que lanzaba espumarajos por la boca. Con una mano, Thorkal cogió la cabeza del hombre y la estrelló una y otra vez contra la barra de bebidas hasta destrozarle el cráneo. Dejando caer el inerte cuerpo al suelo, se dirigió hacia Bjorn. Este se intentó levantar con dificultad, pero el forastero al que había enfurecido lo cogió por el cuello y apretó con todas sus fuerzas. Al poco rato moría asfixiado.

El resto de parroquianos ya había salido corriendo hacía rato, menos un viejo que apenas podía caminar. Matarlo fue fácil. Una fuerza superior a él empujó a Thorkal a coger su hacha. El instinto le decía que se acercaba el peligro. Y nunca le engañaba. Al poco rato entraron algunos hombres armados con arcos cortos y espadas. No esperó a que se pusieran en posición y dispararan, salió corriendo hacia ellos gritando su más poderoso grito de guerra. Una flecha le pasó rozando el brazo. Notó el silbido de algunos proyectiles más. Era igual, quedaba poco para llegar donde estaban los cobardes tiradores. Saltando sobre una mesa caída, se abalanzó sobre el primero de ellos, partiéndole la cabeza en dos con su arma. Dos más cayeron en pocos momentos. Un buen espadachín esquivó sus barridos y le clavó la espada en un costado. Creyendo haber ganado el combate, olvidó sus defensas, que fueron rebasadas cuando el filo del hacha penetró su hombro izquierdo y se adentró por el torso hasta el estómago. Otros tres contrincantes se le acercaron con más prudencia. El bárbaro movió su hacha para hacerles frente, pero el cuerpo de su última víctima se había quedado clavado en el filo del arma. Musitando una maldición, movió el hacha entera incluido el cadáver haciendo un barrido exagerado hacía sus contrincantes. Estos se apartaron ante el crecido tamaño del arma adversaria. Thorkal continuó con sus barridos hasta que el cuerpo se desenganchó del arma y salió volando en dirección a uno de los hombres, que no pudo esquivarlo y cayó al suelo todo ensangrentado.

Los otros dos no pudieron aguantar más la visión de esa enorme máquina de matar, y huyeron hacia el exterior. El bárbaro se acercó al caído y apartó el destrozado cadáver de encima suyo. El pobre hombre se encontraba totalmente aterrorizado, lleno de sangre y trozos de carne. Thorkal levantó el hacha con intención de decapitarlo cuando este empezó a balbucear y lloriquear:

- ¡No eres humano, eres una bestia asesina!. Has sido enviado por los Dioses Oscuros...

¡Te ruego Taal, protégeme!

El lugareño cerró los ojos, esperando la muerte, pero esta no vino. Al cabo de unos largos segundos se atrevió a abrirlos para encontrarse con el bárbaro delante suyo, quieto. Parecía reflexionar. Se había borrado de su cara la expresión animal que tenía mientras luchaba. Lo miró desconcertado, pero aún atemorizado y sin capacidad para moverse. Un minuto más tarde, una expresión de rabia pasó por la cara del forastero. Pero no era como la de antes, parecía más normal, menos animal. El caído intentó levantarse cuando se estremeció al ver que el otro lo miraba fijamente a los ojos y levantaba el arma en su dirección.



- ¡¡A mi no me envía nadie!!

Después del grito, lo último que vio fue una enorme hacha dirigiéndose hacia su cabeza.



El conde Von Juliach Guiulanni se miró en el espejo de su sirviente.

- Incluso en esta villa de mala muerte, mi belleza es admirable. Buen trabajo, Klaus. El sirviente se retiró con una reverencia y dejó el espejo de nuevo en su sitio. Munch, el escudero del conde, esperó pacientemente a que su amo acabase de acariciar su larga y bien peinada melena rubia. Hacía años que se había acostumbrado a su soberbia. Una vez se hubo cansado, el aristócrata se giró para mirarlo. Sus ojos verdes resaltaban en medio de la blanquísima tez.

- Estoy muy decepcionado Munch, la cacería ha sido un fracaso.
- Le ruego disculpas señor, el frío reinante hace difícil encontrar buenas piezas.
- Que aburrimiento más monumental. Quiero volver ya a Middenheim. Este pueblo es aburrido.
- Me he enterado que hay una casa de diversión aquí, con chicas...
- Bah, no me gustan las rudas pueblerinas. ¡Son más masculinas que yo!
- Lo que usted diga...
- ¿No hay nada más aquí? ¿No ha pasado nada de interés?
- No que yo sepa, aunque una cosa sí ha pasado.
- ¡Cuéntame! –el noble expresó sincero interés–.
- Hoy mismo, esta mañana. Un forastero ha matado a ocho almas en la taberna de la villa.
- ¿Ocho? No está nada mal... ¿Y se sabe quién era?
- No mi señor, solo dicen que era un enorme hombre de los bosques que parecía una bestia. Iba armado con una hacha.
- El arma de los leñadores... interesante... –el conde pareció reflexionar unos instantes–. Sería interesante ver lo bueno que es ese guerrero. Ya que no hemos podido cazar a una pieza... ¡cazemos a un forajido!
- Señor, le recomendaría no ir en esta aventura, ya que puede resultar mucho más peligroso un asesino que un jabalí enfurecido.
- ¿Iba a caballo?
- No señor, dicen que huyó a pie.
- Perfecto, entonces nos debe llevar poca ventaja. Haz ensillar los caballos y preparar las armas, nos vamos de esta apesada posada. ¡Tenemos una pieza que cazar!

Autor: Sergi

Cazador de Vampiros (Carrera)

• Cazador de Vampiros •



Los Cazadores de Vampiros son personas que, por sus propias razones, han consagrado sus vidas a cazar y destruir a los denominados Hijos de la Noche, la aristocracia de la no-muerte. Quienes se dedican a estas actividades tienen un pasado oscuro lleno de muertes, desesperación y pérdidas familiares irreparables. Por lo general, son individuos solitarios que buscan entre la sociedad las marcas del vampirismo o las señales que pueda haber dejado una de estas bestias.

Existen infinidad de tipos de Cazadores de Vampiros, no obstante hay tan sólo dos formas de convertirse en uno de ellos. Muchos terminarán cazando a los Hijos de la Noche tras la muerte de un familiar o amigo o para redimir el nombre de su familia por un sanguinario antepasado vampírico. El dolor y ansia de venganza mueve a esta carrera a muchos desesperados, y por lo común, no llegan muy lejos.

Otros, de forma más profesional, ingresan en la Alta y Caballerosa Orden del Merecido Descanso. Muchos Templarios y Cazadores de Brujas de la orden terminan especializándose en esta carrera, ya que les fortalece contra el horror que produce la visión de los muertos andantes.

Los conocimientos y armamento de los Cazadores de Vampiros los convierte en rivales a tener en cuenta por muy baja que sea su forma física. No es raro que profesores o eruditos de las ciencias ocultas terminen alzando una estaca untada en Raíz de Bruja contra una de estas criaturas.

La figura más destacada en la caza de vampiros es Johan Van Hal, junto con su compañero el sacerdote sigmarita Wilhelm Hasburg. Johan es un ilustre Cazador de Brujas especializado en la destrucción de los Hijos de la Noche.

Johan es quizás el Cazador de Vampiros más famoso de su época. Dio muerte al Vampiro Gunther von Blodfel y se dice que fue el responsable de la purga del castillo maldito de Reikwald. Muchos son los Cazadores de Brujas y Cazadores de Vampiros que siguen los pasos de Van Hal, pero pocos llegan a igualar su determinación y efectividad.

Las leyendas hablan de la llegada de un elegido, el llamado Cazador, un ser capaz de desinfectar la tierra de la maldición de la No-Muerte. Muchos sabios y eruditos rechazan rotundamente esta posible profecía. Otros consideran que podría ser el mismo Van Hal. De lo que todos están seguros es que el tiempo revelará la verdad.



EL HERALDO DE ALTDORF

Acceso Carreras Básicas

- El DJ decide si desea un Cazador de Vampiros en su grupo o no.

Carreras Avanzadas

- Clérigo
- Templario (Caballeros del Cuervo)

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+20	+20	+1	+1	+4	+10	+2	+10	-	-	+30	+30	-

Habilidades

25 % Posibilidad de tener Sexto Sentido
25 % Posibilidad de tener Inmunidad a la Enfermedad
10 % Posibilidad de tener Arma de Especialista: Armas de Fuego
50 % Posibilidad de tener Oído Agudo
50 % Posibilidad de tener Reflejos Rápidos
Arma de Especialista: Lazo
Arma de Especialista: Pistola Ballesta
Arma de Especialista: Armas Arrojadizas
Golpear para Herir
Movimiento Silencioso (Rural)
Movimiento Silencioso (Urbano)
Puntería
Esquivar Golpe
Identificar No-Muerto
Saber de los No-Muertos

Equipo

Arma de mano
Pistola Ballesta
Jubón de Cuero
1D6 Frascos de Agua Bendita
1D10 Estacas de madera de pino
Palanca
Linterna
Cuerda (10 metros)
Símbolo de una deidad apropiada (Morr, Sigmar son las más comunes)

Salidas Profesionales

Cazador de Demonios
Cazador de Brujas
Iniciado (o Clérigo si ha sido Iniciado antes)
Asesino
Erudito

Autor: Gran Mago Terrae



Imperio Vs. Tribus Orcas, ¿Cuál de las dos civilizaciones es mejor?



La Gaceta de Diamanterra

El viejo anduvo un buen trayecto, hasta que finalmente se paró. El bastón había comenzado a crujir hacía tiempo en su parte baja, y era necesario cambiarlo. Por desgracia, el único carpintero que hacía bastones de buena calidad tenía su local en la otra punta de la ciudad, junto al gremio de artesanos. Miró alrededor. Se encontraba en la plaza del galeón, y enfrente de él se encontraba el templo de Myrmidia, uno de los más altos de la ciudad. Los arbotantes de tan magnífico edificio sobresalían por sus lados como si de una enorme araña de múltiples patas se tratara. La fachada mostraba en relieve sobre la puerta una Myrmidia vencedora sobre un grupo de personas. La guerra que se libraba contra los demás estados estalianos en la época de su construcción sin duda influyó en su autor. De una de las calles que entraban en la plaza venían corriendo unos cuantos chicos.

Perseguían a un perro, lento por tener amputada una de las patas delanteras. Los chicos, bien vestidos y bien peinados, a todas luces hijos consentidos de algún noble, abrían la boca gritando y riendo mientras lanzaban piedras al desgraciado can. Mientras atravesaban la plaza, uno de los proyectiles, lanzado por el chico más retrasado, acertó de pleno en la nuca del animal, que cayó fulminado. El viejo evitó mirar las innumerables patadas que recibió el pobre chuchito cuando llegaron a su altura los chavales. Los gritos de agonía del perro tapaban las voces de la gente que paseaba por la plaza. Unos cargados con fajos, otros con ánforas. Más allá una mujer venía con un cesto de aceitunas recién compradas para hacer aceite. Nadie se inmutó al oír los ladridos de los estertores de la muerte del perro. Las cosas en Diamanterra son así. Siempre caen los débiles, a no ser que sean lo suficientemente inteligentes como para sobrevivir. El abuelo retomó su marcha mientras por el rabillo del ojo creyó ver cómo un muchacho sacaba una navaja y hacía una carnicería intentando arrancarle un colmillo al can. Un trofeo de guerra que le haría más respetable entre su cuadrilla... Subió la calle por dónde momentos antes el perro aún corría y tenía vida, y alcanzó un cruce de calles. Ese día de la semana el zoco estaba más fervoroso que los demás días. Gente gritando, regateando, alzando monedas desde una tercera o cuarta fila para que el dependiente las pudiera ver. Los cortabolsas ganaban más dinero este día que en todos los demás días juntos, por lo que era aconsejable tener la bolsa bien guardada. Continuó su trayecto, y tras dejar atrás el Mesón del Zorro Ahogado, llegó a su destino. Entró sin llamar en la tienducha que Evaristo tenía desde hace más de 10 años. Allí estaba, serrando un tronco, con el sudor en su frente, iluminado por una minúscula ventana por la que se veía el castillo. Al ver al viejo se sorprendió, dejó el serrucho y le dio un fuerte abrazo. El carpintero olía a vómitos secos y a serrín. El baño no era muy frecuente entre las clases medias-bajas. Miró al anciano a la cara tras escudriñar las sombras por si había alguien más, y en voz baja le dijo:

— ¿Qué tal le fue con el nuevo báculo? ¿La madera de roble resistió las clases?

Bienvenidos a la Gaceta de Diamanterra.

En este primer número explicaremos en qué consiste un proyecto que ya lleva más de un año creciendo en la red. En las siguientes ediciones iremos adelantando material sobre la historia de la ciudad, así como edificios, costumbres, leyes y religión. Esta información, por supuesto, será publicada pocos días después en la web oficial del proyecto...

www.iespana.es/diamanterra

El proyecto Diamanterra nació, como he dicho antes, hace más de un año. Tres de los que escribimos en las páginas del Heraldo de Altdorf pensamos que Estalia no estaba lo suficientemente bien detallada en los manuales de Warhammer. El Imperio estaba (y está) saturado de ciudades, de intrigas y de aventuras, y sin embargo esta península no era tratada lo suficientemente a fondo como para poder llevar a nuestros jugadores. Por esa razón, unido a que Estalia geográficamente se corresponde con España, decidimos hacerlo crecer, por supuesto, de manera no oficial.

Pero no es tan fácil crear un trasfondo para un montón de estados, separados no sólo por fronteras, sino también por costumbres, leyes y religión. En algún momento de nuestras conversaciones surgió la idea de dedicarnos exclusivamente a una ciudad, al modo de algo que ya llevaba iniciado en la red mucho más tiempo:

Bergsburg a www.bergsburg.darcore.net

De esta forma, no sólo no sería tan complicada la realización del proyecto, sino que también, tratando el material, podríamos tratar someramente la península estaliana en general, y el Reino de Obregón en particular. Hablamos con algunos de los gurús en estas lindes, como Alfred Núñez Jr., el cual nos ayudó con algunos de los mapas, situando Diamanterra en la costa occidental de la península. También hablamos con Clive Oldfield, uno de los encargados de Bergsburg, el cual nos dio su apoyo, sugiriendo posibles conexiones políticas y/o familiares entre ambas ciudades.



Entre todos estos contactos, y mucha ayuda por parte de expertos dibujantes y expertos masters de partidas de Warhammer, comenzamos el proyecto, colgándolo en una web, y requiriendo toda la ayuda posible de los internautas, con el fin de que la ciudad creciera y creciera, dando una nueva ruta a todos los personajes que se cansaran de estar en el Imperio, o simplemente quisieran cambiar de aires.

Diamanterra es una ciudad, perteneciente al reino de Obregón, uno de los muchos reinos que componen Estalia. Fundada junto al río Cristal y a la única mina de diamantes en la península estaliana, Diamanterra es la capital de su reino. Su posición estratégica con respecto al Gran Océano del Oeste, así como su gran mercado repleto de peces, aceite de oliva, y diamantes, tanto brutos como tallados, hace que sea una ciudad populosa, repleta de actividad a cualquier hora del día. En la web, si la visitáis, veréis que hemos dividido la ciudad en barrios, teniendo cada uno un “alcalde”, que se encargará de clasificar los trabajos que nos vayan llegando, para más adelante irlos colgando en la web, pasando previamente algunos de ellos por aquí, por La Gaceta de Diamanterra.

Para que la ciudad no se estanque, necesitamos de toda la ayuda que nos podáis prestar. Ya hay una buena cantidad de información sobre la ciudad y su historia en la página, para que así tengáis algo en qué basaros. Y por el momento esto es todo. Os dejo uno de los episodios de la historia de Diamanterra, y así entramos en calor. No olvidéis visitar la web, ya que muchas de las cuestiones que os surgen ahora, son contestadas en la sección “Preguntas más frecuentes”.

Un saludo a todos.



LOS FUERTES DEL SUR (-89 / -87) – ETAPA ENANIL

El ataque fallido en el norte del Reino de San Luis supondría no sólo un respiro para el reino de Obregón, sino que en dicho ataque moriría Luis de Hazaña a manos de los orcos. Su muerte se produjo mientras regresaban ya derrotados de su última batalla. Su ejército sufrió una emboscada. El ataque no fue duro, pero una flecha perdida y envenenada sellaría su destino. Una semana más tarde moriría a causa de la infección de la herida, dejando tras de sí un heredero, no solo de sangre, sino también de recelos hacía el reino de Obregón.

En el reino de Obregón, mientras tanto, se aprovecharía para restaurar la calma y volver a reorganizar la situación. En el sur el reino había perdido bastante terreno, aunque habían conseguido establecer una frontera estable, gracias en parte a que los reinos que estaban enfrentados con Obregón tenían a su vez otros frentes donde combatir. En el norte la amenaza del Ducado de San Luis y la tensión por el creciente poder de la ciudad de Bilbali obligarían al rey de Obregón a establecer varios fuertes en el norte para proteger sus tierras.

Fue así como el rey ordenaría la construcción en el año -89 de un fuerte

entre el monte Rigmi y el mar, en una pequeña colina situada cerca de los acantilados. Dicho fuerte se encontraría asentado donde hoy se erige imponente el castillo de Diamanterra. Durante dos años la construcción del fuerte se vería salpicada por algunos ataques orcos de escasa importancia. Así, a finales del año -87, se instalaría un pequeño destacamento que serviría para asegurar la frontera del lugar. El fuerte recibió el nombre de “Fuerte del Amanecer”, y tras su construcción se comenzaría la de otros dos fuertes llamados “Fuerte del Atardecer” y “Fuerte del Anochecer”, ambos en la ribera norte del río Cristal; si bien el último de ellos estaría situado más hacía el este, en las estribaciones del bosque de la Piña. Nadie sabe cual es el motivo por el cual se les dio estos nombres, pues el desconocimiento de esta etapa es grande, no en vano ni siquiera se conoce el nombre del que ordenaría su construcción. Estos tres fuertes quedarían unidos posteriormente por una calzada que llegaría hasta la actualidad con el nombre de la Calzada de los Fuertes. La calzada y los fuertes constituirían durante mucho tiempo la frontera norte del reino, pues nuevamente los deseos expansionistas se dirigirían hacia el sur donde los reinos enemigos parecían sufrir problemas.

Autor: Sir Ar’Ondight

Cartas de Lectores

Como podran ver esta sección esta vacía (salvo por estas palabras) debido a que la misma esta destinada a vosotros, nuestros lectores. Por ello esperamos que os comunicéis a nuestra dirección de correo (heraldodealtdorf@igarol.com) para enviarnos vuestras dudas, sugerencias, opiniones, peticiones, etc.; las cuales serán respondidas en esta sección. Esperamos ansiosos vuestras cartas desde este momento para que en el siguiente número esta sección no se encuentre tan vacía como ahora.

