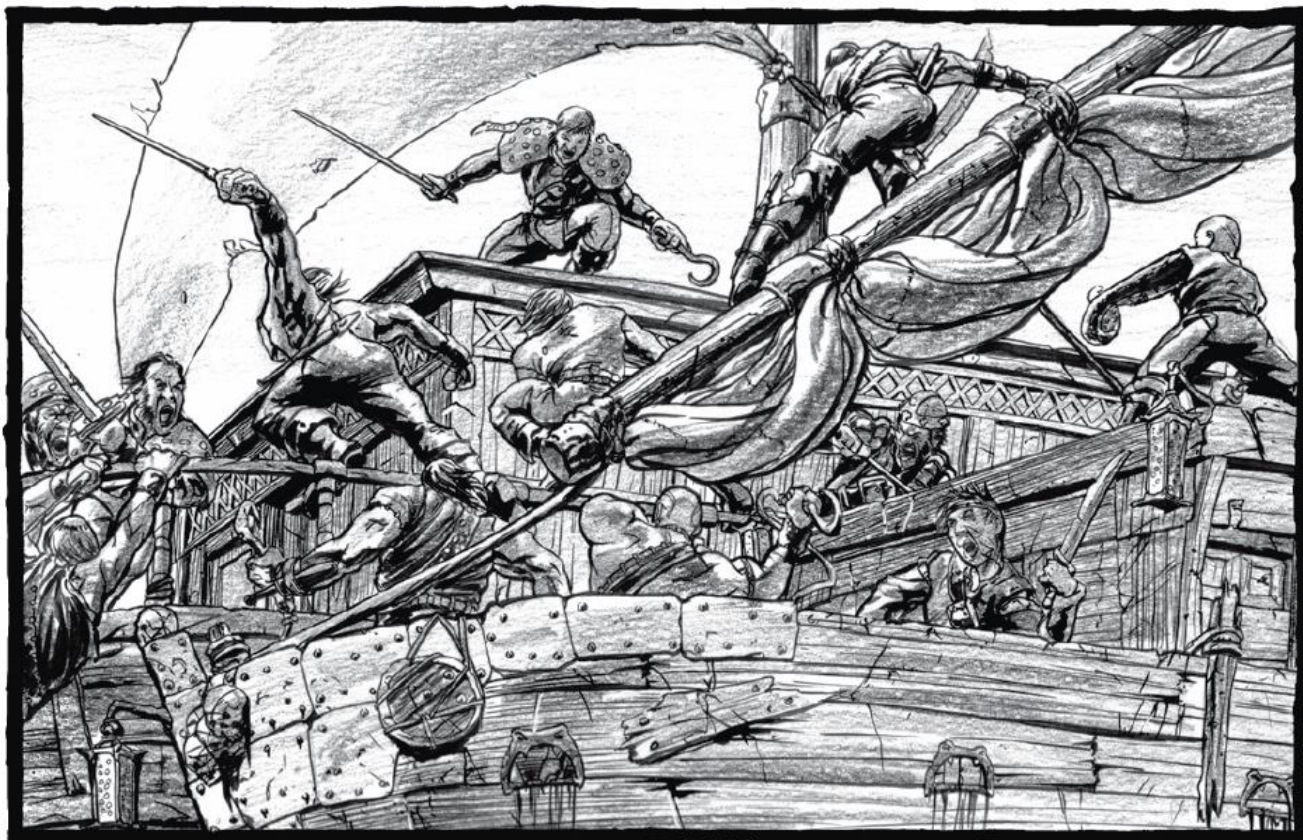




CAPÍTULO II: VIDA Y MUERTE EN EL REIK

Por Andrew Law

Casi la mitad de las aguas del Viejo Mundo desembocan en el enorme Reik. Sus extensos canales conectan tres capitales nacionales a incontables ciudades, pueblos y aldeas. Sus agitadas aguas están obstruidas por tráfico de todas las razas, no solo de

lugareños Humanos y sus muchos aliados, sino también con Orcos y Goblins, con Trolls y Ogros, con los múltiples servidores de las Fuerzas Malignas y más. El Reik es legendario por una razón.

- EL GRAN RÍO -

Los ciudadanos imperiales afirman comúnmente que las rugientes cascadas del Reik Superior, fehacientemente dentro de las fronteras imperiales, son el origen del Reik, pero sus aguas se originan mucho más lejos de ahí.

A más de 1500 kilómetros de su desembocadura en las Tierras Desoladas, a través de las verdes profundidades del Imperio y los despejados óblast de Kislev, el agua derretida gotea desde las alturas de las Montañas del Fin del Mundo. Estas gotitas se juntan rápidamente y fluyen hacia los estrepitosos arroyos que forman el origen del Río Urskoy. En la capital de Kislev, el Urskoy ya es lo suficientemente profundo para barcas comerciales y desde allí navegan río abajo flotas comerciales hacia el Río Talabec, con destino al distante Imperio de Sigmar. Tras cientos de kilómetros el Talabec se une al Río Reik en las marismas de la capital Imperial, Altdorf.

Barcas de todo el norte del Viejo Mundo navegan los tres canales que atraviesan la ciudad, dirigiéndose todas hacia los extensos Reikport, la zona portuaria de Altdorf nunca duerme. Pasadas las lentas y medianamente profundas aguas del Reikport, la corriente

se intensifica y acelera de nuevo. Durante los últimos 400 kilómetros, el Reik, impregnado de la riqueza combinada de las dos naciones, fluye bajando hacia la ciudad más rica de todas, Marienburg.

Con la mayor parte del comercio Imperial, de las Tierras Desoladas y Kislevita fluyendo a través de sus

gruesas arterias, no es de extrañar que el Reik lleve más tráfico que cualquier otro sistema fluvial combinado en el Viejo Mundo. Tampoco es sorprendente que la mayoría de asentamientos Imperiales están situados cerca de este tráfico, pues muchos están impacientes por sacar tajada de la generosidad del río.

"En Pueblo de Reikdorf Sigmar encontrábase y Gran Imperio de Hombres fundó. Allí el Reik, el río bendito, crecería. A cuyas orillas todo gran hombre habitaría y estaría por la eternidad".

- SIGHARDT SCHNEIDER-KOLLER
DE ¡SIGMAR, EMPERADOR!, 1797 CI

- VIDA EN EL REIK -

Schneider-Koller, el gran poeta Reiklandés, escribió una vez 'los nacidos en el Reik tienen el destino de los nacidos de los dioses'. No debió equivocarse, pues la gente del Reik y sus numerosos afluentes son algunos de los más exitosos del Viejo Mundo. Aquí se proporciona una introducción a algunas de esas personas, con reglas cuando sea necesario para representar las vidas que llevan.

PORTUARIOS

Desde el más pequeño embarcadero de Stirland al bullicioso Suiddock de Marienburgo, los muelles tienen gente preparada para recibir a los buques del concurrido río. En los muelles más grandes, los Capataces organizan grupos de portuarios no cualificados para la mayor parte del trabajo físico cargando y descargando barcas. En los muelles más pequeños, los desempleados miran desde sucias tabernas a los embarcaderos, listos para trabajar a la vista de una vela. Como los estibadores solo trabajan cuando los buques llegan y se van, sus salarios son muy irregulares. Por ello, la mayoría de las familias de los portuarios viven en un estado de extrema pobreza, lo que lleva a algunos a recurrir al alcohol o la delincuencia.

Los muelles más grandes también tienen portuarios cualificados, llamados Estibadores, que forman generalmente cuadrillas fijas, a menudo incluyendo sus familias. La seguridad de un Estibador depende de su cuadrilla, especialmente cuando manejan carga en espacios reducidos o condiciones difíciles, por lo que la confianza es esencial. Las cuadrillas varían en tamaño según el puerto al que llaman hogar, pero normalmente son de seis a doce las mayores. Los Estibadores Capataces hacen de enlace entre las empresas portuarias y los armadores para organizar la carga y descarga de los buques a los muelles. Desde aquí, la carga es transportada por los portuarios no cualificados, peor pagados.

En los pueblos grandes, las cuadrillas de Estibadores se agrupan en gremios para proteger su negocio y aumentar su poder de negociación. Estos gremios son famosos por sus formas violentas, y a menudo comparten más cosas en común con Extorsionadores que con trabajadores cualificados. Los gremios de grandes ciudades, por otro lado, están generalmente mejor organizados que sus versiones provinciales. No se puede demostrar mejor que con el bien considerado y poderoso Gremio de Estibadores y Carreteros de Marienburgo, que disfruta de un monopolio total de los portuarios de la ciudad y podría, algunos creen, terminar con el comercio de la ciudad con una palabra de su Maestre de Gremio.

Aunque la mayoría de las operaciones portuarias son realizadas por cuadrillas, las empresas portuarias emplean algunos hombres individuales. Estos incluyen pero no se limitan a toneleros que reparan y renuevan los barriles y toneles, revisores que abren y cierran casos para los funcionarios de aduanas y rotulistas que pintan los destinos de las exportaciones en sus cajas.

Los portuarios son mayormente Campesinos (jornaleros), Estibadores, Menestrales (toneleros y revisores), Escritas (rotulistas) y a veces Matones. Normalmente están liderados por un Capataz, aunque también es común un Extorsionador.

BARQUEROS Y GABARREROS

Hay todo tipo de embarcaciones dispuestas a llevar pasajeros de un puerto a otro. Como se trata de un negocio lucrativo muchas barcas están remodeladas de forma permanente para acomodar pasajeros. Para los buques nocturnos, esto implica convertir bodegas en camarotes para los ricos y levantar tiendas de lona en

las cubiertas para los pobres. Los buques que hacen trayectos más cortos requieren menos reforma.

Como los transbordadores son demostrablemente más rápidos y seguros que la mayoría de opciones por tierra, son populares entre los que viajan por las rutas del río. Los buques de pasajeros suelen estar llenos a rebosar de campesinos con los ojos como platos buscando una vida mejor en las podridas ciudades. Por supuesto, con todo el dinero que se puede hacer, en el negocio intenta meter baza todo tipo de gente, con propietarios de botes privados compitiendo abiertamente con los transbordadores establecidos. En este mercado literalmente despiadado, muchos buques distan de ser seguros, con sus tripulaciones robando alegremente a los pasajeros entre asentamientos o incluso a veces lanzándoles por la borda.

Los asesinatos en los ríos se han convertido en un problema tal que algunos gobernantes provinciales estatuyen gremios locales de "Gabarreros" para regular y controlar los buques de pasajeros. Se les ha dado estrictas reglas de conductas y, suponiendo que se defiendan, también el derecho a cazar y capturar cualquier transgresor. Los cuatro gremios de Gabarreros que operan actualmente en el Reik tienen reputaciones ejemplares, pero no es barato navegar con ellos. Los viajeros más pobres a menudo prefieren pagar menos uniéndose a comerciantes o buques privados a pesar de los riesgos que esto pueda acarrear.

Los botes de pasajeros están tripulados típicamente por entre tres y ocho Bateleros. Los botes del gremio Gabarrero a menudo contratan a un Guardia marina o dos para protección. Los costes de los viajes por agua pueden encontrarse en la página 85 del *Arsenal del Viejo Mundo (AVM)*, con los precios de los Gabarreros siempre en lo alto del rango de precios.

Bote de Pasajeros

Los botes de pasajeros usan el perfil de la Embarcación fluvial de la página 87 del AVM, pero solo requieren tres tripulantes.

Transbordador

Los transbordadores usan el perfil de las Gabarras dado en la página 26. Gran parte de su bodega de carga se ha convertido en camarotes, con cada metro de espacio de carga (suficiente para 4000 Unidades de Carga) intercambiado por un camarote de pasajero hasta un máximo de la mitad de la eslora de la barcaza.

PIRATAS

A pesar de los mejores esfuerzos de las Patrullas de Río, los piratas plagan las vías fluviales del Reik. Algunos usan botes desmantelados por velocidad, otros atraen a los buques hacia trampas, pero todos buscan el mismo objetivo: la lucrativa carga.

La mayoría de los que practican la piratería lo hacen por desesperación. Suelen ser entre cinco y diez tripulantes y trabajan en una única barcaza. Es poco probable que sean asesinos, prefiriendo amenazar y engañar a sus víctimas, y rara vez atacan los buques con defensas evidentes.

Afortunadamente, un porcentaje bajo de los criminales del Reik son verdaderos asesinos despiadados que han hecho de la piratería su vida. Estas sanguinarias bandas de granujas juntos en pandas de 20 o más se extienden por un variopinto puñado de botes. Parte de su "flota" podría incluso lucir un cañón o dos. Usan cualquier truco que les ocurra para abordar un buque y una vez allí matan sin



piedad a cualquiera que le corte el acceso a las bodegas. Algunas bandas de piratas son incluso temidas lo suficiente por los extorsionadores, aceptando sobornos de las empresas comerciales para ignorar los buques señalados o incluso rastrear a sus rivales. La mayoría de estas tripulaciones son finalmente rastreadas por las Patrullas de Río y Ejércitos Estatales, pues les cuestan muchas pérdidas en impuestos e ingresos para ignorarlos.

Sin embargo, algunas tripulaciones piratas prosperan. Las aguas de Averland, a menudo olvidadas por las autoridades más preocupadas protegiendo el lucrativo ganado y caballos para carne, son el hogar de diversidad de tripulaciones piratas rivales. La principal de ellas son los despiadados Toros Negros, que rara vez tienen que apearse de sus barcasas con cuernos; su temida reputación asegura que la mayoría de los comerciantes de paso pagan cualquier diezmo requerido para mantenerles en sus barcos. Con mucho, la más preocupante y destructiva, al menos en términos de cantidad de barcos hundidos y material robado, es "el Don". Se dice que es un pirata Estaliano de sangre noble, su tripulación según se dice, merodea la ruta más activa de todas: de Alt Dorf a Marienburg. Dejan garabateado el lema del Don "Riquezas o Muerte" en los restos llenos de cadáveres que dejan a su paso. Las Patrullas de Río Reiklandeses están bajo una creciente presión de los desesperados mercaderes de Las Tierras Desoladas para que capturen al enigmático pirata, pero tras dos años de caza, no están cerca de su objetivo. Esto ha dado lugar a rumores de que el Don no es un noble Estaliano después de todo, sino un aristócrata de Alt Dorf en declive. Otros sugieren que la razón por la que no puede ser encontrado es que no existe; quizás no es solo sino un eslogan y una excusa para la barbarie y diversos grupos no afiliados son los responsables de las matanzas.

Las tripulaciones piratas están compuestas mayormente por Barqueros, Guardias Marinas y Hundenaves, con líderes usando la

profesión de Segundo de a Bordo o en raras ocasiones la de Capitán de Barco. Las tripulaciones más grandes pueden incluso tener uno o dos Veteranos.

Bote Pirata

Los piratas usan todo tipo de embarcaciones fluviales. A menudo las dismantelan, ganando medio punto de Movimiento pero perdiendo un 10% de sus Heridas.

PATRULLAS FLUVIALES

La mayoría de aldeas y posadas ribereñas colocan amarraderos al lado para la Patrulla Imperial de Río, ya que sin su presencia los delincuentes gobernarían las aguas.

Las Patrullas de Río son empleados por diferentes grupos, incluyendo nobles, casas comerciales y particulares, para mantener el Reik libre de crimen. Por desgracia, los guardias a veces son tan deshonestos como los que persiguen, y no es raro encontrarles aceptando sobornos, requisando mercancía legal de las operaciones más débiles, o imponiendo multas infundadas. Peor aún, como la mayoría de los botes patrulla tienen armas de fuego y un poder legalmente consagrado a detener otros buques, convertirse a la piratería puede ser muy tentador.

Aunque los sobornos son siempre bienvenidos, las demás actividades corruptas son raras. La mayoría de las Patrullas de Río trabajan duro para mantener los ríos libres de criminales. Si hay un problema importante que no pueden manejar solos, como una flota pirata bien organizada, una comunidad de Hundenaves, o Pielas verdes rastreando a Trolls de Río, las patrullas llaman a los Milicianos locales. Si las cosas se vuelven feas, la patrulla también puede pedir ayuda a las Patrullas de Caminos. Sin embargo, esta es

- NUEVA PROFESIÓN: ESTIBADOR -

Los estibadores son especialistas portuarios entrenados para cargar y descargar mercancía. Cargar un barco es un trabajo laborioso y peligroso, pues los buques pueden escorar y volcar si se cargan incorrectamente, y la carga mal asegurada puede aplastar al imprudente. En el interior de los claustrofóbicos barcos, los Estibadores usan “trincas de estibador” (nudos especiales) con cuñas de madera para asegurar y proteger la mercancía pesada. Muchos estibadores se especializan en un tipo de carga, pues cada mercancía requiere diferentes habilidades para manipularla, apilarla y embalarla correctamente. Así, la mayoría de los grandes muelles tienen grupos de “mozos” que se identifican ellos mismos según los productos que importan o exportan, como los mozos de pescado, mozos de carne y mozos tratantes (par la madera). Ninguno es más famoso que los mozos de carbón de Nuln de librea negra, conocidos por su actitud de “todo vale” y su predilección por las canciones picantes. Los estibadores llevan gorros característicos teñidos con los colores de su cuadrilla que sirven tanto para identificar su lealtad como para protegerles de los elementos. Las cuadrillas de estibadores protegen celosamente sus muelles de sus rivales, y basta una pequeña provocación para repartir “trincazos” de todo tipo.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial puedes sustituir Estibador por Batelero con el permiso del DJ.



- Esquema de Avances del Estibador -

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	+5%	+10%	+10%	+5%	-	+5%	-

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Consumir alcohol, o Jugar, Esquivar o Escalar, Cotilleo, Percepción o Buscar, Actuar (Cantante), Lengua secreta (Jerga gremial), Nadar

Talentos: Reflejos rápidos, o Robusto, Muy fuerte

Enseres: Armadura ligera (Chaqueta de cuero), Gorro con los colores de la cuadrilla, 10 Metros de cuerda, 1do Escarpías de madera

Accesos: Batelero, Campesino

Salidas: Batelero, Capataz, Guardia marina, Mercader, Contrabandista, Ladrón, Matón, Menestral

- NUEVA PROFESIÓN: CAPATAZ -

Graves voces resuenan por las atestadas ciudades del Viejo Mundo mientras los Capataces conducen a su sudorosa pandilla con palabras estridentes y canciones picantes. En los bulliciosos muelles, el chirrido del silbato de un Capataz envía a los ociosos corriendo de las humeantes tabernas, desesperados por mover la pesada y agotadora carga del muelle al almacén a cambio de algunas monedas. Como a los capataces se les pago según la velocidad de sus hombres, pueden ser supervisores despiadados, “motivando” a sus trabajadores temporales por cualquier medio posible. Por el contrario, los Estibadores Capataces conducen sus cuadrillas de larga duración con orgullo palpable, negociando confiadamente con los propietarios del puerto y comerciantes por trabajo y pagas extras así como participando activamente en los asuntos del gremio y disputas territoriales. Debido a esto, suelen mirar por encima del hombro con evidente desprecio a los trabajadores actuales que dirigen.



- Esquema de Avances del Capataz -

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+10%	+5%	+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Carisma o Consumir alcohol, Mando, Sabiduría popular (Kislev, El Imperio o Las Tierras Desoladas), Jugar o Cotilleo, Regatear, Percepción, Actuar (Cantante), Lengua secreta (Jerga gremial)

Talentos: Don de gentes, Callejeo

Enseres: Armadura ligera (Chaqueta de cuero), Silbato

Accesos: Campesino, Escriba (rotulista), Estibador, Menestral

Salidas: Demagogo, Perista, Maestre de gremio, Político, Extorsionador

- NUEVA PROFESIÓN: HUNDENAVES -

Los largos ríos del Viejo Mundo son lugares peligrosos, y lo son aún más por los Hundenaves. Estos piratas de río buscan hundir los buques y luego saquear los restos. Sus técnicas para hacerlo varían, aunque la mayoría atraen a los incautos a bajíos rocosos para agujerear sus cascos. Aunque solo les interesa la carga, algunos Hundenaves se habitúan a matar, recelosos de que los supervivientes puedan informar a las Patrullas de Río de sus identidades o localizaciones. En tiempos difíciles, es sabido de comunidades enteras que se convierten en hundidores para alimentar a sus hambrientas familias. Aunque la mayoría de ellos están desesperados y lo hacen solo "temporalmente", algunas tripulaciones Hundenaves son muy experimentadas, atacando incluso comerciantes bien protegidos. Dichas tripulaciones rara vez permanecen en un mismo lugar mucho tiempo, pues sus actividades llaman pronto la atención de las Patrullas de Río, Cazarrecompensas y Milicianos locales.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial puedes sustituir Hundenaves por Contrabandista con el permiso del DJ.



- Esquema de Avances el Hundenaves - Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	+10%	-	+5%	+5%	-	+5%	+5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio o Kislev), Consumir alcohol, o Esquivar, Jugar o Orientación, Supervivencia o Navegar, Percepción o Buscar, Remar, Código secreto (Montaraz) o Hablar idioma (Kisleviano), Nadar

Talentos: Orientación o Errante, Certero o Golpe conmocionador

Enseres: Arco con 10 flechas, Armadura ligera (Chaqueta de cuero), Bote de remos

Accesos: Batelero, Barquero, Guardia marina, Forajido, Campesino, Patrulla de Río, Marinero, Contrabandista

Salidas: Batelero, Guardia marina, Forajido, Ladrón, Veterano

- NUEVA PROFESIÓN: PATRULLA DE RÍO -

Un toque de rebato cruzando las turbias aguas del Reik solo puede significar una cosa: Patrullas de Río. Estos agentes de la ley de fuertes espaldas son percibidos comúnmente por los asiduos al río como poco menos que matones, ya que deben acosar incluso a buques inocentes cuando comprueban mercancía de contrabando y han aprendido que la cortesía y la confianza no dan resultados. Las sobrecargadas patrullas, que trabajan duramente durante turnos de meses de duración, son responsables de aguas demasiado grandes para que sean eficazmente controladas. Pasan la mayor parte de su tiempo concentrándose en los peores infractores de la ley, incluyendo piratas, asesinos, y ladrones de barcazas, permitiendo que la mayoría de delitos menores se salden con multas al contado. Son una visión común en los ríos y las patrullas alcanzan tan lejos como Kislev.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial puedes sustituir Patrulla de Río por Patrulla de Caminos con el permiso del DJ.



- Esquema de Avances Patrulla de Río - Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+5%	-

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio o Kislev), Corilleo o Hablar idioma (Kisleviano), Orientación, Supervivencia o Navegar, Percepción, Remar, Buscar, Código secreto (Batidor)

Talentos: Orientación o Muy fuerte, Especialista en armas (Pólvora)

Enseres: Pistola con pólvora y balas para 10 disparos, Armadura ligera (Chaqueta de cuero), Bote de remos, Escudo, Uniforme, 10 Metros de cuerda

Accesos: Batelero, Barquero, Guardia marina, Patrulla de caminos

Salidas: Batelero, Guardia marina, Patrulla de caminos, Marinero, Sargento, Contrabandista, Peajero, Investigador vereneano *, Hundenaves

* Esta profesión se detalla en Herederos de Sigmar

siempre la última opción, ya que los Patrullas de Caminos y las Patrullas de Río a menudo tienen conflictos jurisdiccionales. Esto ocurre comúnmente cuando los delincuentes abandonan los ríos y huyen hacia los bosques.

Los Bote Patrulla están tripuladas por entre seis y diez Patrullas de Río y lideradas por un Sargento. Los barcos patrulla tienen de 11 a 20 Patrullas de Río, hasta cinco caballos, dos Sargentos y un Capitán. También es común encontrar Guardias Marinas, Milicianos y Patrullas de Caminos en sus buques.

Bote Patrulla

Los Botes Patrulla usan el perfil de Embarcación Fluvial de la página 87 del AVM. Además de los rasgos descritos allí, las barcasas de patrulla tienen trabucos pesados montados en su proa (como los trabucos detallados en las páginas 46-47 del AVM, pero con un Daño de 5) y 10 remos usados para más velocidad o maniobrar contra el viento.

Barco Patrulla

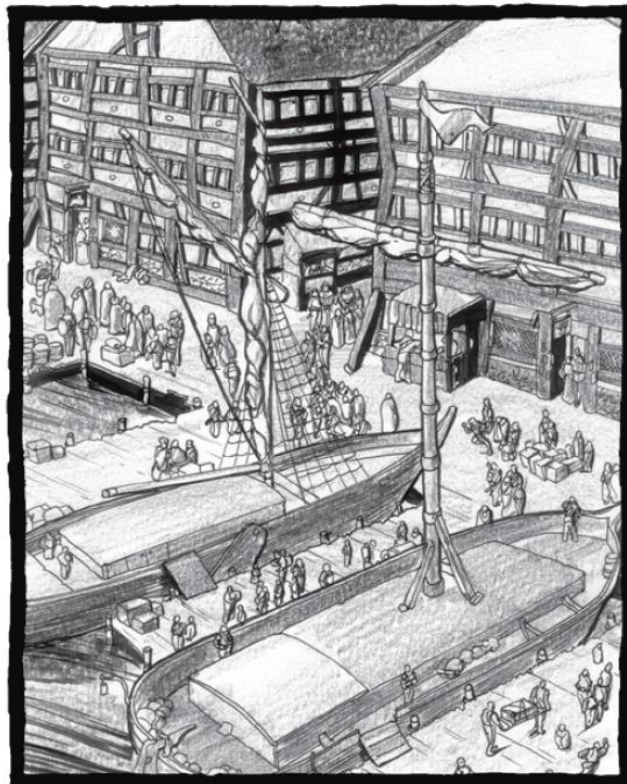
Los Barcos Patrulla usan el perfil de las Gabarras dado en la página 26. Además de los rasgos descritos allí, los barcos patrullas tienen 4 trabucos montados en pivotes a cada lado (detallados en las páginas 46-47 del AVM) y dos remos por cada dos metros de eslora. Los barcos patrulla también tienen dos botes, que usan el perfil de Bote de Remos de la página 87 del AVM.

STRIGANY

El imperio humano de Strigos adoraba a los Vampiros como dioses, pero sus deidades No Muertos no podían salvarlos de la fuerza carnícera de los Píeles verdes. Cuando algunos escaparon estupefactos al norte hacia el Viejo Mundo, las personas afectadas se encontraron un muro de odio de las otras tribus humanas, pero no tenían a quién recurrir.

Aún siguen vagando, ahora se hacen llamar Strigany y no son menos odiados, a pesar de que los siglos han borrado los recuerdos de su imperio empapado en sangre de las mentes de sus compatriotas. Reflejando las desarraigadas caravanas terrestres de su gente, los Stringay deambulan arriba y abajo el Reik en pequeñas embarcaciones, moviéndose de una persecución a la siguiente. Sus deprimentes y penosamente mantenidos buques están a menudo amarrados lejos de la civilización, donde se aprovechan de las supersticiones de los ribereños de paso vendiendo amuletos y protecciones por cualquier cantidad que puedan. Son un pueblo desesperado, a menudo aferrados a las leyendas medio olvidadas que dicen que sus antiguos amos Vampiros regresarán algún día para sacarlos de sus patéticas vidas. Mientras los rumores de estas retrógradas creencias se propaguen hacia el exterior y sean escuchadas por los forasteros, la continuada adoración a los Vampiros no ayuda a aquellos Strigany que están intentando dejar atrás su pasado. Por el contrario, asegura que la persecución a manos de forasteros continúa. Los Strigany son culpados rápidamente de cualquier problema local que no tenga un culpable más obvio, y los Cazadores de Brujas con exceso de celo están todos bastantes dispuestos a acusarles de transportar enfermos No Muertos en sus barcasas podridas. Cuando en estos casos se prueba su inocencia, sus botes ya han sido quemados hasta la línea de flotación.

Se puede encontrar más sobre los Vampiros Strigoi, los antiguos maestros de los Strigany, en las páginas 71 y 117 del Bestiario del Viejo Mundo.



Barcasas Strigany

Los Strigany viven en barcasas de vela cuadrada y Embarcaciones Fluviales como se describe en las páginas 86-87 del *Arsenal del Viejo Mundo*. Sus buques están mal equipados, típicamente con 1 menos a BR y la mitad de las Heridas sugeridas.

CARACTERÍSTICAS RACIALES DEL STRIGANY RIBEREÑO (OPCIONAL)

Los DJs que deseen incluir a los Strigany Ribereños en sus juegos podrían usar los siguientes rasgos para reemplazar a los presentados en el Paso 3 de creación de personajes Humanos de la página 19 de *WJdR*.

Strigany Ribereño

Habilidades: Consumir alcohol, Sabiduría popular (El Imperio o los Strigany), Remar o Navegar, Hablar idioma (Reikspiel o Strigany), Nadar

Talentos: 1 talento aleatorio

Reglas especiales: Debido a que llevan el estigma de su paso vampírico, los Strigany tienen un modificador de -10% a todas las tiradas de Empatía cuando traten con otros Viejo Mundanos.

COMERCIANTES

Las barcasas cargadas de mercancía obstruyen los ríos del Viejo Mundo, superados solo por el vasto enjambre de buques para subsistir y pesqueros.

En el Reik se usan muchas clases de barcasas para comerciar. La más vieja y frecuente es la Gabarra, y se puede encontrar por todo el Viejo Mundo. La innovación más reciente, el Reikaak, viene de Marienburg. No importa lo que un comerciante tripule, sea Gabarra, Wherry, Reikaak, Kliper o cualquier otro buque, los ignorantes simplemente las llaman a todas barcasas.

AGUA SALOBRE

Un estudiante me preguntó una vez: “¿Por qué los pantanos y ciénagas atraen a brujas, jorguinas y arpías?” A saber, le respondí: “Lo importante, mi obtuso aprendiz, es ¿Por qué transforman los estanques y lagos con agua salobre y podrida?”

La verdad, se cuchichea, es que las brujas y jorguinas están malditas por una vieja desconfianza y fechoría contra los destinos. Esta leyenda se merece una explicación más a fondo... y tienes que prometer mantener tus labios sellados ¿verdad?

Cuando la tierra estaba aún hilándose de entre los espontáneos escombros del abrazo del cielo, fueron escupidas las tres hermanas de todos los grandes eventos. Cada una, una jorguina, una bruja y una arpía, soportaban el peso del pasado, presente y futuro. Contando y pesando, juzgando y midiendo cada evento que era, es y sería.

Sin embargo, esta carga fue grande y después de milenios de contar, tuvieron crías, cada una de las cuales coincidía con los talentos y rasgos de sus mamás. Cada fue encargada de medir los cielos, la tierra y las obras de todas las bestias limpias y sucias. Los destinos, por supuesto, serían capaces de estudiar todas las cosas, incluyendo los éxitos y fracasos de su progeñe.

Y habría muchas.

Con el paso de los eones fueron llevados más y más hijas a la tarea de los destinos. Y, como todas las cosas que afectan a los dioses, se comió una ofensa. Llamémosle orgullo, arrogancia, una hija terca, una rabia violenta o con cualquier palabra que el lenguaje de tu pueblo haya conjurado con el fin de explicar la voluntad de los cielos. La justicia de los destino no se hizo esperar. Por la ofensa, la hija del destino fue maldita tres veces.

En primer lugar, se les dio el don de la vista, la capacidad de ver todos los eventos, futuros, presentes y pasados, a pesar de ser incapaces de modificarlos. En segundo lugar, fueron malditas a estar siempre solas. El vínculo de la hermandad se rompió, pero la necesidad de compañía las perseguiría siempre, azotándolas en todo momento. Muchas enloquecieron y otras se acostumbraron a escuchar solo sus propias voces. Por último, nunca morirían, pero estarían siempre agonizante, sus cuerpos pudriéndose lentamente por la corrupción de cualquier obra vil realizada que condujera a su maldición. Esta lenta y repugnante descomposición rezuma fuera de su carne, y es lo convierte a los estanques que habitan en aguas fétidas, tiñendo el fresco azul de marrón salobre.

Por supuesto, persisten rumores de lo contrario. Pero sé que son mentiras cuando los oigo.

TABLA 2-I:PRECIO DE BARCAZAS

Objeto	Precio	Carga	Disponibilidad
Gabarra (18 metros de eslora)	900 co (+50 co por metro adicional de eslora)	-	Rara
Reikaak (18 metros de eslora)	1800 co (+100 co por metro adicional de eslora)	-	Muy Rara (Rara en Marienburgo)

La mayoría de las tripulaciones (conocidos popularmente como *gabarreros*) desconfían de los otros ribereños como de piratas y Hundenaves. Supuestamente mantienen perros en barcasas para protegerse contra ladrones y bandoleros, aunque el consenso común es que también son buenos distrayendo a las Patrullas de Río y desanimándoles a hurgar demasiado a fondo en busca de contrabando. Los gabarreros, por supuesto, rechazan energicamente estas afirmaciones.

Las barcasas mercantiles están tripuladas por entre dos a seis Bateleros o Contrabandistas a menudo todos miembros de la misma familia, y a veces tienen Guardias Marinas para protección. Algunos hacen un poco de dinero extra transportando a Mercaderes o también unos pocos pasajeros.

Gabarra

Son barcasas de popa y velas cuadradas. Construidas usando las técnicas de las estructuras de ladrillos nórdicos, se han encontrado en el Reik durante muchos siglos. Requieren tres tripulantes, aunque son necesarios hasta cinco si navegan día y noche sin parar. El perfil de abajo es para una Gabarra de 18 metros, capaz de cargar 20000 Unidades de Carga. Las Gabarra mayores pueden cargar +4000 Unidades de Carga y tienen 1 Herida adicional por cada metro adicional de eslora. Las Gabarra más grandes rara vez superan los 24 metros.

- PERFIL DE LA GABARRA -

M	BF	H
3	8	95

Reikaak

Las Reikaak están inspiradas en los esbeltos barcos mercantes de los Altos Elfos de Ulthuan. Tienen proas estrechas y puntiagudas y popas con vela de cebadera. Son rápidos, ligeros y más navegables que las Gabarra, requiriendo solo dos hombres de tripulación y siendo por tanto más baratos de operar para los mercaderes tacaños. El reikaak es un buque relativamente nuevo, pero parece inevitable que finalmente reemplazará a la Gabarra como la barcaza comercial dominante; de hecho, casi todas las barcasas recién encargadas en Marienburgo son reikaaks. El perfil de abajo es para un buque de 18 metros, eslora suficiente para llevar 20000 Unidades de Carga. Las reikaaks más grades pueden cargar +4000 Unidades de Carga y tienen 1 Herida adicional por cada metro más de eslora. Una vez superados los 24 metros, cada metro adicional incrementa su capacidad en 6000 Unidades de Carga y se incrementan sus Heridas en +2 por cada 2 metros de eslora. El reikaak más grande construido hasta ahora, el *Emmetje*, tiene 32 metros de eslora y es propiedad de la casa mercantil van de Kuyper de Marienburgo.

- PERFIL DE LA REIKAAK -

M	BF	H
3	7	80

OTROS ENCUENTROS

Hay otra incontable cantidad de gente en el Reik más allá de los descritos aquí con detalle, y se anima al DJ a usar su imaginación para poblar el gran río. Existe el tráfico fluvial obvio, como los

pesqueros, embarcaciones de recreo, contrabandistas y similares, pero también son posibles barcos más exóticos. Como el Reik es navegable por barcos oceánicos hasta el Reiksport de Altdorf, se pueden encontrar incluso Barcos Lobo de la Marina Imperial, así como buques diplomáticos de Bretonia, Ulthuan o incluso los artilugios a vapor de los Enanos. Quizás un guía local afirme ser el

- MUERTE EN EL REIK -

Aunque el Reik proporciona un medio de vida para los precavidos y resistentes, trae todo lo contrario para los incautos y débiles. No solo existen las siempre presentes cascadas, bestias (ver **Capítulo Cuatro: Criaturas Peligrosas**, para más ejemplos de ellas), mal tiempo, rápidos, rocas y Hundenaves, sino que también está el propia agua: oscura, profunda, rauda y mortal. Esta sección proporciona reglas para el lado más oscuro de la vida ribereña: ahogamiento y enfermedad.

NADANDO

Los personajes con la habilidad de Nadar no necesitan hacer tiradas de nadar para mantenerse a flote con la mitad de su Movimiento normal. Su Movimiento efectivo en el agua se incrementa en +1 por nivel de éxito con una tirada exitosa de Nadar, sin embargo en este caso, un fallo, si la tirada se ha hecho meramente para aumentar la velocidad, no acarrea penalización. Los personajes no pueden cargar o correr mientras nadan.

Por su parte, los personajes sin la habilidad de Nadar, tienen un Movimiento efectivo de 0 en el agua. Dichos personajes deben hacer una tirada de Nadar solo para mantenerse a flote en aguas tranquilas. Un éxito significa que el personaje ha logrado mantenerse a flote y uno o más niveles de éxito permiten al inexperto nadador añadir un +1 a su Movimiento efectivo por nivel, hasta un máximo de la mitad de su Característica de Movimiento normal. Un fallo significa que el personaje se hunde bajo el agua.

Por último, nadadores entrenados e inexpertos por igual deben hacer tiradas de Nadar si las dificultades añaden un penalizador de -10% o peor (ver **Tabla 2-2: Ejemplos de Dificultades para Nadar**).

Fallar en estos casos siempre significa que el personaje se hunde bajo el agua, un éxito significa que el personaje puede moverse a su Movimiento efectivo normal en el agua (que puede ser 0), y un éxito por uno o más niveles de éxito significa que el personaje añade un +1 a su Movimiento efectivo en el agua.

Los personajes con la habilidad de Nadar toman aliento automáticamente antes de sumergirse. Los personajes sin la habilidad de Nadar deben hacer una tirada de la mitad de su Fuerza para tomar aliento antes de irse al fondo.

Durante los asaltos de combate, los nadadores que hayan quedado a flote o se hayan unido a propósito pueden realizar las siguientes acciones: Apuntar, Lanzar Hechizo (añadiendo media acción más de lo normal), Reserva (Acción Completa), Retirada, Desplazamiento, Equipar (Acción Completa), Recarga, Ataque Normal, Usar una Habilidad. Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad se reducen a la mitad mientras se nada. Sin embargo, los nadadores que se han hundido contra su voluntad, solo pueden hacer una de las siguientes tres cosas: Hacer otra Tirada de Nadar para no hundirse y posiblemente salir de nuevo a la superficie (Acción Completa), quitarse una pieza de equipo (Acción Completa) o eliminar una pieza de ropa o armadura (Acción Completa, ver debajo).

único que puede navegar con seguridad un bote por los rápidos o peligros ocultos de una sección específica del río, o tal vez un destacamento de agentes de la ley o grupo militar ha requisado un buque civil y preparan a la gente para ayudarles en una emergencia. Los PJ pueden cruzarse con una barcaza prisión, un circo flotante, una peregrinación religiosa... todo es posible en el Reik.

ENSERES

Entrar en el agua mientras se cargan enseres es un esfuerzo absurdo. Un personaje cargando el 50% o más de sus puntos máximos de Carga, falla automáticamente cualquier tirada de Nadar. Afortunadamente, cualquier ajuar simple puede tirarse como una Acción Completa para reducir su carga. La ropa y la armadura son la excepción; se requiere una tirada exitosa de Agilidad para eliminar una única prenda de ropa o pieza de armadura de cuero en el agua. Las armaduras Medias o Pesadas son realmente imposibles de quitar mientras se nada o bajo el agua, aunque piezas simples de cota de malla o placas pueden tirarse a discreción del DJ.

BAJO EL AGUA

Se pueden usar las siguientes reglas de ahogamiento en lugar de las reglas estándar de asfixia encontradas en la página 136 de *WJdR*.

TABLA 2-2: EJEMPLOS DE DIFICULTADES PARA NADAR

Situación	Dificultad
Personaje Elfo	+10%
Aguas tranquilas (sin corriente, M 0)	+10%
Usando un flotador	+10%
Aguas calmadas (corriente lenta, M 1 – 5)	+0%
Desvestido o en ropa interior	+0%
Corriente moderada (M 6 – 20)	-10%
Llevando enseres	*
Personaje Enano	-10%
Última tirada de Nadar Fallida	-10%
Nadar por más de BR minutos	-10%
Llevando algunas prendas	-10%
Corriente rápida (M 21 – 40)	-20%
Completamente vestido	-20%
Con Armadura Ligera	-20%
Corriente muy rápida (M 41 o +)	-30%
Con Armadura Media	-30%
Con Armadura Pesada	Fallo Automático

* -10% por cada 15% de Puntos de Carga llevados

Nota: El modificador negativo máximo que normalmente debería aplicarse es -30%

CONSEJOS DE LA MADRE AURORA

No está claro quién fue la Madre Aurora o a qué se refería Azluhr en las líneas 6, 9 y 10. Sin embargo, el trabajo ha sido recopilado para la propia educación del lector.

Nunca deje la leche fuera durante la noche, para que no despiertes con forúnculos.

Cuando la luz del sol despunta por un prado, marca el día como vivido dos veces y medio.

Abre la puerta hacia ti, para que no invites espíritus a tu casa.

Piensa el doble y habla la mitad, pero nunca dejes de escuchar para que no te vuelvas vago y solitario.

Las apariciones abominables pueden calmarse con una simple campanada o el goteo de agua sobre una cacerola.

El Paso de la Garra Gris no puede encontrarse sin la ayuda de un martillo oxidado y un saco de grano estropeado.

El día más largo del año está reservado para el estudio y la reflexión. No trabajes para que seas capaz de levantar tus brazos al día siguiente.

La noche más larga del año no es nunca momento para la muerte. Los que nunca superan esto, vagan en la otra vida para siempre.

Seliph y Kalish nacieron a la vez pero murieron con siglos de diferencia.

Une tus ojos en un único patrón y debería aparecer el círculo de Z'zatri.

Un personaje puede aguantar la respiración bajo el agua durante un número de asaltos igual a su BR, o tres veces su BR si ha tomado aliento antes de sumergirse. Tras ese tiempo, el personaje debe superar una tirada de Resistencia cada asalto o cae inconsciente, con un penalizador acumulativo de -10% por cada tirada anterior realizada. Una vez un personaje llega a la inconsciencia, se ahogará en un número de asaltos igual a su BR. Si es rescatado antes de ese momento, se puede volver al personaje automáticamente a la consciencia sin sufrir efectos perjudiciales. Si es rescatado después de ese momento, una tirada Muy Difícil (-30) de Sanar aún puede resucitar al personaje ahogado, pero pierde 1 Herida cada asalto hasta que sea resucitado o muera.

CORRIENTE

Todos los ríos tienen un grado de Movimiento para representar su corriente. Al final de cada asalto nadando, un personaje será arrastrado por la corriente tantos metros como el valor del Movimiento del río. Esto se incrementa a Movimiento x 2 en el centro del río o en cualquier otro lugar en que el agua fluya más rápidamente que la corriente normal del río.

Los ríos lentos tienen un Movimiento 0-5, aunque la mayoría tienen un Movimiento de 6-20. Los más rápidos tienen un Movimiento de 21-40 o más, y pueden llevar personajes muy lejos en un asalto de 10 segundos.

ENFERMEDADES DE TRANSMISIÓN ACUÁTICA

Las enfermedades de transmisión acuáticas se contraen normalmente por beber agua sucia y pueden ser una seria amenaza

para los que viven en condiciones insalubres. Afortunadamente, la rápida corriente del Reik está bastante libre de contaminación importante, pero sus afluentes más lentos y pequeños a menudo llevan enfermedades potencialmente mortales.

Cuando el agua está contaminada por los residuos de otra criatura, beberla puede resultar en una grave Diarrea Galopante (ver página 136 de WJdR). Beber de un río lento o una corriente de un asentamiento lleva un riesgo de un 5% de exponer al personaje a la enfermedad. El riesgo se incrementa a un 10% tras una fuerte lluvia, que baña todo tipo de contagios hacia al agua, y a 20% tras una inundación. Si en lugar de beberla, un personaje nada en aguas contaminada por la bacteria causante de la Diarrea Galopante, gana +20% a su tirada de Resistencia para resistir la enfermedad.

Reikteniasis

Podría decir que la Reikteniasis es peor que la Diarrea Galopante. Cualquier masa de agua puede llevar estos organismos, y las diferentes provincias Imperiales tienen todo tipo de métodos extraños que supuestamente las mantienen a raya, incluyendo revolverla seis veces alrededor de la boca antes de tragarla en Ostermark, o en Nordland no beber nunca agua que no haya sido probada cuando Morrslieb es visible. Siempre que un personaje extraiga agua de cualquier fuente sin garantías hay un 5% de posibilidades de que lleve larvas de Reikteniasis. Nadar en estas aguas lleva tanto riesgo de contraer lombrices como beberla. Cuando se expone al agua contaminada, se debe superar una tirada de Resistencia o las larvas de Reikteniasis se tragan y se asientan en el vientre del personaje.

Descripción: Cuando la diminuta larva de la Reikteniasis entra en el cuerpo, se entierra profundamente en las entrañas de su anfitrión, donde se alimenta y crece. El sistema inmunológico del anfitrión mengua pronto, haciéndole propenso al contagio de otras enfermedades. Tras tres meses, la lombriz habrá crecido hasta más de un metro de longitud y estará preparado para dirigirse a la superficie. El primer signo visible del parásito es una enorme ampolla que se forma en la superficie de la piel. Tras una semana, la ampolla estalla, provocando un intenso ardor doloroso. Por lo general, el afectado sumerge su herida caliente en agua fría para aliviarse. Si esto ocurre, la Reikteniasis sale y escupe una nueva hornada de jóvenes como un amarillento fluido nauseabundo, que se dispersan rápidamente por el agua, preparadas para infectar nuevos anfitriones. Tras esto la lombriz muere.

Duración: Noventa días para que la infección forme la ampolla. Siete que (tiempo durante el cual se puede tratar) hasta estalle.

Efectos: Por cada 30 días totales de infección, el personaje sufre un -5% a Resistencia cuando trata de resistir otras enfermedades. Se recupera un 1% por día después de la muerte de la lombriz. Para determinar donde aparece la lombriz tira por Localización como si el personaje hubiera sido golpeado en combate. Cuando se forma la ampolla, el personaje sufre un -5% a todas las tiradas de Agilidad debido a la constante irritación; es más, si la ampolla está en un lugar visible, el personaje sufre un -10% a las tiradas de Empatía. En el séptimo día de la ampolla, el personaje debe realizar una tirada de Resistencia cada hora. Cuando la falle, o en la última hora del día si ha superado todas las tiradas, la ampolla estalla chorreantemente, infligiendo 1 Herida y provocando una terrible sensación de ardor. Esto provoca un modificador de -20% a Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad hasta que la herida reciba atención médica. Si la herida se sumerge en agua, el modificador se reduce a -10%.



CAPÍTULO III: TRANSACCIONES Y COMERCIO AVANZADOS

Por Jude Hornborg y Dan White

El comercio es el alma del Imperio, pero también es el catalizador del engaño, la corrupción y la traición—rara vez es codicia sin sus víctimas. En las sedes gremiales del Imperio, un mercader sin cargas éticas o morales podría amasar una asombrosa fortuna, pese a que incluso el comerciante más escrupuloso necesita dos manos para contar los hombres que ha matado en defensa de su sustento.

Este artículo proporciona información relevante para los Personajes Jugadores de las siguientes profesiones: Artesano, Burgués,

Embajador, Maestre de Gremio, Contrabandista, Señor del Crimen, Perista, Administrador y Mercader. Sin embargo los personajes de cualquier profesión pueden participar en el mundo del comercio obedeciendo las leyes del gremio (o en algunos casos, rompiéndolas). Aunque no es esencial para este material, los suplementos del Arsenal del Viejo Mundo y Herederos de Sigmar incluyen información de trasfondo útil para que el DJ use estas reglas.

“Cuando los aspirantes a aprendiz entran a mi oficina, les digo de inmediato que trabajar como vendedor jornalero es el único modo de aprender este negocio. Si solo quieres ganarte la vida, bueno, luego hazte contable o agente de ventas. Pero nunca te harás rico jugando con tu ábaco todo el día si solo cuadradas los beneficios de otro”.

—Randolf Schmiermann,

Antiguo Maestre de Gremio de Schoppendorf

- LOS GREMIOS DE MERCADERES -

La oficina de un Gremio de Mercaderes es una de las instituciones más reconocible y duradera del Imperio. Cada asentamiento comercial, pequeño o grande, contiene un gremio de mercaderes, desde la bulliciosa metrópolis de Altdorf con sus vastos complejos Gremiales jactándose de laberínticas redes de salas de

conferencias modulares, hasta el remoto Gremio Kotzenheim, operando desde una cabina con cortinas en la posada local.

La principal función de los gremios de mercaderes es proteger a sus miembros de las irregularidades del mercado aplicando tarifas y ejerciendo el poder del veto sobre ofertas que podrían inundar el

LETRA DE CAMBIO PARA DIETER VOORSTEN, VENDEDOR JORNALERO SUBALTERNO DE HENRIK LAGERMANN

Gremio de Mercaderes Salzenmund, Nordland

Artículo. Entregados 110 kilos de bacalao salado a Herr Gerber en Schoninghagen. Recibidos 11 kilos de garbanzos y 180 kilos de avena a cambio.

Deuda. 27 kilos de avena estropeada por la lluvia camino a Altdorf.

Artículo. Comprados 100 pollos a Tomas Ehrenbürger en Grunburg. Pagadas 15 coronas de oro.

Artículo. Vendidos 11 kilos de garbanzos y 154 kilos de avena al Consejero Wasserblad en Nuln. Recibidas 210 coronas de oro.

Artículo. Vendidos 96 pollos a Franz Bauhaus en Nuln. Recibidas 25 coronas de oro.

Débito: 35 coronas de oro pagadas al Gremio de Mercaderes de Nuln por exceder el límite comercial semanal.

mercado con excedente de producto. Las políticas de trastiendas son comunes, ya que los miembros presionan para tener transacciones por sus rivales vetados y bajar las tarifas de sus propias mercancías. Los gremios también sirven como lugares para comerciar.

REQUISITOS DE AFILIACIÓN

Los solicitantes deben servir bajo aprendizaje antes de ser considerados miembros titulares del gremio. Típicamente, el mercader mentor recibe trabajo o participaciones reales del beneficio de su aprendiz como pago por la instrucción. Una licencia de vendedor jornalero permite a los aprendices tratar con mercaderes certificados de otras ciudades en nombre de su gremio. El aprendizaje suele durar entre uno y seis años, tras lo cual el mentor debe decidir si aprueba o rechaza al aprendiz como miembro titular. Menos de un cuarto de todos los aprendices llegan a convertirse en miembros titulares de un gremio de mercaderes. Los requisitos previos son muy difíciles de alcanzar:

- Carta de aprobación del tutor
- Tierra y residencia en propiedad a un día de viaje de la ciudad
- Almacén en propiedad en la ciudad
- Pago de la cuota de miembro, incluyendo una tarifa de entrada de 50 a 100 co y un 10% de todo el beneficio posterior

Los vendedores jornaleros, a menudo los hijos de burgueses u otros mercaderes, a veces no tienen la ambición de unirse al gremio, pero a cambio surcan los ríos por otras razones, incluyendo deberes familiares, oportunidades de viaje o beneficios a corto plazo. Los vendedores jornaleros pueden provenir de cualquier profesión, pero las habilidades de Cotilleo y Leer/Escribir son una baza. Los miembros titulares de gremios suelen pertenecer a una de las siguientes profesiones: Burgués, Embajador, Maestro de Gremio, Mercader, Político o Administrador.

PRIVILEGIOS Y RESTRICCIONES

Los no miembros, incluyendo vendedores ambulantes comunes, no pueden vender más de 20 co de mercancía por semana. Las transacciones por encima de este margen están penadas por la ley. A los aprendices con una licencia de vendedor jornalero se les permite vender 200 co de mercancías por semana, y los miembros titulares están libres por completo de esta restricción. Debe tenerse en cuenta que las cuotas de ventas varían de gremio en gremio.

Los miembros titulares y vendedores jornaleros que deseen realizar una transacción en cualquier ciudad regulada por un gremio de mercaderes distinto al suyo deben registrar su carga en el gremio local, declarar su intención de comerciar, y presentar su licencia o sello del gremio para inspección. Tras completarse la transacción debe presentarse otro informe al gremio local. Incumplir cualquiera de estos requisitos se pena con una multa pagadera por el gremio, cuya suma es igual a los beneficios de sobre cuota del mercader, o 40 co, lo que sea mayor. El daño a la reputación del gremio base del mercader es otra consecuencia posible de la transgresión, aunque el comité podría no ser consciente de las violaciones hasta la revisión anual de los informes.

RELACIONES GREMIALES & POLÍTICAS

Las relaciones saludables con los gremios de artesanía son mutuamente beneficiosas. A menudo, los mercaderes han entrado al comercio desde una profesión artesana y son miembros de múltiples gremios. Cae dentro del ámbito de los gremios de mercaderes monitorizar intercambios entre proveedores locales y usuarios finales, pero por lo general el gremio se mantiene a distancia, prefiriendo que los gremios de artesanos negocien directamente con los individuos recolectores de recursos.

LA NOBLEZA

El comercio aún se ve como una vocación plebeya por la nobleza Imperial, cuyo desdén por el trabajo pesado ha permitido a la clase mercante hacer ganancias continuas tanto en riqueza como influencia. Los impuestos al porte representan solo una pequeña fracción de los beneficios comerciales; mientras tanto, señores y barones a menudo pagan sustanciales intereses a sus acreedores comerciales. El préstamo de dinero puede incluso ser aprovechado en ventajas políticas para el gremio base del mercader. Sin embargo, en raras ocasiones la nobleza impone un impuesto que pone patas arriba el mercado. Tal fue el caso en 2521, cuando las noticias de la reunión de las hordas de Archon llegaron a la Liga de Ostermark. Las herrerías vendieron todas sus armas en una semana a aterrorizados campesinos que gastaron todos sus ahorros para armarse. Cuando Margrave Mach fue incapaz de equipar una división entera de reservas, impuso rápidamente una devastadora Sobretasa de Armamento que duplicó los precios de armas, armaduras y caballos, haciéndolos inalcanzables para todos excepto sus propios soldados. En cuestión de meses, los nobles de Ostermark, Ostland y Hochland siguieron el ejemplo, y poco después, incluso los nobles de la distante Wissenland estaban exigiendo la Sobretasa de Armamento simplemente para cosechar los beneficios de un mercado en alza.

El gobernante local concedió algunos permisos de comercio militar a algunos mercaderes selectos, exonerándolos de la Sobretasa de Armamento y permitiéndoles comerciar libremente con armas. Los mercaderes que deseen evitar el pago de la Sobretasa de

Armamento deben tener un permiso de comercio militar y ser miembros titulares de un gremio de mercaderes; la licencia de vendedor jornalero es insuficiente. Cualquiera que comercie con armas o caballos sin la documentación adecuada se considera que hace contrabando (ver página 43).

ESTIBADORES Y CARRETEROS

Los empleos de Estibadores y Carreteros se realizan estrictamente. Los mercaderes deben contratar miembros del gremio de Estibadores para cargar y descargar barcasas, mientras que el gremio de Carreteros goza de un monopolio similar sobre el tráfico de diligencias que entran a su ciudad. Contratar manipuladores de carga que no sean del gremio deriva típicamente en vandalismo a la propiedad del mercader. Una persona puede mover 5.000 puntos de carga por hora, y a los manipuladores de carga se les paga como obreros.

REGLAS ADICIONALES

Usa las siguientes reglas para añadir más profundidad a las partidas donde el comercio juegue un papel importante de la campaña.

ESPECULACIÓN DE MERCADO

A menudo los PJ están en posesión de mercancías o carga con poco conocimiento de su valor en el mercado local o extranjero. El valor

de las mercancías en cuestión depende de las condiciones del mercado. Cualquier PJ que pase unas horas en el gremio de mercaderes puede intentar una tirada de Cotilleo para aprender las condiciones del mercado. Esta tirada debería ser modificada por la distancia de su ubicación actual al mercado en cuestión, y la cantidad de tiempo que el PJ y el PNJ gaste en el región. La cantidad de detalle otorgada por el Dj es proporcional a los Niveles de Éxito. Los mercaderes con Oficio (Mercader) pueden tirar ambas habilidades y coger el mejor resultado.

POLÍTICAS DE TRASTIENDA

Los miembros titulares y vendedores jornaleros puede usar las humeantes trastiendas del gremio para difundir y manipular relaciones comerciales. El DJ debe interpretar esos encuentros con detalle, en lugar de depender de una única tirada. Con una tirada exitosa de Oficio (Mercader), el DJ debe volver a tirar un resultado fallido de Oferta o Demanda, sujeto a los modificadores de una buena interpretación. También, los miembros titulares pueden propagar rumores falsos para influir temporalmente el índice de Oferta y Demanda de un producto con una tirada exitosa de Cotilleo, o incluso persuadir al comité para vetar operaciones desfavorable usando las habilidades de Oficio (Mercader) y Carisma. Sin embargo, los jugadores deben tener cuidado; los intentos fallidos de manipular los mercados locales pueden tener graves consecuencias, que van desde la pérdida de titularidad del gremio a la encarcelación (ver Oferta y Demanda en la página 35).

- OTRAS INSTITUCIONES -

Además del Gremio de mercaderes, hay muchos factores y grupos con una gran interés en el comercio por todo el Imperio, y más allá. Las siguientes instituciones pueden todas servir como benefactores o rivales de PJ que participan en el excitante mundo del comercio.

COMPAÑÍAS DE COMERCIO

Cuando los mercaderes invierten en conjunto en una empresa, los beneficios se comparten, pero también los riesgos y gastos generales. Estas aventuras a veces pueden unir casas comerciales de competidores directos de ciudades. Con frecuencia, las grandes compañías comerciales están exentas de las restricciones gremiales si los inversores también son miembros del comité. Los PJ pueden escribir una propuesta de negocio usando la habilidad de Oficio (Mercader) para tratar de convencer a un mercader PNJ de unirse a su compañía comercial. También podría requerirse una tirada de Carisma, modificada según la viabilidad de la propuesta y los activos del aventurero.

PRESTAMISTAS

Otra vía popular para el beneficio es el interés generado por los prestamistas. El mercader está legalmente protegido contra las cuentas morosas y los clientes que no pagan afrontan la cárcel a menos que alcancen un afortunado acuerdo. Los nobles endeudados han consentido innumerables privilegios especiales y exenciones fiscales en lugar de devolver el préstamo. Se puede llevar a cabo una operación de préstamo usando las directrices de Comercio Local (ver página 45). Normalmente los préstamos se ofrecen solo a miembros del gremio en buena posición que puedan demostrar una residencia permanente, y con frecuencia se requiere garantía.

Los contratos de devolución varían, pero como directriz son comunes los préstamos de 200 co a un plazo de 3 meses al 20% de

interés. Plazos más largos, mayores préstamos o menor tasa de interés requieren un sólido historial de crédito.

AGENTES DE VENTAS, CORREDORES Y CONTABLES

Los agentes de ventas trabajan como mensajeros entre mercaderes. En Marienburgo, Altdorf y Nuln, donde gran parte del comercio se hace a través de bolsas de comercio, los agentes de ventas también hacen ofertas a los corredores adictos al estímulo que trabajan la bolsa. Los mercaderes suelen contratar un contable a tiempo completo por cada 1.000 co de negocio anual. Los aprendices del gremio pueden servir a sus mentores como agentes de ventas o contables en vez de convertirse en vendedores jornales. La correduría exige un tipo especial de personalidad, junto a las habilidades de Charlatanería y Cotilleo. Los jugadores pueden empear cualquier de esos financieros como Contratados.

**TABLA 3-1: SALARIOS DE LOS FINANCIEROS
POR HABILIDAD**

Nivel de Habilidad	Diario	Semanal	Anual	Disponibilidad
Mala	18 p	9 c	25 co	Normal
Normal	34 p	17 c	45 co	Normal
Buena	50 p	25 c	65 co	Escasa
La Mejor	60 p	30 c	80 co	Rara

- MAGIA Y RELIGIÓN -

Las responsabilidades civiles y comerciales ocupan la mayor parte del día de un mercader, dejando muy poco tiempo para la oración o el estudio. Los mercaderes que alcanzan puestos en el consejo de la ciudad escuchan atentamente las preocupaciones de los clérigos y son conscientes de su imagen pública. Las donaciones benéficas ayudan a disipar las sospechas de corrupción, y el edil inteligente puede explotar su cargo para beneficios comerciales sin comprometer deberes civiles.

Los diarios de los mercaderes están llenos de confesiones personales y tochos enrevesados, en un vano intento de reconciliar la codicia material con la verdad espiritual. Estos diarios pueden valer una pequeña fortuna en chantaje para ladrones emprendedores y en raras ocasiones, incluso pueden justificar la atención de un cazador de brujas. Después de todo, las expediciones comerciales de vez en cuando devuelven objetos que habría sido mejor dejar en paz...

Además de los dioses populares, los comerciantes y mercaderes también adoran a Handrich (o Haendryk) y, más recientemente a Ranald, el Negociador. Los cultos a ambos dioses se originaron en Marienburgo y actualmente son considerados solo deidades menores en el Imperio. Handrich es el más popular de los dos, pero incluso algunos mercaderes legítimos han comenzado a susurrar apelando al Negociador en la noche. Handrich y Ranald el Negociador son competidores.

SOCIEDADES SECRETAS

La imagen pública y el nepotismo ocupacional pueden llevar a los mercaderes a organizar sociedades secretas, cuyos objetivos pueden incluir fomentar el espíritu de competencia, alejar competidores o iluminación espiritual. La pertenencia a estas sociedades es jerárquica, con el círculo interno siendo a menudo socio inversor

de una compañía comercial. Los miembros menores pueden ser felizmente inconscientes de la verdadera agente de la sociedad – agradecidos solo por la oportunidad de unirse a la camarilla. En ocasiones, estas sociedades coquetean con rituales mágicos.

BENÉVOLA BENDICIÓN DE HANDRICH DEL ABUNDANTE COMERCIO

Tipo: Divino

Lengua Arcana: Magia

Magia: 2

PE: 200

Ingredientes: Una olla de barro pequeña de moneda extranjera (valor mínimo de 50 co), una botella de vino bendecido por un sacerdote de Handrich y dos cajas llenas de bienes comerciales adquiridos en la zona.

Condiciones: Deben unirse siete mercaderes locales recitando una larga oración a Handrich, y luego beber del vino. Deben pasar una semana memorizando la oración, que se olvida después fácilmente.

Consecuencias: Si se falla la tirada de lanzamiento, o si fallas una tirada Fácil de Int. Handrich se burlará de tu incompetencia y los sacerdotes de la ciudad caerán en desgracia, perdiendo sus poderes divinos hasta el próximo deshielo de primavera.

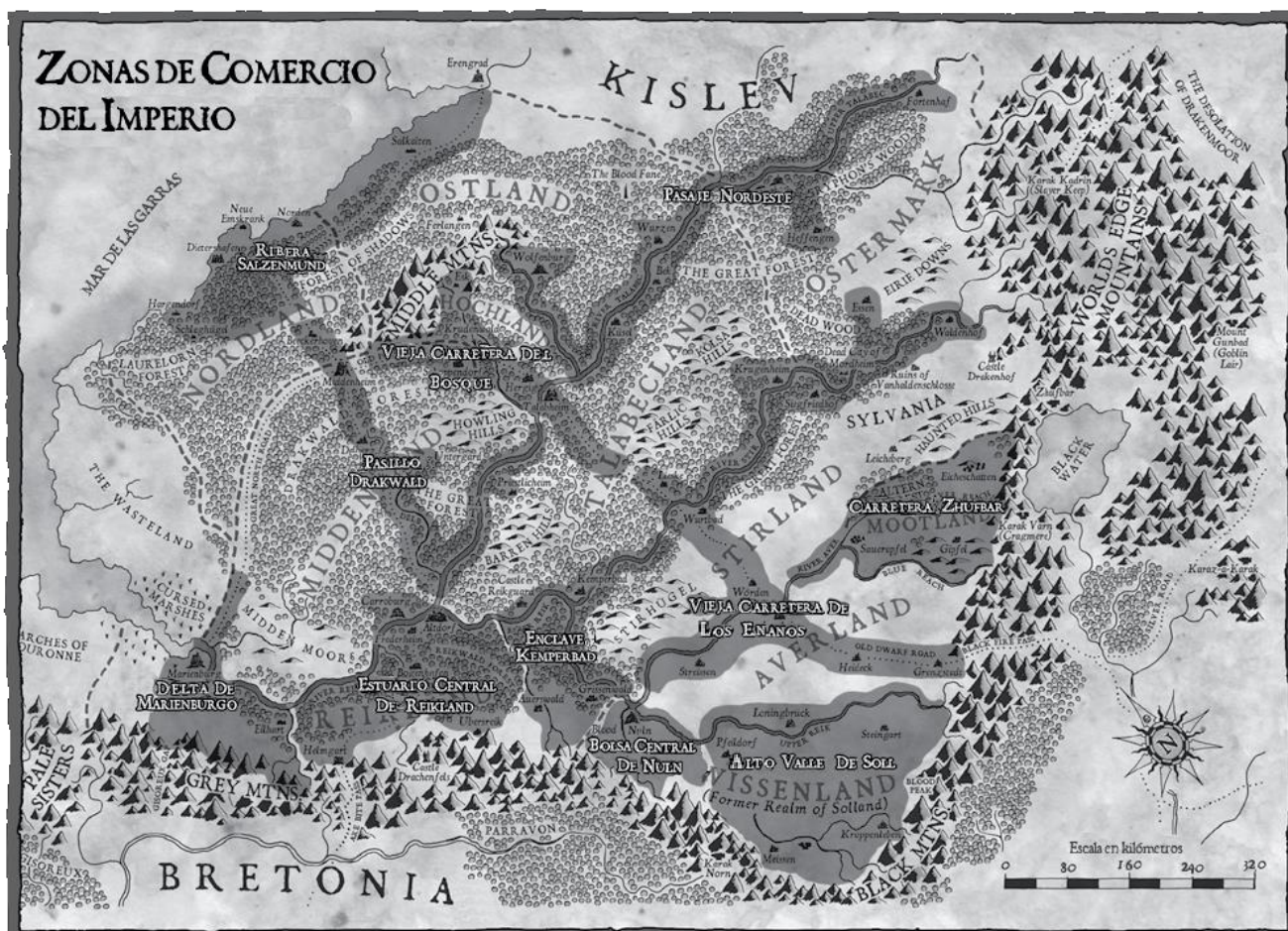
Factor de Dificultad: 12

Preparación: 4 horas

Descripción: Si el ritual tiene éxito la puntuación Riqueza de la ciudad mejora una categoría y los mercaderes locales reciben un +10% de bonificación cuando tiran por Demanda en otras ciudades. Este efecto dura una estación completa.

DIOSES DE LOS MERCADERES

	Handrich Dios de los Mercaderes, la Prosperidad y el Comercio	Ranald el Negociador Dios de los Estafadores, Contrabandistas y Especuladores
Símbolo	Disco dorado	Dedos cruzados
Zona de Culto	Principalmente Marienburgo, con pequeñas capillas por el Imperio	Principalmente Marienburgo, con pequeños santuarios privados en el Imperio
Carácter	Contento, jovial, carismático Sin falsos tratos	Astuto, manipulador, carismático
Preceptos	- Hacer beneficio cada día - Los socios comerciales deben firmar un juramento - Ser caritativo, razonablemente	- No beneficiarse nunca con la violencia - No ser pillado mintiendo hasta dejar la ciudad - Hacer beneficio cada día
Órdenes Sagradas	Solo los templos en grandes ciudades tienen sacerdotes. Los hermanos mercaderes laicos administran la mayoría de capillas	El clero vaga como vendedores. Sin estructura formal fuera de Marienburgo.
Figuras prominentes	Sumo Sacerdote Goudenkruin en Marienburgo	Sumo Sacerdote von Kleptor en Marienburgo
Días Sagrados	Marktag (Día de Mercado)	Marktag (Día de Mercado)



- ZONAS DE COMERCIO DEL IMPERIO -

El Imperio se divide en once Zonas de Comercio: diez dentro del propio Imperio, más el Delta de Marienburgo, que se extiende hacia Reikland y Middenland. Las fronteras políticas tienen poca influencia en el comercio, con las notables excepciones de las ciudades libres de Kemperbad y Nuln. Talabheim también es una ciudad-estado fletada, pero ha ampliado su cooperación con los devastados pueblos vecinos tras la reciente incursión del Caos.

Zonas Arrasadas

La Vieja Carretera del Bosque y el Pasaje Nordeste fueron arrasados por las hordas de Archao en CI 2521-2522. Si tus partidas se desarrollan tras este período, los mercaderes no pueden Vender productos en las zonas arrasadas. Solo es posible Comprar e Intercambiar. El DJ podría permitir Vender en la inexpugnable ciudad de Talabheim como excepción a esta regla.

Dietas Regionales

Las fluctuaciones periódicas del mercado limitan la duración de las alianzas comerciales, y por tanto las Zonas de Comercio no representan ligas mercantes per se. De vez en cuando, los mercaderes regionales organizan ferias comerciales; Plagadas de puñaladas por la espalda, sobornos y conspicuas muestras de riqueza. Estas ferias comerciales suelen ir acompañadas de una gran asamblea (o "dieta") de mercaderes, nobles y políticos, celebrada en el gremio de mercaderes local o el ayuntamiento. Los acuerdos firmados en las dietas rara vez se mantienen mucho tiempo, a menos que se crucen con políticas provinciales o Imperiales. Por

ejemplo, hoy en día las ciudades libres han obtenido su independencia debido principalmente a las negociaciones realizadas en las dietas regionales. En casos excepcionales, las dietas pueden atraer mercaderes de otras Zonas de Comercio que buscan enmiendas a leyes provinciales o Imperiales.

Ciudades Sin Gremio

Se puede asumir que los 50 centros de comercio mencionados aquí tienen gremio de mercaderes. Los DJs que usen Herederos de Sigmar para establecer trasfondo pueden permitir a los jugadores comerciar con una ciudad sin gremio, usando el perfil de oferta/demanda de la Zona de Comercio más cercana. Sin embargo, no está permitido Vender en ellas; solo es posible Comprar y Trocar. Por otra parte, las ciudades sin gremio producen solo los bienes listados bajo "Fuente de Riqueza" en *Herederos de Sigmar*. La categoría "Agricultura" puede incluir granos, ganados o artículos de lana, como el DJ crea adecuado. "Subsistencia" indica que el asentamiento no produce suficiente cantidad de producto para el comercio a granel. La recogida de recursos en las ciudades sin gremio a menudo está monopolizada por una única familia mercante o compañía comercial.

Rutas de Comercio

La mayoría del transporte se realiza por las principales rutas terrestres (rojo) o marítimas (azul). Las caravanas viajando por carreteras secundarias (marrón) o rutas sin marcar incrementan el riesgo de encontrar Peligros del Comercio (ver página 38).

TABLA 3-2: CENTROS DE COMERCIO DEL IMPERIO

Estuario Central de Reikland

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
1. Altdorf	105.000	5	Reikland
2. Carroburgo	12.000	4	Middenland
Bögenhafen	5.000	3	Reikland
Übersteik	3.500	4	Reikland
Weissbruck	272	2	Reikland

Enclave Kemperbad

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
3. Kemperbad	7.500	4	Reikland
Auerswald	5.000	2	Reikland
Grunburg	2.400	2	Reikland
Stimmigen	1.750	3	Reikland

Bolsa Central de Nuln

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
4. Nuln	85.000	5	Wissenland
Ambosstein*	80	3	Wissenland
Furtzhausen	74	3	Wissenland
Kotzeneheim	61	3	Wissenland
Wissenburg	9.000	4	Wissenland

Alto Valle de Söll

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
5. Pfeildorf	6.800	3	Wissenland
Geschburg	600	3	Wissenland
Kreutzhofen	515	4	Wissenland
Kroppenleben	85	3	Wissenland
Wuppertal	1.100	3	Wissenland
Wusterburg	800	3	Wissenland

Vieja Carretera de los Enanos

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
6. Averheim	9.400	4	Averland
7. Wurtbad	8.800	4	Stirland
Gersdorf	425	3	Talabecland
Hocheleben	375	3	Averland
Krugenheim	4.500	4	Talabecland
Pfungzig	3.580	3	Averland
Streissen	5.500	3	Averland

Carretera Zhufbar

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
8. Eiches Schatten	3.375	3	Asamblea
Schramleben	675	3	Stirland
Waldenhof	4.200	2	Stirland

Vieja Carretera del Bosque

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
9. Talabheim	72.000	4	Talabecland
Ahlenhof	72.000	4	Talabecland
Hergig	500	3	Hochland
Küsel	500	4	Talabecland
Talagaad	450	3	Talabecland

Pasaje Nordeste

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
10. Bechafen	7.600	4	Ostermark
11. Wolfenburgo	1.100	3	Ostland
Wurzen	1.450	2	Ostland

Ribera Salzenmund

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
12. Salzenmund	7.500	4	Nordland
Ferlangen	130	3	Ostland
Grafenrich	252	2	Nordland
Neue Emskrank	895	3	Nordland
Norden	3.200	3	Nordland

Pasillo Drakwald

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
13. Middenheim	15.000	5	Middenland
Beeckerhoven	408	3	Nordland
Delberz	4.500	3	Middenland
Schoninghagen	980	3	Middenland

Delta de Marienburg

Ciudad	Población	Riqueza	Provincia
14. Marienburg	135.000	5	Las Tierras Desoladas
Scheinfeld	850	3	Middenland
Schilderheim	5.500	3	Reikland

* Ciudad Libre

Centro de Comercio	Rutas Comerciales	Comercio Extranjero
Estuario Central de Reikland	Río Reik, Río Bogen, Río Talabec, Montañas Grises	Bretonia
Enclave Kemperbad	Río Reik, Río Teufel, Bajo Stir	Ninguno
Bolsa Central de Nuln	Alto Reik, Bajo Aver	Ninguno
Alto Valle de Söll	Río Söll, Alto Reik	Cathay
Vieja Carretera de los Enanos	Vieja Carretera de los Enanos, Río Stri, Río Aver	Reinos Fronterizos, otros
Carretera Zhufbar	Carretera Zhufbar, Alto Aver	Ninguno
Vieja Carretera del Bosque	Vieja Carretera del Bosque, Río Talabec	Ninguno
Pasaje Nordeste	Talabec Superior	Kislev
Ribera Salzenmund	Mar de las Garars, Middenheim, Carretera Erengado	Norsca, Kislev
Pasillo Drakwald	Vieja Carretera del Bosque, Río Delb	Ninguno
Delta de Marienburg	Bajo Reik, Mar de las Garras	Bretonia, Cathay, Tilea, Arabia, Estalia, Norsca, Nuevo Mundo

- REGLAS DE COMERCIO -

Las siguientes reglas cubren solo el comercio ilegal y a granel. Los PJ que deseen vender objetos individuales deben usar las reglas de la página 5 del Arsenal del Viejo Mundo.

UNIDADES COMERCIALES

Los productos se intercambian en Unidades Comerciales de valor variable. La media del valor de una Unidad Comercial es de 25 co. Algunos objetos son mucho más ligeros que otros a igual valor, y por tanto el gravamen de UC se enumera de forma individual por producto (ver **Tabla 3-10: Bienes de Comercio**). Las Unidades Comerciales son una mecánica de juego para ayudar al DJ con la contabilidad. En el juego real, el DJ puede referirse a productos por otra unidad de medida, ya sea puntos de gravamen, fardos, cajas o kilos. Hacerlo requerirá cálculos adicionales y se aconseja familiarizarse con estas reglas antes de comprometerse a simplificar por realismo.

Secuencia de Comercio

- Los jugadores declaran su intención de **Comprar, Trocar o Vender** carga (*Opcional*) El DJ hace una nota de *Modificadores Estacionales*
- Comprando**
 - El DJ determina la Oferta de la mercancía deseada
 - Los jugadores negocian el Valor de la mercancía deseada (Regatear, Tasar)

Trocando

- El DJ determina la Oferta de la mercancía deseada
- (*Opcional*) El DJ tira por *Fluctuaciones del Mercado*. El DJ determina la Demanda de la mercancía ofrecida
- Los jugadores negocian el valor de cambio de la mercancía trocada.

Vendiendo

- (*Opcional*) El DJ tira por *Fluctuaciones del Mercado*. El DJ determina la Demanda de la mercancía ofrecida
 - Los jugadores negocian el Valor de la mercancía ofrecida (Regatear)
- Los jugadores aceptan o rechazan el trato. Si la venta no tiene éxito, los jugadores pueden intentar ahora Trocar, y viceversa. Alternativamente, pueden esperar 1d10 días para la llegada de nueva mercancía o pueden viajar a un mercado diferente.

OFERTA

El índice de Oferta del producto indica la cantidad de Unidades Comerciales disponibles en un asentamiento dado. El índice de Oferta debe calcularse cada vez que los jugadores quieren Comprar o Trocar. El cálculo de la Oferta es un proceso de dos pasos:

- Determinar productos disponibles:** En la **Tabla 3-3: Oferta**, cruza la Población del asentamiento con cada categoría de Disponibilidad y luego tira contra el porcentaje mostrado. Un éxito indica que hay disponible un producto en esa categoría. Si la Matriz de Disponibilidad no lista productos en una categoría dada, significa que no hay UC disponibles. Normalmente solo se hace una tirada por categoría en cada asentamiento. La probabilidad de encontrar carga Frecuente y Abundante es incluso menos que la carga Común ya que los productos baratos tienen gran demanda.

- Determinar cantidad disponible:** Por cada producto en el mercado tira un dado y multiplicado adecuadamente para determina la cantidad de UC disponibles para compra. El DJ puede distribuir las UC entre diversos productos, usando la Matriz de Disponibilidad de la página 40 como guía, junto con la “Fuente de Riqueza” enumerada en *Herederos de Sigmar*. La elección de un DJ de productos disponibles puede influir en los futuros viajes de los jugadores y servir como herramienta para guiar la campaña hacia mercados de alta demanda. Ten en cuenta que los valores de Oferta solo reflejan las mercancías realmente disponibles para vender: los productos guardados en almacenes para enviar a otros mercados no están incluidos.

OPCIONAL: MODIFICADORES ESTACIONALES

Los productos son fáciles de transportar en el verano, a menudo provocando que los mercados se abarroten. Por el contrario, los meses de invierno traen grandes interrupciones de suministros. Se pueden aplicar los siguientes modificadores a los porcentajes que figuran en las tablas de Oferta y Demanda.

Estación	Modificador
Primavera	Sin modificador
Verano	Oferta +10% / Demanda -10%
Otoño	Sin Modificador
Invierno	Oferta -10% / Demanda +10%

DEMANDA

El índice de Demanda para un producto indica la cantidad de Unidades Comerciales requeridas realmente en un asentamiento dado. El índice se calcula cuando los jugadores quieren Vender o Trocar mercancías. El cálculo de la Demanda es un proceso de dos pasos:

- Determinar el interés en el producto:** En la **Tabla 3-4: Demanda**, cruza la Población del asentamiento con el índice de Disponibilidad del producto ofrecido y luego tira contra el porcentaje mostrado. Un éxito indica que los jugadores encuentran un mercado interesado en negociar con su carga.
- Determina la máxima cantidad de transacción:** Tira un dado y multiplícalo adecuadamente para determinar cuanta cantidad de UC de productor pueden vender los jugadores. Vender y Trocar cuentan como acciones distintas, por lo que los jugadores que fallen vender toda o parte de su carga pueden intentar Trocar en la misma comunidad y viceversa.

OPCIONAL: FLUCTUACIONES DEL MERCADO

Las condiciones de los mercados regionales no siempre son predecibles. Para reflejar esto, el DJ puede querer tirar en secreto 1d10 antes de que los jugadores intenten una tirada de Demanda:

- | | |
|------|--|
| 1-2 | Mercado Alcista: reduce la Disponibilidad una categoría (una fila más arriba en las tablas de Demanda y Valor) |
| 3-8 | Mercado Estable: usa los valores de la Matriz de Disponibilidad |
| 9-10 | Mercado a la Baja: incrementa la Disponibilidad una categoría (una fila más abajo en las tablas de Demanda y Valor) |

VALOR E INTERCAMBIO

El verdadero valor de una carga depende de la economía y riqueza regional. El valor puede calcularse en dos o tres pasos, dependiendo del grado de detalle que quieras incluir en tu juego:

1. **Determina el precio real por Unidad Comercial:** Para Comprar o Vender usar el valor indicado en la **Tabla 3-5: Valores**. Si es trocar, usa la **Tabla 3-6: Trocar**
2. **Regatear:** Haz tiradas enfrentadas de Regatear para subir o bajar los precios.
3. **(Opcional) Tasación:** Haz una tirada de Tasación por cada Personaje Jugador inspeccionando la carga.

COMPRANDO Y VENDIENDO

El valor de una Unidad Comercial depende del índice de Riqueza de la comunidad y la Disponibilidad del producto.

TROCANDO

Cuando se intercambia un productor por otro, compara los índices de Disponibilidad de ambos productos para determinar el valor relativo de la UC. Trocar produce una mayor variación de precio que Comprar o Vender, ya que la demanda del producto generalmente supera la moneda disponible. Los mercaderes prefieren trocar en comunidades pobres y vender en las ricas.

TABLA 3-3: OFERTA

- Población del Centro de Comercio -				
Disponibilidad de Productos	Menos de 100	Menos de 1.000	Menos de 10.000	10.000 o más
Muy Rara	5%, 1 UC	10%, 1d10 / 2 UC	20%, 1d10 UC	35%, 1d10 x 2 UC
Rara	10%, 1d10 / 2 UC	20%, 1d10 UC	30%, 1d10 x 2 UC	50%, 1d10 x 5 UC
Escasa	15%, 1d10 UC	25%, 1d10 x 2 UC	45%, 1d10 x 5 UC	65%, 1d10 x 10 UC
Normal	20%, 1d10 x 2 UC	30%, 1d10 x 5 UC	55%, 1d10 x 10 UC	80%, 1d10 x 20 UC
Común	30%, 1d10 x 5 UC	40%, 1d10 x 10 UC	70%, 1d10 x 20 UC	100%, 1d10 x 40 UC
Frecuente	20%, 1d10 x 10 UC	30%, 1d10 x 20 UC	55%, 1d10 x 40 UC	80%, 1d10 x 80 UC
Abundante	15%, 1d10 x 20 UC	25%, 1d10 x 40 UC	45%, 1d10 x 80 UC	65%, 1d10 x 150 UC

TABLA 3-4: DEMANDA

- Población del Centro de Comercio -				
Disponibilidad de Productos	Menos de 100	Menos de 1.000	Menos de 10.000	10.000 o más
Muy Rara	0%, 0 UC	5%, UC	20%, 1d10 / 2 UC	60%, 1d10 UC
Rara	5%, 1 UC	10%, 1d10 / 2 UC	25%, 1d10 UC	70%, 1d10 x 2 UC
Escasa	10%, 1d10 / 2 UC	15%, 1d10 UC	30%, 1d10 x 2 UC	80%, 1d10 x 5 UC
Normal	5%, 1d10 TU	10%, 1d10 x 2 UC	25%, 1d10 x 5 UC	70%, 1d10 x 10 UC
Común	0%, 0 UC	5%, 1d10 x 5 UC	20%, 1d10 x 10 UC	60%, 1d10 x 20 UC
Frecuente	0%, 0 UC	0%, 0 UC	15%, 1d10 x 20 UC	50%, 1d10 x 40 UC
Abundante	0%, 0 UC	0%, 0 UC	10%, 1d10 x 40 UC	40%, 1d10 x 80 UC

TABLA 3-5: VALORES

- Índice de Riqueza del Centro de Comercio -					
Disponibilidad de Productos	Pobre				Rica
	1	2	3	4	5
Muy Rara	25 co	30 co	35 co	40 co	45 co
Rara	20 co	25 co	30 co	35 co	40 co
Escasa	15 co	20 co	25 co	30 co	35 co
Normal	10 co	15 co	20 co	25 co	30 co
Común	5 co	10 co	15 co	20 co	25 co
Frecuente	3 co	5 co	10 co	15 co	20 co
Abundante	2 co	3 co	5 co	10 co	15 co

TABLA 3-6: TROCAR

- Objeto Ofrecido -							
Objeto deseado	M	R	E	M	C	F	A
Muy Rara (M)	1	2	4	8	16	32	64
Rara (R)	1/2	1	2	4	8	16	32
Escasa (E)	1/4	1/2	1	2	4	8	16
Normal (N)	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8
Común (C)	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2	4
Frecuente (F)	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2
Abundante (A)	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1

EJEMPLO DE TRANSACCIÓN

El jugador de Dieter tiene 175 co para gastar en Norden. Declara su intención de Comprar, por lo que el DJ localiza la población de 3.200 en la tabla de Oferta. Tirando siete veces los resultados son 80, 45, 26, 48, 24, 26 y 79. Por tanto hay cargas disponibles en las siguientes categorías: Escasa, Normal, Común y Frecuente. Norden es miembro de la Ribera Salzenmund, así que mirando en la Matriz de Disponibilidad el DJ decide que hay en el mercado tinte azul, vitela, bacalao salado y carbón. Dieter sabe que el bacalao salado es menos común en su destino de Middenland, por lo que contacta con el mercader de pescado, que tiene 80 UC de producto disponible (una tirada de 4 en 1d10).

Mirando la tabla de Valores, el DJ determina que las mercancías Comunes solo tienen un valor de 15 co por UC en Norden, debido a su índice de Riqueza, sin embargo, Dieter debe primero Regatear. Dieter falla su tirada de Regatear, y el mercader tiene éxito. Dieter debe ahora aceptar el nuevo precio por UC de 20 co o el trato fracasa. Dieter decide gastar 160 co en 8 UC de bacalao salado.

Al llegar a Schoninghagen, Dieter decide intentar Trocar. El DJ repite la tirada de Oferta (como para Norden arriba) pero debido a su menor tamaño Schoninghagen tiene solo disponibles cargas Normales y Comunes. Dieter intenta trocar por granos, sabiendo son menos abundantes en su destino final de Nuln, donde quiere Vender. Con la población de Schoninghagen de 980, Dieter tiene un 30% de posibilidades de un mercader de grano interesado en su bacalao salado. El DJ saca un 21, y podemos tener trato.

Cruzando las mercancías Comunes (grano) con las Medias (bacalao), vemos que Dieter puede recibir grano en una proporción de 2:1 UC. Sin embargo, tras fallar otra tirada de Regatear, Dieter debe tratar el grano del mercader como Medio. Cambia sus 8 UC de bacalao salado por 8 UC de grano. Dieter maldice su carencia de habilidad de Regateo y continúa hacia Nuln.

REGATEAR

Pobre del mercader que deja pasar una oportunidad de regatear para mejorar un precio cuando establece el valor de la carga. Haz una tirada enfrentada de Regatear, pero sin aplicar los Niveles de Éxito para desempatar; simplemente deja el Valor del producto sin cambios. El ganador puede ajustar la Disponibilidad efectiva de la carga disputada a una columna arriba o abajo. Los PJ pueden decidir rechazar un acuerdo tras el ajuste del precio de Regatear. Los PNJ mercaderes pueden hacer una tirada de V para rechazar una contienda fallida de Regatear.

TASAR

Los Mercaderes del Viejo Mundo a menudo son corruptos. Cuando tratan con un mercader corrupto, los jugadores pueden tirar Tasar contra la habilidad Oficio (Mercader) del PNJ. El DJ debe decidir la magnitud de la estafa con antelación, y asignar secretamente un modificador a la tirada de Oficio (Mercader) del PNJ:

Cantidad Estafada Dificultad tirada de Oficio (Mercader)

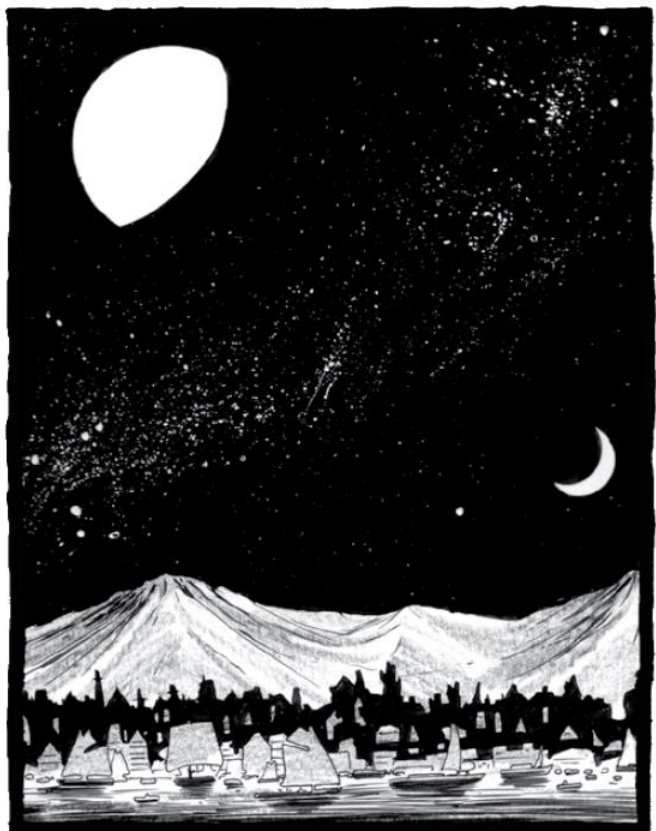
5% de la carga	Rutinaría (+10%)
10% de la carga	Normal (+0%)
20% de la carga	Desafiante (-10%)
30% de la carga	Difícil (-20%)
40% de la carga	Muy Difícil (-30%)

Usa los Niveles de Éxito o Fallo para desempatar. Si el PJ pierde la contienda de Tasar, se resta la Cantidad Estafada del gravamen esperado de la carga. En términos de juego, se puede representar como:

- *Mercancías defectuosas, exceso de embalaje o cajas a medio llenar.* Estos trucos deshonestos rara vez se llevan a cabo en locales comerciales y normalmente les sigue una rápida salida y una oración a Ranald el Negociador. Los comerciantes atrapados tirando de estas estafas pueden ser multados y/o despojados de la membresía del Gremio.

- *Mentir sobre el verdadero peso de la carga.* Cuando se juzga el peso de una carga, el uso de balanzas ofrece un bono a la tirada de Tasar (ver **Equipo de Mercaderes y Mejoras de Vehículos**). Incluso los comerciantes honestos exageran el peso de sus cargas de vez en cuando.

Los jugadores pueden intentar estafar a los PNJ invirtiendo el procedimiento anterior. Para preservar una atmósfera de paranoia, el DJ puede pedir una tirada de Tasar incluso cuando el mercader PNJ es honesto.



NO ENCONTRAR UN COMPRADOR

No encontrar a un comprador se resuelve de una de estas dos maneras, dependiendo de si los Personajes Jugadores están Vendiendo o Trocando.

TABLA 3-7: RASGOS ALEATORIOS

Tirada	Resultado
1	Burocrático: Este mercader asegura que las transacciones estén plenamente documentadas, por triplicado si es necesario. Todos los tratos tardan 1d10 días en completarse.
2	Escrupulosamente Honesto: El mercader siempre ofrece precios de Comprar y Venta justos y no es necesario tirar Tasar. Sin embargo, se niega a Regatear.
3	Devotamente Religioso: El mercader pertenece a una sociedad secreta de Handrich o Ranald el Negociador (ver página 32 para detalles de cómo puede afectar tratos).
4	Sagaz: El Mercader tiene un +10% a Regatear.
5	Codicioso: El mercader siempre subestima el valor de la mercancía de un PJ, mientras que infla el suyo. Se requiere una tirada de Tasar para conseguir un trato justo.
6	Emprendedor: El mercader también ofrece un servicio de préstamo a los residentes en la ciudad, o comercia con productos locales con los de al lado.
7	Conexiones Criminales: El mercader está involucrado en comercio ilegal de mercancías y puede solicitársele abastecimiento. Cuando determinan la disponibilidad de mercancía ilegal los Jugadores ganan un bono de +10%.
8	Viajó Mucho: El mercader tiene contactos por todo el Imperio y los Personajes Jugadores que traten con él pueden intentar una tirada de Especulación de Mercado gratis (ver Miembros de Mercaderes).
9	Charlatán: El mercader es un charlatán. Si le dan la oportunidad, venderá cajas de embalar vacías o se quedará con la mercancía de los PJ sin pagar. Se necesita una tirada de Tasar para conseguir un trato justo.
10	Asquerosamente Rico: El mercader es capaz de comprar más mercancía que nadie. Los jugadores pueden venderle todas sus UC si se pasa la tirada de Demanda, sin importar la tirada de cantidad.

TABLA 3-8: MODIFICADORES DEL PELIGRO MERCANTE POR ESTACIÓN

Estación	Modificador
Primavera	+10
Verano	Sin modificador
Otoño	+10
Invierno	+20

VENDIENDO

Si la primera tirada de Demanda no tuvo éxito, los PJ tienen dos opciones. Pueden probar suerte en una ciudad diferente o esperar 1d10 días a que llegue un nuevo mercader y luego hacer otra tirada de Demanda. A discreción del DJ, la nueva tirada de Demanda puede repetirse antes de los 1d10 días, o alargarse si lo justifican los acontecimientos del juego.

TROCANDO

Si la primera tirada de Demanda no tuvo éxito, significa que el mercader abordado no tiene interés en la carga de los Personajes. Los PJ pueden intentar una única tirada por cada mercader identificado en el paso de Oferta. Los PJ son libres de contemplar múltiples ofertas antes de hacer un trato.

MERCADERES AL INSTANTE

Puedes usar este cuadro para generar Mercaderes PNJ cuando no tengas personajes preparados. Para individualizar el Mercader tira en la **Tabla 3-7: Rasgos Aleatorios**.

Mercader Genérico

Profesión: Mercader (ex Burgués)

Raza: Humano

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
37%	32%	35%	36%	33%	48%	46%	51%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +10, Conducir, Tasar, Cotilleo +10, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua secreta (Jerga Gremial), Hablar idioma (Reikspiel)+10, Hablar idioma (Tileano), Oficio (Mercader)

Talentos: Negociador, Suerte, Intelectual, Cortés

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Casa en la ciudad, Almacén, Ropas de calidad, 1,000 co en monedas o bienes comerciales

PELIGROS DEL COMERCIO

Una vez el mercader ha adquirido su mercancía, elegido su mercado y empezado su viaje, hay muchos percances que pueden ocurrir por mala suerte. Por cada 150 kilómetros que viaje un mercader hay un 50% de posibilidades de encontrar un peligro. Los mercaderes viajando por rutas secundarias o menos patrulladas deben tirar por Peligros cada 75 kilómetros.

El DJ puede tirar un d100 modificado por la **Tabla 3-8:**

Modificadores del Peligro Mercante por Estación para generar obstáculos a superar por el mercader o simplemente escoger una de las opciones enumeradas.

TABLA 3-9: PELIGROS MERCANTES

Tierra	Mar	Resultado
-	01-10	Sin Viento: El navío está parado. No es posible viajar sin la fuerza del remo.
01-05	11-15	Saturación de Mercado: Solo puedes vender hasta la mitad de la mercancía al llegar a tu destino, tras haberse hecho la tirada de Demanda.
-	16	Huracán: Si el capitán es lo suficientemente temerario para estar fuera con este tiempo, se requiere una tirada Dificil (-20%) de Navegar para evitar que las embarcaciones se hundan. Los viajes en río no son posibles con un huracán.
06-09	17-20	Mercado Cerrado: El mercado es insostenible temporalmente. No puedes vender mercancía en tu localización actual hasta dentro de 1d10 / 2 semanas.
10-25	21-29	Alimañas y Predadores: Los granos y comida atraen animales, desde ratas a lobos, e incluso osos si estás transportando carnes. Si no se hace nada puede provocar la pérdida de una UC de mercancías.
26-31	-	Bandoleros: La caravana es asaltada por bandoleros. Los modales de los salteadores casi requisan estafando parte de tu mercancía. Esto podría convertirse en pelea si la caravana tiene guardias.
-	30-33	Piratas: Piratas o Hundenaves atacan tu nave. Podría haber pérdidas de carga y/o vidas.
32-41	34-43	Accidente: Un accidente menor podría ser la pérdida de la rueda de una carreta o una pequeña rotura, generalmente provocando la pérdida de una Unidad Comercial en mercancías. Los accidentes graves pueden implicar una colisión del barco o toda una diligencia perdida, costando hasta la mitad de las Unidades Comerciales transportadas. Los catastróficos, como el fuego, pueden provocar la pérdida de todo el cargamento y podría también causar pérdidas de vida.
42-43	-	Hombres Bestia / Mutantes: Peor incluso que los bandidos, las criaturas del Caos pueden atacar por tierra caravanas. En estos casos, las mercancías corren menos riesgos que las vidas de los mercaderes.
44-50	44-50	Fuertes Vientos: Hace el trabajo de los animales de tiro más duro, reduciendo la tasa de movimiento un punto. Los barcos incrementan su movimiento en uno si es viento a favor o lo reducen si es en contra.
51-60	-	Patrulla de Caminos: La caravana es registrada buscando contrabando y/o se exige un impuesto extra.
61-62	51-52	Pequeño Sabotaje: Un rival ha saboteado la caravana o barco. Se desprende una pieza vital, se rompe un mástil o hay un espía infiltrado en tu grupo. Se puede perder mercancía, o ser abandonada.
63-64	53-54	Monstruo: Un bicho desagradable ataca tu embarcación o caravana. Consulta el Bestiario del Viejo Mundo o este libro para el perfil.
-	55-62	Barco Permeable: Un tablón suelto inunda el fondo de la nave, produciendo la pérdida de una Unidad Comercial de mercancía.
-	63-72	Patrulla de Río: El barco es registrado buscando contrabando y/o se exige un impuesto extra.
65-66	73-76	Contrabandistas: Contrabandistas desesperados intentan retenerte por un rescate.
67-73	77-83	Problemas Gremiales: El gremio de mercaderes de tu destino exige impuestos o una guerra comercial interrumpe tus operaciones por 1d10 / 2 semanas.
74-77	84-87	Oficiales Corruptos: Los Peajeros o Patrullas de Caminos exigen impuestos adicionales, de lo contrario amenazan con embargar tu mercancía (ver debajo).
78-88	-	Bandidos: Las carreteras del Viejo Mundo están plagadas de bandidos, una banda de los cuales ha decidido hacerse con la mayor cantidad de mercancía de los mercantes como sea posible.
89	88	Embargo: Tus bienes son embargados a la espera de una investigación. Tal vez sea corrupción, o quizás un intento de localizar a un contrabandista de renombre. No puedes recuperar la mercancía incauta por 1d10 días y podrías perderla por completo.
90	89	Sabotaje Grave: Un rival ha saboteado tu embarcación o caravana. Generalmente esto implica fuego, explosiones, inundación o incluso hundimiento.
91-94	90-94	Recesión: Todas las tiradas de Demanda intentadas al llegar al destino sufren un modificador de -20% debido a la recesión.
95-98	-	Fuertes Lluvias: El camino se hace peligroso y lentifica la carava a paso de tortuga. La caravana podría atascarse en el barro varias veces (ver abajo).
99-109	-	Atascado en el Barro: Las fuertes lluvias y el suelo blando han conspirado para atollar la caravana. Lleva varias horas seguir adelante y hay un 20% de posibilidades de perder una UC.
110-114	-	Maraña: Los árboles han caído por todo el camino, lo que implica perder un día entero antes de poder seguir adelante. Las carreteras cortadas podrían también tener bandidos.
-	95-98	Malas Corrientes: Peligrosas corrientes de aguas blancas obligan hacer una tirada de Navegar o Remar. Si se falla, la embarcación puede tirar por la borda toda la tripulación de cubierta, por no hablar de la mercancía.
-	99-107	Inundación/Explosión: Se requiere una tirada Dificil (-20%) de Navegar o Remar para evitar la pérdida de la mitad de las Unidades Comerciales embarcadas.
115	-	Deslizamiento de Tierra: Un deslizamiento de tierra ha hecho intransitable el camino. Con mala suerte, es posible que estés ahí cuando ocurre, en cuyo caso todos los presentes reciben un impacto de Daño 2 y un 50% de posibilidades de perder la carga.
-	108-115	Vientos Tormentosos: Fuertes vientos zarandean la embarcación, obligando a una tirada de Orientación y Navegar para mantenerla en curso. Podrían provocar la pérdida de mercancías y rumbo.
116-120	116-120	Nieve/Hielo: Las condiciones son tan duras que es imposible viajar. Lejos de la civilización la congelación puede ser un problema.

MATRIZ DE DISPONIBILIDAD – MERCANCÍAS MERCANTILES

M= Muy Rara R = Rara E= Escasa N = Normal C = Común F = Frecuente A - Abundante	Telas Refinadas	Cueros	Tintes	Aceites	Edulcorantes	Granos	Harinas	Exótico	Pescados	Sales	Alimentos de Lujo	Alfarería	Gemas	Ganado	Espiritosos	Productos de Lana	Productos de Metal	Productos de Madera	Marroquinería	Productos Naturales	Perfumes
Estuario Central de Reikland	F	E	E	E	R	F*	C	N	C	N	A*	C	C*	C*	F*	C	F*	C	E	E	C*
Enclave Kemperbad	C	E	R	R	E	C	N	E	C	E	F	N	N	N	C	N	C	C	N	R	N
Bolsa Central de Nuln	N	C	E	R	N	N	N	N	C	R	C	C	N	C	N	C	C	C	N	E	N
Alto Valle de Söll	C	F	N*	E	C*	C*	N	C*	C	R	N	C	C*	C*	R	C*	C*	N	N	N*	C*
Vieja Carretera de los Enanos	N	C	E	R	N	C	N	C	C	N	C	F	C	F	C	F	C	C	C	R	E
Carretera Zhufbar	E	N	M	R	C	N	C	F	F	E	F	C	C	C	N	C	N	N	C	M	R
Vieja Carretera del Bosque	C	N	R	E	E	C	N	N	C	C	C	C	N	C	N	C	C	F	N	E	N
Pasaje Nordeste	E	N	M	N*	M	E	R	M	N*	C	E	E	R	C	C*	C	F	A*	N	N*	R
Ribera Salzenmund	N	N	M	N	M	C	N	R	C	F*	C	E	R	N	C	F	C	F	E	E	R
Pasillo Drakwald	C	N	E	E	R	N	E	E	C	C	C	N	N	N	C	C	F	F	E	R	N
Delta de Marienburg	F*	E	N*	N	C*	F*	N	C*	F*	C	A*	N	C	N	F*	N	C	N	E	N*	F*

* Incluye importaciones del extranjero. Ver Página 13 del Arsenal del Viejo Mundo Para más información.

- MERCANCÍAS MERCANTILES -

Telas Refinadas: De los telares de Reikland, la tela se transporta normalmente en rollos y protegidas de la intemperie.

Cueros: Transportados individualmente y tratados para protegerlos de los parásitos. Las mejores pieles vienen del verde suroeste del Imperio.

Tintes: Los gloriosos colores del Imperio se producen con tinte importado a través de Marienburg o a lo largo del Río de los Ecos hacia el Valle Söll. Los tintes se llevan en viales de vidrio o en barriles de madera impermeabilizados con breá para evitar fugas.

Aceites: Transportados en barriles de madera o jarras de arcillas sellados para evitar fugas. El aceite de ballena Kisleviano ayuda a complementar la escasez de aceites vegetales del sur.

Edulcorantes: Guardados en tarros de barro para repeler el agua y las alimañas, los edulcorantes se importan a través del Valle Söll y Marienburg o se compra a los apicultores de La Asamblea.

Granos: Crecen ampliamente por todo el Imperio y se almacenan en fuertes sacos de cáñamo para evitar los ataques de las alimañas, con resultados variados.

Harinas: Las harinas se transportan igualmente en sacos de cáñamo. Los molinos de harina son más comunes en Reikland y La Asamblea.

Exótico: Importadas desde Marienburg y por el Valle Söll, dichas comidas son caras y a menudo transportadas en tarros de cerámica.

Pescados: Almacenados en cajas de madera llenas de hielo para viajes cortos o ahumados/salados antes de embarcar para los largos. Los ríos del Imperio están repletos de peces.

Sales: Transportada desde el Mar de las Garras en barriles de madera sellados para evitar la entrada de agua.

Alimentos de Lujo: Transportados por diversos métodos: desde tarros de cerámica a compactas cajas de madera. El Imperio es bien conocido por sus excelentes quesos y embutidos. Los artículos más exóticos deben ser importados de Bretonia o Marienburg.

Alfarería: Cuidadosamente embalada en cajas de madera, la porcelana más fina se hace en Averland. -

Gemas: Extraídas de las Montañas del Fin del Mundo o importadas desde Bretonia vía el Valle Söll. Las gemas se transportan en bolsas de terciopelo por el propio mercader u ocultas en compartimientos ocultos.

TABLA 3-10-MERCANCÍAS

Bien Mercantil	Contenedores por Unidad Comercial	Gravamen a la Unidad Comercial	Bien Mercantil	Contenedores por Unidad Comercial	Gravamen a la Unidad Comercial
<i>Telas Refinadas</i>			<i>Granos (cont.)</i>		
<i>Rollos de tela</i>			<i>Sacos</i>		
Lona	30	3.000	Garbanzos	2	400
Tejido casero	90	9.000	Lentejas	4	800
Encaje	L	100	Mijo	8	1.600
Lino	6	600	Salvado	8	1.600
Seda, Catay	1	100	Arroz	2	400
Terciopelo	3	300	Centeno	8	1.600
<i>Pieles</i>			Comida	60	12.000
<i>Piel</i>			Perecedera *		
Oso	8	600	<i>Harinas</i>		
Venado	10	500	<i>Sacos</i>		
Zorro, rojo	3	60	Cebada	3	600
Zorro, blanco	2	40	Alforfón	5	1.000
Caballo	12	900	Centeno	4	800
Leopardo	2	60	Trigo	2	400
León	2	90	<i>Exótico</i>		
Marta	5	45	<i>Tarros</i>		
Visón	4	40	Chile	1	100
Mapache	50	450	Té	4	400
Marta Cibelina, negra	3	30	Café	1	100
Lobo	5	180	Tabaco, Halfling	1	100
<i>Tintes</i>			Azafrán	1	100
<i>Barriletes</i>			Pimentón	1	100
Azul, cobre	2	80	<i>Pescados</i>		
Azul, ultramarino	2	80	<i>Cajas</i>		
Verde	2	80	Marisco	1	300
Ocre	1	40	Anguilas	4	1.200
Púrpura	1	40	Bacalao	3	900
Rojo, hierro	3	120	Lenguado	3	900
Azafrán	3	120	<i>Sales</i>		
Amarillo	4	160	<i>Barriles</i>		
Bermellón	1	40	Extraída	6	1.800
<i>Aceites</i>			Evaporada	5	1.500
<i>Barriles</i>			<i>Alimentos de Lujo</i>		
Almendra	3	900	<i>Tarros</i>		
Avellana	6	1.800	Chocolate	5	1.500
Oliva	4	1.200	Mermelada	1	100
Azafrán	80	24.000	Ostras	1	100
Sésamo	3	900	Huevas de pez	1	100
Girasol	50	15.000	Venado	1	100
Nuez	11	3.300	Carne en conserva	4	400
<i>Edulcorantes</i>			Queso	9	900
<i>Tarros</i>			<i>Alfarería</i>		
Miel	25	2.500	<i>Cajas</i>		
Azúcar, morena	7	700	Cerámicas	3	900
Azúcar, blanca	21	2.100	Gres	4	1.200
<i>Granos</i>			Porcelana	1	300
<i>Sacos</i>			<i>Gemas</i>		
Cebada	5	1.000	<i>Bolsas</i>		
Alforfón	11	2.200	Cabujones	1	25
			Gemas Talladas	1	25
			Gemas en Bruto	1	25

* Ver Comercio Local para los detalles del transporte a largas distancias de la comida perecedera

TABLA 3-10-MERCANCÍAS: CONTINUACIÓN

Bien Mercantil	Contenedores por Unidad Comercial	Gravamen a la Unidad Comercial	Bien Mercantil	Contenedores por Unidad Comercial	Gravamen a la Unidad Comercial
<i>Ganado</i> Cabezas			<i>Productos de Madera</i> Cajas		
Reses	3	1.800	Muebles	2	600
Ovejas	12	4.800	Herramientas/Uten- silios	5	1.500
Pollos	50	1.000	Tablas	25	7.500
Cerdos	8	3.600	Carbón	33	9.900
<i>Espiritosos</i> Cajas			Pergamino	1	300
Brandy	1	300	Iconos Religiosos	3	900
Cerveza Bugman	1	300	<i>Marroquinería</i> Cajas		
Ron	1	300	Ropa	1	300
Vodka	2	600	Envases	2	600
<i>Productos de Lana</i> Cajas			Cuero	25	7.500
Alfombras	3	900	Sillas de montar	1	300
Ropa	25	7.500	Vitela	8	2.400
Badana	8	2.400	<i>Productos Naturales</i> Sacos		
<i>Productos de Metal</i> Cajas			Ámbar	5	1.000
Herramientas/Uten- silios	2	600	Marfil	1	200
Lingote, Hierro	3	900	Aceite de Ballena	3	600
Lingote, Cobre	5	1.500	Ámbar Gris	1	200
Lingote, Plata	1	300	<i>Perfumes</i> Frascos		
Lingote, Estaño	10	3.000	Incienso	2	40
			Mirra	1	20
			Velas Perfumadas	2	40
			Almizcle	1	20

* Ver Comercio Local para los detalles del transporte a largas distancias de la comida perecedera

Ganado: Normalmente se emplean arrieros para llevar el ganado al mercado, y los animales se encierran por la noche para protegerlos contra ataques de predadores y ladrones. No hay escasez de animales de granja en el Imperio.

Espiritosos: Frascos, barriles, odres o botellas se empaquetan en cajas para un transporte seguro. El brandy Bretoniano y el vodka Kisleviano son muy codiciados.

Productos de Lana: Atados con hilo y protegidos de la intemperie, la lana es abundante.

Productos de Metal: Empaquetados a granel o clavados en cajas de madera, los metales también están ampliamente disponibles por todo el Imperio.

Productos de Madera: Los extensos bosques del imperio suministran madera ilimitada. Las tablas y objetos de madera se guardan en grandes cajas de transportes, cuidadosamente empaquetadas a granel en armazones de vehículos, o flotando río abajo por operarios de troncos.

Marroquinería: Normalmente son aceitados y embalados en cajas para el transporte. Averland es famosa por sus artesanías de cuero de calidad.

Productos Naturales: Los contenedores más comunes usados para enviar marfil y otros objetos raros al extranjero son jarras de porcelana o suaves sacos de lana.

Perfumes: Almacenados casi exclusivamente en pequeños frascos de vidrio, Bretonia y Marienburg dictan qué olores están de moda entre la nobleza del Imperio.

EMBALAJES Y CONTENEDORES

El coste y gravamen añadido de empaquetar está factorizado en Unidades Comerciales.

CAPACIDADES DE LOS CONTENEDORES

Contenedor	Capacidad
Barril	300
Rollo de tela	100
Caja	300
Jarra de cerámica	100
Bolsa	25
Saco	200
Barrilete	40
Frasco o vial	20

MERCANCÍAS MILITARES

Las mercancías militares incluyen armas, armaduras y caballos. Estos objetos no están enumerados arriba ni incluidos en la Matriz de Disponibilidad. Los mercaderes no pueden comerciar legalmente con armas o caballos sin un permiso de comercio militar, y también se requiere ser miembro titular de un Gremio de Mercaderes. Como los PJ rara vez satisfarán ambos requisitos, las reglas para el comercio legal de armamento no se incluyen aquí. Ver **Contrabando y Evasión de Impuestos** (página 43) para reglas que cubran la venta ilegal de estos objetos.

EQUIPO DE MERCADERES Y MEJORAS DE VEHÍCULOS

Enchapado Blindado: Inspirados en tecnología Enana, algunos paranoicos mercaderes Imperiales han atornillado armaduras a sus vehículos como protección frente a hundenas y saqueadores. Las placas son pesadas y tienden a oxidarse, haciendo su reparación impopular, pero confieren 4 PA al cuerpo del vehículo.

Lanzador de virotes en pivote: Montados a veces en barcas para disparar jabalinas en llamas a las naves piratas, los lanzadores de virotes medios como el Escorpión y el Oxybeles (ver página 49 del Arsenal del Viejo Mundo) logran un arco de fuego de 90° cuando se fija en un pivote. En casos raros los mercaderes contratan un "skorpioanvagn" para escoltar caravanas. Se trata esencialmente de una diligencia equipada con un lanzador de virotes diseñada para intimidar a los bandidos. En la práctica, las tripulaciones emboscadas rara vez tienen tiempo para cargar.

Báscula de carga: Los envíos de más de 1.000 Carga son poco prácticos de pesar sin una báscula de carga, que se guardan de forma permanente en almacenes. Las básculas de calidad media proporcionan un modificador de +20 a las tiradas de Tasar.

Grúa y polea: Montada en barcos, muelles o almacenes para acelerar el traspaso de carga, un sistema de grúa y polea dobla la velocidad de carga de dos trabajadores (ver **Estibadores y Carreteros**, página 31).

Compartimientos ocultos: Cualquier construcción o vehículo puede incluir espacio de almacenamiento para pasar contrabando de mercancía por peajeros y patrullas de camino. Los compartimientos ocultos medios pueden guardar 500 Carga y reducir las tiradas de Buscar en -20. Los objetos guardados no cuentan para la Carga del vehículo.

Cabina de pasajeros: Equipadas con lavabo, silla y catre o litera. Las cabinas se alquilan por el doble de las tarifas de transporte normales (ver páginas 84-85 del Arsenal del Viejo Mundo).

EQUIPO DE MERCADERES Y MEJORAS DE VEHÍCULOS

Objeto	Coste	Carga	Disponibilidad
Enchapado Blindado	+50% al vehículo	50% del total	Rara
Lanzador de virotes en pivote	30 co	300	Rara
Oxybeles	550 co	1.500	Muy Rara
Escorpión	375 co	1.000	Escasa
Báscula de carga	250 co	4.500	Rara
Grúa y poleas	60 co	3.000	Media
Compartimientos ocultos	40 co	600	Escasa
Cabina de pasajeros	90 co	4.000	Media
Cabina de lujo	210 co	8.000	Rara
Cañón pivotante	725 co	500	Muy Rara

Cabina de lujo: Equipadas con una cama confortable, mesa de noche, lavabo, sillas y una pequeña bañera o sofá. Las cabinas de lujo se alquilan por el cuádruple de las tarifas de transporte normales (ver páginas 84-85 del Arsenal del Viejo Mundo).

Cañón pivotante: Cruce entre un trabuco y un pequeño cañón, que puede montarse en la barandilla de un barco o diligencia. El cañón pivotante tiene un arco de fuego de 90° y suficiente potencia para romper el casco de un pequeño buque pirata o rociar la cubierta enemiga con metralla.

NUEVA ARMA DE FUEGO: CAÑÓN PIVOTANTE

	Daño	Alcance	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Bala de cañón	6	36/108	3 Completas	Impactante, Poco fiable	Muy Rara
Metralla	5	24/-	4 Completas	Metralla, Poco fiable.	Muy Rara

- CONTRABANDO Y EVASIÓN DE IMPUESTOS -

Hay muchas mercancías ilegales en el Imperio y la posesión de esa carga podría derivar en prisión o incluso la ejecución en casos extremos. Los mercaderes que opten por el tráfico de mercancías ilegales deben pisar una delicada línea entre maximizar beneficios y evitar a los incansables agentes del Imperio.

Los mercaderes involucrados en el contrabando deben esperar ser detenidos y buscados en todo momento y deben estar preparados con un soborno rápido o una daga oculta. Los compartimientos ocultos pueden ayudar, pero una ruta bien planificada es el mejor modo de salvaguardar mercancía ilegal. Los Patrullas de Camino y sus homólogos de ríos son notoriamente entrometidos y tienden a sablear en el mismo punto de control.

Si el mercader investiga su ruta y unta las manos adecuadas, tendrá menos problemas. Si se registra su mercancía, entonces debe rezar a

Ranald el Negociador para que los buscadores sean laxos (que a menudo lo son).

COMPRANDO Y VENDIENDO MERCANCÍA ILEGAL

Antes de considerar una carrera de contrabandista, el Mercader debe conseguir primero su mercancía ilícita, y luego asegurar un comprador al otro lado. Esto es más fácil de decir que de hacer en las pobres aldeas fronterizas. Por otro lado, las comunidades más grandes producirán éxitos mayores en la empresa criminal, con mucho mayor riesgo de arresto. Si el Mercader falla su tirada de Cotilleo para conseguir o vender mercancía ilegal en una comunidad de 4 ó 5 de riqueza, entonces hay una probabilidad

IMPUESTOS, ARANCELES, CUOTAS Y MULTAS COMERCIALES

Estas cantidades se consideran como valores medios, y pueden variar según la región, los acontecimientos actuales, o época del año.

Impuestos Comerciales

Impuesto: Peaje de carga por carretera o río	1c por UC
Sanción: Evasión de impuesto	Latigazos o jaula colgante

Aranceles comerciales

Arancel: Deberes del gremio de Mercaderes	0-5 c por UC
Multa: Impago de Arancel	40 co

Cuotas y Multas Comerciales

Cuota: Inscripción al gremio de mercaderes (miembro titular)	50-100 co
Cuota: Anualidad del gremio de mercaderes	10% de los beneficios
Multa: Exceder el límite semanal de 20 co sin afiliación	10-20 co
Multa: Exceder el límite semanal de agente de ventas de 200 co	40 co o sobre cuota de ventas, lo que sea mayor
Multa: Incumplir el protocolo del gremio	40 co
Sanción: Tratos de negocios deshonestos	Pérdida de membresía del gremio

Consulta las páginas 14-15 del *Arsenal del Viejo Mundo* para impuestos adicionales que se pueden aplicar a los mercaderes

TABLA 3-II: MERCANCÍAS ILEGALES

Riqueza de la Comunidad	Disponibilidad	Tirada de Cotilleo	Multiplicador de Precio	Objetos Disponibles
1	Muy Rara	Difícil (-20%)	x .25	1d10 / 2
2	Muy Rara	Difícil (-20%)	x .5	1d10 / 2
3	Muy Rara	Desafiante (-10%)	x .75	1d10
4	Rara	Normal (+0%)	x 1	1d10 +2
5	Rara	Normal (+0%)	x 1.5	1d10 +4

Tirada de Cotilleo: La dificultad de la tirada de Cotilleo para encontrar un comprador o vendedor para la mercancía ilegal. *Callejeo* añade un +10.

Multiplicador de Precio: El multiplicador aplicado al precio base de las mercancía ilegal (ver Tabla 3-11), tanto para comprar como para vender. Puede ajustarse con *Regatear*.

Objetos Disponibles: La cantidad de objetos disponibles para comprar.

TABLA 3-12: PRECIOS DE MERCANCÍAS ILEGALES

Mercancía Ilegal	Precio
Drogas/venenos	40 co
Esclavos/personas	20 co
Cadáveres	12 co
Armas/Armaduras/Caballos	50% del precio normal
Grimorios prohibidos	100 co *
Piedra de Disformidad, 30 gr	2.000 co *
Reliquias e Iconos del Caos	100-5.000 co *

* Ya que estos artículos son muy difíciles de conseguir y vender, el DJ debe tener especial cuidado cuando permita que se comercie con ellos. La mayoría de PNJ no pueden pagarlos, pero quienes los deseen podrían usar cualquier medio necesario para obtenerlos. El castigo por la posesión de estos artículos es la tortura y ejecución.

igual al margen de fracaso de que sus actividades hayan llamado la atención de las autoridades locales. Esto se denomina tirada de Detección.

Ejemplo: En Averheim, Dieter está tratando de vender un par de pistolas sin marcas de gremio. Pasa un par de horas acechando alrededor de los distritos turbios, y saca un 68. La habilidad de Cotilleo de Dieter incluyendo el talento Callejeo es 46. La tirada de Detección es 68-46= 22%. El DJ saca un 53, y Dieter consigue evitar a los vigilantes, aunque aún no ha logrado encontrar un comprador.

IMPUESTOS E IMPAGO DE ARANCELES

Los impuestos son aplicados por los gobernantes locales y son demasiado diversos para tratarlos en profundidad. Como regla

general, se debe pagar 1c por UC en impuestos en cada peaje y esclusa, además del impuesto estándar del chelín por pierna. Los aranceles se aplican por los gremios de mercaderes a productos específicos para regular el mercado, y se pagan en las puertas de la ciudad. Algunos productos pueden estar sujetos a aranceles de hasta 5 c por UC, mientras que otros están libres de impuestos. El DJ debe decidir sobre los aranceles aplicables, teniendo en cuenta que los productos con disponibilidad local generalizada serán penalizados más fuertemente.

Los Peajeros podrían descubrir mercancía oculta con una tirada exitosa de Buscar. Alternativamente, los contrabandistas pueden subestimar sus declaraciones de carga en cuyo caso se requiere una tirada de Tasar por el Peajero. La evasión de impuestos se castiga con azotes o jaula colgante. El impago de aranceles provoca una multa de hasta 40 co, pagadera al gremio de mercaderes local.

- COMERCIO LOCAL -

Mientras que las directrices anteriores tratan de transacciones realizadas a grandes distancias, es esencial notar que la mayoría de transacciones se llevan a cabo en una única comunidad. A menudo es inviable financieramente mover esas mercancías a largas distancias, debido a las pequeñas cantidades, bajos márgenes de beneficios o caducidad.

Los productos perecederos que se comercializan a nivel local incluyen comida como frutas y verduras o carnes y pescados sin salar, así como panes horneados, pasteles y asaduras. Tal mercancía normalmente solo se comercia entre comunidades a no más de dos días de viaje. Sin embargo, dada la escasez de alimentos en el norte del Imperio debido a la reciente guerra, más mercaderes están transportando comida perecedera a largas distancias de lo que ha sido posible en el pasado. Si los PJ mercaderes desean transportar comida perecedera a más de dos días de su zona de influencia, corren el riesgo de deterioro.

Por cada día de viaje superior a dos que un mercader transporte comida perecedera debe tener éxito en una tirada de Oficio (Mercader) o perder una Unidad Comercial de mercancía por deterioro.

Aún podrían vender esa mercancía, pero cualquiera que la coma corre el riesgo de intoxicación alimentaria (a opción del DJ, comer tales alimentos podría requerir una tirada de Resistencia para evitar enfermedades como Diarrea Galopante). Incluso la mercancía que no se deteriore será en el mejor de los casos de Mala Calidad.

Por lo general, el comercio local se lleva a cabo en un radio de treinta kilómetros de un centro urbano, o entre comunidades separadas por no más de dos días. Los mercaderes que participen en el comercio local pueden usar el perfil de Negocio encontrado en las páginas 93 y 94 del *Arsenal del Viejo Mundo* en lugar de las reglas de comercio completas. A continuación se presenta un resumen de las reglas de negocio local:

- Montar o comprar un negocio comercial Común cuesta 200 co.
- Cada semana, haz una tirada de Oficio (Mercader) y calcula los niveles de Éxito o Fracaso
- Consulta la **Tabla 3-14: Ingreso Semanal – Comercio Local**, aplicando los modificadores de la **Tabla 3-15: Modificadores a la Tirada de Comercio**, luego recoge los ingresos y ajusta la calidad del negocio si es necesario.
- Un negocio comercial requiere 3 días de administración por semana o cae una categoría de calidad
- Un negocio que cae por debajo de Pobre va a la quiebra.

La **Tabla 3-10: Mercancías** debería usarse solo como trasfondo, ya que las Unidades Comerciales a menudo están más allá del alcance de las empresas locales. Los mercaderes locales están más preocupados en enviar materias primas de los proveedores a los artesanos, aunque a veces también actúan como minoristas y distribuidores a grandes mercaderes. Muchos miembros de los gremios de mercaderes también comercian localmente de forma extraoficial, pero la pertenencia al gremio no es un requerimiento siempre que las ventas semanales no excedan el límite de 20 co.

Los mercaderes locales miembros titulares del gremio pueden elegir entre cobrar un ingreso semanal o producir parte de una Unidad Comercial. Las UCs producidas de esta manera requieren

acumularse por semanas, y no pueden tratarse al por mayor hasta reunir una UC (ver la tabla **Ingreso Semanal – Comercio Local** para las fracciones de UC).

Administradores

Los dueños de negocios pueden contratar Mercenarios para manejar las operaciones durante los viajes fuera de la ciudad. Como mínimo, se requiere un agente de ventas y un contable para mantener el negocio semanal. Los PJ viajando usan su habilidad de Mando en vez de Oficio (Mercader) para tiradas de Comercio, pero cada fallo incrementa el nivel de Dificultad en la siguiente tirada en un grado. Las penalizaciones de Mando son acumulativas y solo se restablece a Normal tras regresar el propietario del negocio. El DJ podría querer hacer las tiradas de Mando en secreto. Muchos aventureros regresan a casa tras una larga ausencia solo para encontrar su negocio en ruinas.

EMPRESA LOCAL

Las grandes empresas requieren una inversión inicial de 600 co y 6 días de administración por semana, aunque no son insólitas las semanas de 8 días de trabajo. Ejemplos de empresas locales incluyen operaciones de tala y aserraderos, bancos y minas de cobre.

Calidad	Ingreso Base Semanal
Mala	2 co
Normal	4 co
Buena	6 co
La Mejor	8 co

TABLA 3-14

INGRESO SEMANAL – COMERCIO LOCAL

Calidad	Ingreso Base Semanal	UCs
Mala	120 p	N/A
Normal	210 p	N/A
Buena	300 p	1/8
La Mejor	400 p	1/4

TABLA 3-15: MODIFICADORES A LA TIRADA DE COMERCIO

Resultado Tirada de Comercio	Modificador de Porcentaje
Cinco niveles de éxito o más	x200%, +2 Calidad
Cuatro niveles de éxito	x150%, +1 Calidad
Tres niveles de éxito	x130%
Dos niveles de éxito	x120%
Un nivel de éxito	x110%
Éxito	x100%
Un nivel de fallo	x60%
Dos niveles de fallo	x40% -1 Calidad
Tres niveles de fallo	x20%, -2 Calidad
Cuatro niveles de fallo	x10%, -2 Calidad
Cinco niveles de fallo	x0%, -2 Calidad







CAPÍTULO V: MEDICINA EN EL IMPERIO

Por Steve Darlington

En un mundo plagado de guerras, enfermedades y aventuras peligrosas, los aventureros tienen a menudo la necesidad de atención médica. Por suerte, los que siguen las profesiones de Barbero Cirujano, Estudiante y Galeno pueden proporcionar dichos servicios. Estos afortunados proveedores de las artes curativas están en cambio agradecidos por el estado de las cosas en el Imperio, ya que les da la oportunidad de explorar una ocupación excitante y lucrativa. Con mano entusiasta y corazón humilde presentamos por lo tanto un resumen del estado actual de la medicina en el Imperio.

BREVE HISTORIA DE LA MEDICINA

Los inicios de la medicina en el Imperio, y de hecho en el Viejo Mundo se atribuyen generalmente a las obras del Alto Elfo Gaelen. En los años posteriores a la fundación del Imperio de Sigmar, los eruditos y escribas transcribieron muchas grandes obras de Elfos con el fin de construir la primera gran biblioteca de Altdorf. La guía más completa de hierbas y sus propiedades curativas de esa época se conoce hoy como El Libro de Gaelen debido a su fuente más citada. Por supuesto, todos los originales se han perdido, y quién sabe cómo esos primeros traductores –y los innumerables desde entonces– han pervertido la verdadera sabiduría Elfica o eliminado las aportaciones de otros grandes eruditos. Con todo, el libro sigue acreditado, en particular por su linaje Élfico, y pocos

son los galenos que no guardan una versión moderna en sus estantes, casi como si fuera un emblema de oficina.

Durante el primero milenio del Imperio, los textos Élficos fueron ampliados por cientos y miles de eruditos clásicos. La clasificación de hierbas y enfermedades se recopiló en un sistema jerárquico bizantino, la más famosa recopilada en el gigante *Principia Herbológium*, aunque ningún erudito amplió realmente más allá de los principios de los textos originales. Estos se centraron en la observación del color, temperatura y temperamento del paciente, y luego tratarlo con la adecuada tintura, polvo o ungüento. La filosofía “Gaelenic”, como llegó a ser conocida, compara el cuerpo humano con un plantón, que necesita solo el equilibrio adecuado de nutrientes para crecer fuerte. Este pensamiento fue el núcleo de toda la medicina Imperial hasta que los acontecimientos cambiaron al Imperio para siempre.

En 1111, golpeó la Plaga Negra, y al mismo tiempo surgieron los No Muertos en la tierra de Sylvania. A la sombra de estas amenazas, se desvaneció la fe en la medicina: hombres fuertes como bueyes y tomando remedios de hierbas populares aún podrían ser derribados por un asesino invisible e imparable, y podrían levantarse de nuevo la siguiente noche para volverse un tipo totalmente diferente de peligro. Todas y cada una de las enfermedades eran vistas como obra del Caos, pudiendo ser tratadas solo con fuego purificador. Los médicos que trataron de curar en vez de quemar fueron igualmente condenados, y el campo de la medicina entró en una gran época oscura.

Al mismo tiempo que los Nigromantes se alzaban al poder, realizaban todos los días exploraciones más oscuras y perversas en la naturaleza de la carne. Por primera vez, el templo del cuerpo estaba completamente abierto, y mientras estos hechiceros oscuros hacían de él su parque profano, también aprendieron mucho sobre anatomía. Gran parte de ello (afortunadamente) se lo llevaron a la tumba, pero algo de ello se preservó y transmitió, lo que produjo el mayor avance en la medicina desde Gaelen. Obras como *El Hombre Desollado* y *La Carne Escalofriante* datan de esa época, y están entre los trabajos médicos más apreciados, y los más suprimidos.

Los estudios Nigrománticos fueron los guardianes del conocimiento médico durante más de 500 años hasta que otra gran tragedia provocó una nueva mirada hacia la medicina. En 1786, apareció la Viruela Roja por toda Tilea, reclamando hombres y animales por igual. Esta enfermedad más mundana, golpeó en una época más iluminada, provocando que la creciente población de académicos reflexionara sobre la enfermedad más como un fenómeno natural que como la corrupción del Caos. Empezaron a mirar a los animales para aprender más sobre la forma humana; aunque cualquier tipo de disección humana todavía era tabú, los cadáveres animales eran perfectamente aceptables. El cuerpo humano comenzó a ser apreciado de nuevo como un gran nexo de carne, huesos, órganos y vasos, cada uno de los cuales podía ser examinado y tratado por separado.

Poco después vino el renacimiento de Tilea, y las obras de Leonardo de Miragliano trajeron una nueva apreciación pro la ingeniería. De ahí surgió un nuevo paradigma de pensamiento, uno en conflicto con las teorías y de Gaelen y las prácticas derivadas de ellas. Donde Gaelen veía el cuerpo como algo sagrado e inviolable, que se nutre como conjunto, nunca por separado, los “Mecánicos” veían el cuerpo simplemente como una máquina gigante hecha de muchos engranajes; abrirlo como una máquina era tan natural como examinar el funcionamiento de un reloj o una rueda de molino, y cortar y amputar tan natural como apretar un tornillo. Por supuesto, muchos médicos pudieron ver elementos de la verdad en ambos lados, y son muy pocos los que actualmente realizarán amputaciones, o se niegan a ver el valor de las teorías



holísticas. Sin embargo, quedan algunos, para quienes la cuestión es de moralidad o incluso de fe, y cada estudiante hereda una u otra postura de su tutor o universidad. Como resultado, la división Gaélenica/Mecánica continúa caracterizando la medicina moderna.

LO INNOVADOR

En los últimos siglos, la perspectiva Mecánica se ha convertido en la estándar de Tilea y Estalia, en particular gracias a la gran artista Andreas Vesalius, cuyo libro *De Corporis Fabrica* proporciona los dibujos más precisos del cuerpo humano producidos hasta ahora. Las disecciones también han sido aceptadas en estos decadentes estados sureños. Sin embargo, el Imperio, aún se resiste a esta práctica, viéndola como una violación de la voluntad de Morr: tras morir, un hombre debe ser colocado en el jardín de Morr lo antes posible, no ser abierto y jugar con él. Cualquier acto de disección humana es considerada Nigromancia, y sigue castigado con la muerte. Elementos dentro la Universidad de Nuln protestan públicamente esta prohibición; muchos otros simplemente contravienen la ley en secreto.

Actualmente es ampliamente aceptado entre la comunidad médica que las fronteras de la medicina no pueden expandirse sin examinar el cuerpo humano, esto es gran parte de la causa por el que el saqueo de tumbas es una de las ocupaciones criminales más rentables que pueden encontrarse, con tal altísima demanda por los servicios que cualquier “hombre resurrector” lo suficientemente fuerte para levantar una pala y lo suficientemente valiente se arriesga a ser quemado en la hoguera. Un departamento en ciernes de la considerada por lo general conservadora Universidad de Nuln incluye ahora una disección de demostración como parte de su plan de estudios de quinto año (tras jurar todos los estudiantes mantener el secreto, por supuesto). Requiere tantos cuerpos que una organización criminal conocida como la Hermandad Resurrectora está involucrada y se ha vuelto muy rica despachando la demanda. Dirigida por un despiadado Halfling conocido como Sangriento Jacob, el lema de la Hermandad es “Muerto antes de la cena, entregado antes del desayuno...”

Sin embargo, saquear tumbas tiene sus límites. Los estudiantes de anatomía prefieren que sus sujetos sean tan frescos, completos y jóvenes como sea posible, para poder recabar la mayoría de información sobre carne sana. Algunos son capaces de contratar gente sin escrúpulos para asegurarse de que los sujetos están disponibles. En la ciudad de Marienburgo, muchos viajeros pobres entran en el Hostal Birkenhare, sin saber que la mayoría de sus clientes son degollados durante su primera noche. Pocos extrañan a estos vagabundos, y el mantenimiento del hostal está pagado por el muy agradecido Decano de la Academia de Galenos de Marienburgo.

TEORÍAS MÉDICAS

Tanto de la perspectiva Gaélenica como la Mecánica, toda erudición médica está acompañada por una completa base en las obras Clásicas, particularmente en el nuevo campo de la Ciencia. Este campo está dominado por un modelo ternario del universo, dividiendo el mundo en el Reino de la Ley, que contiene a los dioses y los Elfos, el Reino del Caos y todas sus oscuras amenazas, y el Reino del Hombre, donde los mortales están malditos a luchar entre los dos.

Esta forma subyacente del universo se refleja en muchos aspectos del mundo natural: la saludable calidez del sol durante el día es el reino de la Ley, y la oscura y peligrosa noche pertenece al Caos, con el anochecer y el amanecer siendo el momento del Hombre.



Sin embargo, quizás el mayor paralelismo, se encuentra en nuestro sistema político, con la nobleza y la iglesia visto como parte del Reino de la Ley, ya que son elegidos por los propios dioses. El mundo del campesino y el mendigo está por supuesto corrupto por el Caos, y el Reino del Hombre está vinculado a la creciente clase media en medio.

El sistema ternario también se aplica al cuerpo humano. La cabeza y la garganta se consideran afines al Reino de la Ley, el corazón, la circulación y el hígado se comparan al Reino del Hombre y el estómago, los intestinos y los órganos sexuales están asociados al Caos. Cada zona también está asociada con una exhalación —uno de los tres Fluidos— el color y composición de los que se usan para el diagnóstico. La garganta es juzgada por la flema, el corazón por la sangre y los intestinos por las heces: si alguna de ellas es de color oscuro, los galenos sabrán la zona en cuestión que está afectada, a color más oscuro, peor es la enfermedad.

Más que puramente académico, el modelo ternario y sus paralelismos sociales tiene un efecto constante sobre las percepciones de las enfermedades y tratamiento. Un trastorno intestinal (como la Diarrea Galopante) en un campesino se ve como parte del orden natural de las cosas, y no requiere tratamiento, mientras que cualquier problema mental en una persona de tal condición sería visto como una horrible aflicción, y quizás adscrita a la corrupción del Caos. Por el contrario, las enfermedades cerebrales se diagnostican de inmediato en los ricos o nobles, a veces vistas como su gran maldición, mientras que los trastornos estomacales en estos beneméritos son culpa de algún contacto inmundo con el impuro mundo de los pobres. Otras veces, la asociación va a la inversa: la sangría es un tratamiento relativamente seguro, fiable y barato, y por ello se ha convertido en la panacea del atareado artesano o habitantes de la ciudad, fortaleciendo la asociación del corazón con ese estrato social medio.

Otro modelo comúnmente utilizado es el vincular cada parte del cuerpo a uno de los 20 signos astrológicos. Los galenos que se suscriben a esta creencia suelen tener un amplio conocimiento de astronomía, y determinan tanto los diagnósticos como los tratamientos basados en las posiciones de las estrellas. Una debilidad sentida bajo el signo de Mammit el Sabio, por ejemplo, es sin duda causada por un desequilibrio en el cerebro, mientras que un dolor en el pie durante la hora de Cackifax puede curarse sin duda estimulando el hígado.

Sin embargo, todos los modelos médicos finalmente siguen la enfermedad y los males de nuevo a la corrupción del Caos. Es, después de todo, el origen de todos los defectos y debilidades, tanto físicas como espirituales, de la humanidad. Por tanto, casi todo en la medicina se hace sin al menos hablar de boquilla a los dioses, y tanto médicos como pacientes miran a la fe cuando la medicina alcanza sus límites. A los que tienen enfermedades crónicas o aparentemente incurables se les recomienda probar medidas extremas para ganar el favor de los dioses, como el ayuno, la peregrinación o la flagelación. Esto es particularmente común para los que tiene fuertes razones para culpar de sus lesiones a sus propias acciones: hombres lujuriosos con “Hinchazón Aristocrática” probablemente han invitado a este tipo de cosas por sus inclinaciones pasionales y deben recurrir a una vida de celibato; sepultureros con Podredumbre de la Tumba han llamado claramente la atención del Señor de las Moscas y deben viajar a un santuario para ser purificados.

ORGANIZACIONES MÉDICAS

Como la mayoría de las ocupaciones del Viejo Mundo, tanto galenos como cirujanos están agrupados en gremios. Las dos

profesiones están siempre separadas, y la distinción es primordial —¡Sigmar ayuda a la persona que insulta a un galeno por confundir a los dos! Sin embargo, un disfrutado muy respetado disfrutará de riqueza y posición social prácticamente igual que un médico de bajo rango, y el laico puede ver poca diferencia en sus roles.

Los gremios de galenos son muy estrictos con su membresía para proteger la reputación de la profesión. A las mujeres, Enanos, Halflings y extranjeros se les impide unirse normalmente, y la exigencia de una cualificación universitaria (que requiere el menos cuatro años de estudio en un colegio médico Imperialmente reconocido) típicamente excluye a todos menos a los muy ricos o de nacimiento noble. Por supuesto, las ciudades más pequeñas tienen gremios menos restrictivos, o podrían permitir practicar a galenos sin licencia. Los gremios de cirujanos son mucho menos exclusivos, aunque ellos también saben la importancia de mantener una reputación. Los aprendices son por ello rigurosamente entrenados, y las consecuencias de la guerra de colegios de cirujanos también han empezado a surgir por todo el Imperio.

La desconfianza generalizada de los médicos entre la población y la necesidad de protegerse contra las plagas contagiosas ha creado un sistema bizantino relegando la autoridad del gremio, y la culpabilidad. En muchas ciudades, los gremios están en deuda con el alcalde o el consejo, y no pueden recetar una cura o práctica que no esté autorizado primero por este cuerpo. Al más famoso, el Gremio de Galenos de Altdorf se le conoce oficialmente como los Galenos de la Corona. Este patrocinio les protege contra acusaciones de mala conducta por las clases inferiores y les permite asesorar directamente a la nación en tiempos de crisis, pero también significa que el Emperador tiene control sobre todas sus transacciones. Si un Emperador bien intencionado lee una noche que ponerse un pato sobre la cabeza mejora la mente, los médicos de Altdorf recetarán ponerse un pato la mañana siguiente.

Mientras tanto, boticarios y herbolarios operan de forma independiente de los galenos. Algunos de estos proveedores de mezclas y bálsamos trabajan en conjunto con los galenos, sobre todo si se puede hacer un gran beneficio por ambas partes. Otros hacen todo lo posible por desacreditar o contradecir a los galenos y robar sus pacientes, viéndolos como libros ciegos que no muestran respeto por los remedios tradicionales. Las comunidades más pequeñas a menudo tienen parteras, mujeres sabias, druidas, ermitaños, magos u obradores de milagros, todos en diversos estados de organización y con diversos niveles de capacidad, y de hecho, mentalmente estables.

Los charlatanes, lunáticos e incompetentes prosperan en un mercado abarrotado, mientras que abundan curas cada más extravagantes, estrambóticas y caras. No es de extrañar que muchos consideren ir al médico algo insensato y peligroso, y los pocos médicos fiables son atesorados como oro por quienes los encuentran.

MEDICINA ALTERNATIVA: LA ORDEN DEL CORAZÓN SANGRANTE

Aunque la popularidad de la medicina moderna ha crecido a pasos agigantados a través de los últimos siglos, aún está muy lejos de llegar a las aldeas. Cada pueblo en el Imperio tiene una capilla o templo a la diosa de la curación Shallya y la Orden del Corazón Sangrante sigue siendo una fuente segura de cuidados. El propio Emperador Karl Franz prefiere las manos curativas de la Suma Sacerdotisa de Shallya, a pesar de su patrocinio al Gremio de los

Galenos. ¿Por qué iba alguien a visitar a los médicos no probados y a menudo inútiles?

Una razón es la novedad –muchos consideran a la medicina como lo mejor que han probado y la auténtica estrategia, simplemente porque es nuevo y por lo tanto debe ser más “iluminado”. Para otros es el estado: el templo es gratis, mientras que los médicos son caros. Cualquiera que pueda permitirse un médico se asegura de ver uno y se encarga de que sus vecinos lo sepan. Los soldados, guerreros y marinos siempre han rehuído de la Orden, también, entre otras cosas porque sus miembros son normalmente femeninos. En su lugar se han acostumbrado a la ayuda de los barberos-cirujanos o el médico de campo, a pesar de los dolorosos procedimientos y frecuentes amputaciones que se producen con sus cuidados. Entre los soldados, el templo solo se utiliza para aquellos demasiado que están demasiado perdidos para ser salvados, y cuando un soldado muere, a menudo se dice que ha “ido al templo”.

También hay diferencias reales en los servicios ofrecidos. La Orden hace hincapié en el cuidado, alimentación y alojamiento en primer lugar, y en la medicina en segundo lugar. Su dependencia de los poderes divinos significa que los miembros mortales no necesitan concentrarse en perfeccionar su propia técnica o conocimiento, que por supuesto pueden conducir a un diagnóstico erróneo. Raros son los miembros de la Orden con una habilidad de Sanar superior al 50%, y el arte de la cirugía es casi totalmente desconocido en sus filas, por no hablar sobre lo mal visto. A menudo se llaman a algunos sacerdotes Shallyanos para tratar los errores de cirugías fallidas cuya práctica ellas consideran en su totalidad como una carnicería.

No todos los templos tienen un Sacerdote Ungido para asistencia, lo que significa que el alto nivel mágico requerido para tratar los enfermos, los afligidos por la peste y los locos no está disponible. Tales padecimientos deben dejarse a los médicos. Su eficacia en el tratamiento de las pequeñas plagas que surgieron a raíz de la Tormenta del Caos ha mejorado en gran medida su reputación. Sin embargo, los médicos no ofrecen hospitales o cuidados continuos; la mayoría trabajan en una simple consulta, y solo los pacientes más ricos pueden permitirse visitas a domicilio regulares para condiciones crónicas. Los ancianos, los débiles, los incurables y los enfermizos solo encuentran ayuda en el Corazón Sangrante. De hecho, los médicos recetan atención durante una semana, mes o años en un Templo de Shallya bien adornado, disfrutando de sus manantiales minerales y brebajes reconstituyentes.

PAGANDO UNA VISITA

El médico medio tiene una disponibilidad Común, y en un pueblo de 1.000 habitantes o menos puede ser localizado con una tirada Rutinaria (+10%) de Cotilleo. La mayoría de gremios galenos albergan una tienda bajo los símbolos de lancetas cruzadas, el mortero u, ocasionalmente, la flor en ciernes (el símbolo de Isha, diosa Elfa de la curación y la fertilidad). Los cirujanos, por otro lado, típicamente tienen cuchillos y sierras en sus libreas, y suelen publicitarse menos. Tienen menos necesidad de hacerlo –todo el mundo sabe dónde vive el cirujano, ya que todos conocen a alguien que ha necesitado de sus habilidades.

Más allá de los almacenes callejeros y las casas gremios, los médicos pueden encontrarse en la mayoría de palacios y cuartales de cualquier ejército suficientemente grande. Los médicos militares rara vez son prestigiosos, y desde luego nunca ricos, pero sus años de experiencia práctica les hacen estar mejor adaptados que la

mayoría para proporcionar remedios rápidos, efectivos y sensatos. Por supuesto solo sirven a aquellos en sus unidades asignadas, pero los ciudadanos particulares que busquen habilidades probadas de un médico militar pueden buscar a los que ya se han retirado de su cargo (ver **Ejemplo de un Médico** en la página 60 para un ejemplo).

El servicio médico en el Imperio puede dividirse en cuatro categorías de calidad. Los precios bases y la disponibilidad se discuten en el libro de reglas de *WJdR* (ver página 104).

Descripciones de la Calidad

- **Mala:** Un médico malo nunca es más que un Barbero Cirujano (o quizás un estudiante con delirios de grandeza) y probablemente un descuidado en eso. Es raro encontrar a esos médicos en aldeas porque los hijos de los campesinos aprenden que están mejor viendo a la mujer sabia o al herbolario, pero prosperan en las ciudades donde la gente pone menos confianza en los remedios caseros. Sin embargo, solo los indigentes y desesperados van a este carnicero y sus cuchillos oxidados, y van sabiendo que pueden acabar peor de lo que llegaron. La única ventaja del médico, además de su bajo precio, es que atiende sin preguntar sobre dónde o cómo te hiciste las heridas de cuchillo o quemaduras.
- **Normal:** Un médico ordinario suele ser un Galeno Joven o un Barbero Cirujano bien instruido. Está instruido en herboristería básica y al menos en los principios de la cirugía, está equipado con un quirófano limpio y en general higiénico, y rara vez amputa miembros sin una buena razón. El médico ordinario es tratado con igual medida de respeto y desconfianza, y gana un salario modesto. Si es galeno, mantiene una gran colección de polvos y tinturas y algunos textos médicos; si es barbero cirujano probablemente sea conocido por la rapidez y pulcritud de sus amputaciones.
- **Buena:** Este nivel de calidad incluye a los tripones Galenos establecidos o Cirujanos de fama mundial que atienden a los habitantes lo suficientemente ricos para pagar sus tarifas. Asistieron a los mejores colegios, se han posicionado muy alto en su gremio y en la sociedad, y el éxito de su ejercicio es mucho más por a quién curan que por lo bien que lo hacen. Sin embargo, sus habilidades son, en su mayoría, ejemplares, y no están siempre faltos de devoción: los que tienen dinero para gastar pueden asegurarse los medicamentos más recientes, las sierras más afiladas y las mejores correas de cuero sobre las que morder.
- **La Mejor:** Los galenos de esta calidad han ganado fama a través de al menos una gran ciudad del Imperio, si no más. De hecho, pueden ser conocidos en otros países y llamados por su opinión, mientras que en sus ciudades natales es casi seguro que atienden a las familias reales y gobernantes. Son probablemente responsables de sus gremios, y si no residen en los palacios de la nobleza, habrán sido recompensados por sus agradecidos pacientes como para haber adquirido una mansión y entrar en la mejor sociedad posible. Los de esta calidad tienen habilidades excepcionales, ya sea en medicina o charlatanería.

proporciona su propia medicación, probablemente tiene un
TABLA 5-1: TIPOS DE MÉDICOS El curandero es un curandero altamente beneficioso para ambos.

Calidad	Disponibilidad	% de Infección	Habilidad de Sanar	% Curandero	Precio
Mala	Frecuente	30%	40%	10%	1 c
Normal	Común	20%	50%	20%	5 c
Buena	Escasa	10%	70%	30%	1 co
La Mejor	Rara	0%	90%	40%	10 co

Disponibilidad

El nivel listado es para un pueblo de menos de 1.000 habitantes, ajústalo para poblaciones más grandes o pequeñas según se indica en la **Tabla 5-3** del libro de reglas de *WJdR*.

Curandero

Tras localizar un médico con una tirada exitosa de Cotilleo, el DJ debe hacer una tirada secreta de porcentaje y comprarla con el número correspondiente a la calidad del médico. Si es menor que el % de la cifra de Curandero, el médico en cuestión o bien es un charlatán o está completamente loco. Utiliza la habilidad de Sanar listada, pero cualquier remedio que ofrezca en este momento es probable que solo funcione en apariencia. En el afortunado caso d que la tirada de Sanar del curandero resulte en una tirada menor que la mitad de su habilidad de Sanar listada, ha topado de alguna manera con un método que merece la pena, y la cirugía o el tratamiento se considera exitoso. Si tiene éxito en la tirada de Sanar con un resultado mayor que la mitad de su habilidad de Sanar listada, su tratamiento da la apariencia de funcionar durante 12 + 1d10 horas (para dolencias o heridas a corto plazo) o 1d10 días (para enfermedades a largo plazo), tras lo cual los síntomas regresan con toda su fuerza. En estos casos de suspensión temporal, el tiempo gastado beneficiándose de los métodos del curandero no cuenta contra la duración de la enfermedad o herida, y se considera que la cirugía o el tratamiento han fallado. A efectos de determinar el nivel de fallo, considera que el curandero tiene la mitad de la habilidad listada.

Si el curandero falla la tirada de Sanar del todo, incluso sus falsos remedios parecen fallar. Sin importar el resultado de los esfuerzos del curandero, una tirada exitosa Difícil (-20%) de Sanar mientras se examina al médico trabajar y posteriormente analizando su labor revelará que el médico o sus métodos son fraudulentos.

Infección

Hay una posibilidad de que una herida se infecte, incluso si se limpia apropiadamente después de la cirugía. Además, debe hacerse una tirada de infección tras cualquier tratamiento quirúrgico de un curandero, incluso si la zona de operación está apropiadamente limpia (ver la siguiente sección sobre **Cirugía**).

Precio

Este es el precio de una consulta con el médico; puede y frecuentemente cargará más por otros servicios, exámenes prolongados o por la medicación que proporcione. Si no

TRATAMIENTO MÉDICO: HERIDAS

Generalmente la visita al médico es impulsada por una de las dos categorías de problemas: heridas externas recibidas en batalla o por accidente, o achaques internas como dolencias, enfermedad o locura. Como la primera es más común entre los aventureros, comenzaremos por ella. Para los personajes heridos leves o graves, la mejor medicina sigue siendo una poción de curación y bálsamos un buen descanso en cama. Aunque muchos médicos tienen sus propios remedios “especiales”, igualmente las buenas pociones y bálsamos están generalmente disponibles en boticarios, herbolarios o incluso amables amas de casa. Los personajes son solo propensos a buscar a un médico, entonces, cuando sufren un golpe crítico: brazo, pierna o columna lisiados. El tratamiento de ese tipo de heridas requiere cirugía, una tarea realizada por los barberos cirujanos y médicos, aunque algunos médicos lo ven como denigrante. La cirugía es menos complicada que la medicina, y se basa en métodos probados y precisos que pocas veces salen mal. Sin embargo, esto no significa que estos métodos sean agradables ni su tasa de éxito infalible. El alcance de conocimiento quirúrgico en el Viejo Mundo incluye reparar huesos rotos (si la rotura es limpia), restañar el flujo de sangre y la propagación de infecciones (si el tratamiento se aplica lo suficientemente rápido) y coser la piel para mantener unido lo que quede (si la herida es lo suficientemente estrecha). Cualquier cosa más complicada se resuelve eliminando la zona afectada, ya sea con una pesada cuchilla o la más lenta pero limpia sierra de hueso. Un buen cirujano es aquel que puede cortar las áreas dañadas sin destruir todo el apéndice; un gran cirujano es aquél que puede hacerlo rápidamente, porque la anestesia sigue siendo un misterio y porque cuanto más tiempo esté expuesta una herida, mayor es el riesgo de infección.

INFECCIÓN INICIAL

El primer paso para determinar las posibilidades de recuperación de un personaje herido se produce mucho antes de que sea consultado el cirujano. Como regla opcional, si un personaje no recibe los beneficios de una tirada exitosa de Sanar tras cualquier encuentro en el que sufra Heridas, el personaje debe superar una tirada de Resistencia a la mañana siguiente para ver si sus heridas se han infectado. La dificultad base de la tirada es Muy Fácil (+30%), y se ajusta con los modificadores de la siguiente tabla. El personaje debe tirar cada mañana hasta que se haga una tirada exitosa de Sanar para tratar esas Heridas específicamente (que cuenta como la única tirada de Sanar que un personaje puede recibir ese día) o hasta que haya recuperado todas sus Heridas.

TABLA 5-2: EVITANDO INFECCIONES DE HERIDAS

Condición	Modificadores Tirada de Resistencia
Por día sin tratar las heridas	-10%
Por golpe crítico recibido	-10%
Heridas causadas por un Skaven o No Muerto	-10%
Heridas recibidas en una alcantarilla, cárcel, basurero, pantanos u otro ambiente insalubre	-10% a -30%

TABLA 5-3: EVITANDO INFECCIONES DE CIRUGÍA

Condición	Modificadores Tirada de Resistencia
Por cada 10% de fallo del cirujano en la tirada de Sanar	-5%
Cirugía realizada en una alcantarilla, cárcel, basurero, pantanos u otro ambiente insalubre	-10% a -30%
Cirugía realizada con herramientas improvisadas	-10%

Si las Heridas de un personaje se infectan, anota el modificador de la tirada de Resistencia que ha fallado. Esto se convierte en la dificultad de la infección. Un personaje con Heridas infectadas sufre los mismos efectos que la Viruela Verde, pero sin los síntomas visuales ni la subsiguiente penalización a la tirada de Empatía. Estos duran 14 días o hasta que el paciente muere, lo que ocurra primero. Una tirada exitosa de Sanar (con una dificultad igual a la infección de la infección) elimina cualquier infección. Una vez se elimina la infección, las Características del Perfil Principal del personaje regresan a su estado normal a ritmo de un +5% por día.

Si una infección reduce la Resistencia del personaje a menos de la mitad de su valor original, la infección se ha convertido en gangrena. A diferencia de las infecciones de heridas normales, las infecciones gangrenosas no tienen duración máxima y las penalizaciones producidas a las características son permanentes. Las infecciones gangrenosas solo pueden ser curadas por cirugía, o para los que deseen un método de éxito seguro, eliminando el miembro.

Limpieza de Campo

No todo está perdido si un personaje sufre Heridas y no puede encontrar a alguien con la habilidad de Sanar para tratar las lesiones o bien la tirada de Sanar realizada por el médico no es exitosa. Cualquiera puede intentar limpiar Heridas para, si no restaurarlas, al menos prevenir infecciones.

La mejor manera de prevenir infecciones es limpiar la herida lavándola con una solución de alcohol, lo que requiere una tirada Fácil (+20%) de Agilidad. La herida debe volverse a limpiar y vendar cada día durante tres

días, requiriendo la misma tirada cada vez. Si las heridas no se limpian o se hacen de manera inapropiada durante alguno de esos tres días, el personaje afectado debe realizar una tirada de Resistencia para resistir la infección de manera normal.

Algunos médicos de campo prefieren cauterizar heridas con fuego, a menudo las llenan primero con pólvora para asegurarse de que el fuego quema lo suficiente. Este método brutal, ya sea con pólvora o sin ella, cuenta como un ataque por Fuego de Daño 3, y requiere una tirada Rutinaria (+10%) de Agilidad. El beneficio de este tratamiento es que es más permanente: los personajes tratados con éxito por fuego no necesitan limpiar su herida de nuevo después.

CIRUGÍA

Si una herida se gangrena o se sufrió a raíz de un golpe crítico que requiere una tirada de Resistencia para evitar una pérdida de función, ésta requiere cirugía. Normalmente, la cirugía tiene éxito

automáticamente y simplemente permite al paciente aplicar un +20% a su tirada de Resistencia para evitar la pérdida de función de la parte del cuerpo afectada. Sin embargo, para los DJs que prefieran una sensación espeluznante en campaña o para los que usen las reglas de infección de arriba, la cirugía puede ser más que una ordalía.

Usando estas reglas opcionales, el éxito en la cirugía para evitar la pérdida de funcionalidad requiere una tirada Desafiante (-10%) de Sanar y supone limpiar la herida y reparar el hueso y tejido dañado. La cirugía para eliminar la infección de gangrena requiere una tirada de Sanar con una dificultad igual a la dificultad

DICHOS MÉDICOS

“Conforme a Gaelen” –Verdad innegable.

“Verena para gobernantes, pero Gaelen para ricos” – Epíteto popular entre los estudiantes universitarios, refiriéndose al hecho de que mientras los estudiantes de leyes frecuentemente ascienden a altos puestos y cargos públicos, los estudiantes de medicina suelen ser más ricos.

“Todos los demonios odian a su hermano” –Una versión más poética del adagio médico “un clavo saca a otro clavo”.

“Danos Shallya sacerdotes delgados y médicos gordos” –Un sacerdote gordo no da lo suficiente al pobre y un médico delgado no es muy competente curando pacientes.

“Médico para dieta, cirujano para cura” –Dicho común entre las clases bajas refiriéndose al hecho de que los tratamientos médicos son por lo general a largo plazo o ineficaces requerimientos de estilos de vida, mientras que un cirujano tiene un enfoque directo (sajar forúnculos, reducir la infección, etc.), eliminando el problema.

de infección, y supone eliminar el material infectado del cuerpo. Ambos procesos son evidentemente muy dolorosos para el paciente en cuestión.

Aunque la anestesia es prácticamente desconocida en el Imperio, los cirujanos no son despiadados: normalmente ofrecen a sus pacientes un trocito de madera enrollado con cuerda o cuero para morder. Un personaje soportando la cirugía debe hacer una tirada Difícil (-20%) de Voluntad o menearse gritando y retorciéndose si falla. Si no se le obliga posteriormente y se le mantiene inmóvil con un cierre comprobado, el retorcerse produce una penalización acumulativa de -5% por minuto a la tirada de Sanar del cirujano mientras siga libre. Otros pacientes prefieren emborracharse como cubas primero, lo que evita retorcerse y gritar, pero disminuye la tirada de Resistencia proporcionada por los esfuerzos del cirujano a solo +10%.

Si la cirugía para evitar la pérdida de funcionalidad tiene éxito, el paciente gana el bono de +20% a su tirada de Resistencia. Si fracasa, además de que el paciente no puede aplicar el bono de +20%, hay una posibilidad de que la zona operada se infecte. El paciente debe hacer otra tirada de Resistencia para evitar la infección como si hubiera recibido una Herida y no hubiera recibido atención médica (como se describe en **Infección Inicial**, más arriba), excepto que los modificadores de la Tabla 1-2 se aplican en su lugar. Si el paciente falla, sufre inmediatamente 1 herida por cada 10% de fallo en la tirada y la zona se infecta, con todas las penalizaciones y efectos a largos plazos como se describen bajo **Infección Inicial**.

Si la cirugía para eliminar una infección de gangrena tiene éxito, se “restaura” a una infección normal y el paciente gana un bono de +20% a todas las tiradas posteriores de Resistencia para resistir los efectos de la infección. La infección también puede curarse ahora con una tirada de Sanar normal. Si la cirugía falla, la dificultad de la infección se incrementa en -10% y la gangrena progresa.

POSTIZOS

La otra función importante de un cirujano es moldear y colocar patas de palo, manos del veterano, ojos falsos, placas craneales y dientes de madera. Si se añade un reemplazo o un accesorio como parte de una cirugía que derive en infección o se coloca en una zona que se ha gangrenado, el postizo o apéndice debe ser destruido y proporcionar uno nuevo.

TRATAMIENTOS MÉDICOS: ENFERMEDAD, DOLENCIAS Y LOCURA

Los Galenos del Viejo Mundo no distinguen entre tipos de padecimientos; sea enfermedad, dolencia o locura, todas las afecciones son vistas surgiendo de la corrupción, desequilibrio o irritación de alguna parte del cuerpo. Salvo que la causa del problema sea evidente y externa, el diagnóstico normal será que la causa es una inflamación de un órgano interno. El órgano en cuestión se determinará examinando los Tres Fluidos (sangre, flema o heces), tomando el pulso, examinando el color de la piel del paciente y sus ojos, su dieta y estilo de vida, su signo astral y un sinfín de pequeños detalles.

Los galenos Gaelénicos prefieren tratar los síntomas de una fiebre y no la causa, usando la idea de que “un clavo saca a otro clavo”: los pacientes sudorosos con calor serán cubiertos con mantas y



encerrados en salas de vapor para sudar la fiebre, los pacientes resfriados serán colocados en baños de hielo; a los pacientes enrojecidos se les sangra mientras que los pálidos les dan líquidos claros. Los Mecánicos prefieren hacer salir la infección induciendo al vómito o diarrea con potentes drogas, ampollas o quemando la piel con acero ardiendo o ventosas de metal, y por supuesto sangrías. Ambos tipos creen que la expulsión de los fluidos impuros –particularmente bilis negra y pus– es un signo de que la infección abandona el cuerpo. Una de las técnicas más nuevas consiste en coser pequeños hilos debajo de la piel o usar ácido para quemar una llaga abierta con el fin de producir un flujo completo y constante de pus fuera del paciente.

Sin embargo, el sangrando es con mucho el tratamiento más popular ofrecido por los galenos. Cada vez está más de moda entre los burgueses ricos tener “una buena purga” cada primavera, para fortalecer la constitución. Por lo general se toma una pinta y el proceso a menudo deja al paciente mareado, inspirando muchos chistes comparando a los médicos con camareros, “vertiendo una pinta” para los clientes de pago.

Como era de esperar, todos estos métodos pasan factura al paciente, hasta el punto de que son equivalentes a tener una enfermedad. Los vómitos o purgas se sufren como si tuvieran el Flujo Cruento, mientras que los que han sido quemados o les aplican ventosas tendrán cicatrices picantes afectándoles como el Kruts (pero sin la penalización a Empatía). A los que se les ha “explorado” la pus o la bilis sufren los efectos del Escorbuto Dementador menos las alucinaciones, aunque afortunadamente ninguno de esos síntomas dura más de tres días, tras lo cual el médico puede hacer otra tirada de Sanar. Si tiene éxito, la duración del padecimiento original se reduce a un número de días igual al grado de éxito de la tirada de Sanar. Si la enfermedad persiste, el tratamiento comenzará de nuevo, si el paciente tiene fondos, naturalmente. Por tanto, gastando el dinero suficiente, un personaje puede intercambiar los horrores de la Podredumbre Neiglica por algunas semanas con el Flujo Cruento.

La sangría se hace de dos maneras. Los médicos Gaelénicos prefieren el método “natural” de las sanguijuelas mientras que los Mecánicos usan un cuchillo. Las sanguijuelas son menos dolorosas, y nunca hacen más de una Herida de daño, pero son extremadamente caras (mínimo de cinco Coronas por sanguijuela) ya que deben ser importadas de las Marchas Zombis y alrededores. Un médico usando un cuchillo hace también solo una herida, pero si falla su tirada de Sanar por más de un nivel, el paciente recibe daño como de una daga. Con éxito o sin él, el paciente está Borracho como una Cuba durante una hora después de la sangría. La sangría permite a un personaje volver a tirar su última tirada o la siguiente de Resistencia para resistir la enfermedad o infección.

Como se describe en *WJdR*, los tratamientos favoritos para la locura están entre la cirugía o las drogas exóticas. Actualmente están de modas pequeñas trazas de metales pesados: astillas de hierro, plata o mercurio se colocan en vino y se recetan dos veces al día. El mercurio, también llamado La Sangre de Sigmar, es una asombrosa droga cara pero cada vez más ubicua, considerada útil para una amplia variedad de enfermedades físicas y mentales. Tomar una tintura de mercurio otorga al médico que receta un +5% a su tirada de Sanar de cualquier enfermedad o dolencia, sin embargo cualquiera que tome mercurio debe superar una tirada de Resistencia o ganar 1 Punto de Locura. Esto no repone la Locura automática conseguida por dosis mucho más elevadas.

CURANDERISMO

Asombrosamente, todos los métodos de arriba funcionan realmente. Los tratamientos de la Tabla 5-4, por otro lado, son remedios inútiles que podría recomendar cualquier curandero. Ninguno de ellos causan un gran daño duradero a los pacientes, pero a menudo duelen como el infierno o son levemente vergonzosos.

TABLA 5-4: REMEDIOS DE CURANDEROS

Tirada	Remedio
01-10	Frotar heridas abiertas con una pasta pre masticada de ajo, miel y babosas aplastadas.
11-20	Tener una rueda de molina atada al pecho, la cual se golpea luego con martillos.
21-30	Comer carne cruda en cada comida durante una semana
31-40	Correr desnudo por las calles durante una tormenta que sople desde el oeste.
41-50	Quitarse todos los dientes para una mejor digestión
51-60	Atar las muñecas a la espalda con una cuerda empapada en vino, hasta que el paciente se cure
61-70	Frotar la cabeza con la saliva de un búho, halcón o (idealmente) grifo, que debe matarse luego en luna llena.
71-80	Beber un barril entero de agua de una sola vez (se proporciona un embudo)
81-90	Compartir la cama con cuatro pollos negros vivos durante una noche, luego hornearlos en un pastel y comérselos.

MÉDICO DE EJEMPLO: THICK WILHELM, CIRUJANO MILITAR

Calidad: Buena – Sanar 70%

Cuenta la leyenda que la enorme cintura de Wilhelm hizo que Morr no se lo pudiera llevar, lo que explica por qué sobrevivió a tantas heridas espantosas en el frente de batalla de los Herrerueros del Emperador. Pasó tanto tiempo herido en la tienda que pronto se convirtió en un estudiante del cirujano jefe, y posteriormente dejó atrás el peligroso mundo del combate para curar heridas en vez de causarlas. Cuando la guerra terminó regresó a su pueblo natal para establecerse, y ya se ha ganado un nombre por ser rápido y meticuloso con la sierra. Las manos de Wilhelm pueden ser tan gruesas como el resto de él, pero están bien conservadas por sus habilidades curativas, y su número de clientes rivaliza con el de los galenos más ricos y menos comunes del pueblo, un hecho que les está volviendo cada vez más indignados.

Thick Wilhelm, Cirujano Militar

Profesión: Barbero cirujano (ex Estudiante, ex Soldado)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	46%	36%	42%	40%	40%	31%	42%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	4	4	0	0	2

Habilidades: Sabiduría académica (Ciencias), Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Regatear, Sanar +20%, Intimidar, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Boticario)

Talentos: Desarmar, Lingüística, Disparo infalible, Recarga rápida, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido, Especialista en armas (Pólvora), Golpe poderoso, Cortés, Cirugía, Muy resistente, Muy fuerte

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Herramientas del oficio (Barbero cirujano), dos libros médicos, material de escritura, gran colección de cicatrices de batalla (y una historia para cada una de ellas)

Lecturas Complementarias

Kempe, Margery: *The Book of Margery Kempe*, Penguin Books, UK, 1985

Mazzei, Lapo: *The Merchant of Prago*, Penguin Books, UK, 1963

Porter Roy: *Cambridge Illustrated History of Medicine*, Cambridge University Press, UK, 2001.

También hay un tesoro de información inspiradora sobre todos los aspectos de la Edad Media, incluyendo la medicina, en internet.



CAPÍTULO VI: CONFLICTOS SOCIALES Y JUICIOS PENALES AVANZADOS

Por Jude Hornborg

Este capítulo contiene opciones para aventureros que sobreviven con ingenio y palabras en vez de sudor y acero. Los mecanismos de Conflictos Sociales Avanzados proporcionan un marco para rastrear disposiciones de PNJ sobre el curso de una aventura. Las habilidades de Carisma, Intimidar y Cotilleo deben ser usadas con prudencia para disminuir los errores sociales, y las Acciones

"Sí, claro que puedes traer a tus nuevo amigo al baile, Gebhardt. Voy a mezclarme con las damas de la Condesa, y si intenta seguírme... bien, entonces solo hará parecerme mejor por comparación"

- LORD HANS EMIL HASSENFUS SEP
(HABLANDO EN ALTO CON UNO DE SUS PARÁSITOS)

Sociales ofrecen técnicas discursivas mejoradas que pueden emplearse al coste de Puntos de Suerte. También se detallan aquí el soborno y el chantaje. El artículo concluye con un conjunto de reglas para interpretar improvisados juicios penales cuando los PJ se encuentren inesperadamente en el lado equivocado de la ley.

- DISPOSICIÓN -

Muchos de los PNJ que se encuentran en WJDR juegan papeles recurrentes. Esta exposición reiterada permite a los PJ influir en futuras interacciones con ellos. El índice de Disposición de un PNJ abarca una serie de factores: confianza, posición social, afiliación política y perjuicios. Es importante señalar que la Disposición de un PNJ no tiene en cuenta únicamente las relaciones con los PJ individuales, sino más bien se aplican a las relaciones con el grupo en su conjunto. El DJ debería considerar la relación del PJ que habla con el PNJ cuando asigne modificadores situacionales. El índice de Disposición no se revela nunca a los jugadores. Más bien el DJ debería transmitir la Disposición del PNJ a través de la

interpretación, obligando a los jugadores a interpretar por ellos el estado de las relaciones.

DISPOSICIÓN INICIAL

Cuando el grupo se conoce por primera vez el índice de Disposición de un PNJ se puede establecer por lo general en Neutral por defecto. Sin embargo, en algunos casos, los PNJ podrían entrar al juego con Disposición positiva o negativa. Aunque no es necesario mantener los registros de Disposición para PNJ secundarios que no es probable que reaparezcan más tarde en

TABLA 6-1: ÍNDICES DE DISPOSICIÓN

Valor	Disposición	Modificador de Empatía *
-3	Enemigo	-30%
-2	Hostil	-20%
-1	Fría	-10%
0	Neutral	0%
+1	Cordial	+10%
+2	Amigable	+20%
+3	Aliado	+30%

*Modificador aplicado a toda tirada de Carisma, Engañar, Cotilleo e Indagar hechas por miembros del grupo cuando traten con el PNJ.

la campaña, el PJ podría asignar índices de Disposición temporales para esos personajes, combinándolos con otros modificadores circunstanciales (ver *WJDR*, página 89).

DISPOSICIÓN POSITIVA

Los PNJ rara vez entran al juego con Disposición Amistosa a menos que sean presentados al grupo por un buen amigo, son

excesivamente ingenuos, confiados o ambos. Más raro aún es que los PNJ empiecen con una Disposición de Aliado, pero podría ser posible en los casos en que los PJ comparten una causa política o pertenezcan a la misma Orden de Caballería.

DISPOSICIÓN NEGATIVA

Los PNJ que han escuchado rumores desagradables sobre los aventureros podrían entrar el juego con Disposición Hostil. Lo mismo ocurre para los patológicamente paranoicos y los de inclinación criminal. La Disposición Enemigo es el extremo de las disposiciones negativas y solo debe ser preasignada a los monstruos depredadores y enemigos jurados de la Orden de Caballería de los PJ.

DISPOSICIÓN DE GRUPO

En casos raros grupos enteros comparten una puntuación inicial de Disposición que no es la Neutral. Algunas aldeas aisladas están llenas de paletos hostiles, mientras que granjas amigables podrían recibir a los visitantes con una comida caliente. La disposición del grupo puede ser ajustada por habilidades de Cotilleo, PNJ calumniosos o por la mención de nombres (ver página 64). A opción del DJ, la Disposición de Grupo también puede ajustarse por hechos excepcionalmente heroicos o indiscreciones públicas llevadas a cabo por los PJ.

- REGLAS DE CONFLICTO SOCIAL AVANZADO -

La interacción rutinaria entre aventureros y PNJ puede resolverse usando tiradas normales de habilidad como se describe en *WJDR*. Por otro lado, estas reglas mejoran la riqueza de confrontaciones dramáticas como juicios penales, debates políticos o negociaciones de vida o muerte.

AMPLIACIÓN DE HABILIDADES DE EMPATÍA

Cada una de las tres habilidades Básicas de Empatía puede usarse para dos propósitos. En *WJDR*, las sutiles diferencias entre esas aplicaciones se dejan en manos del DJ. Sin embargo, con el Conflicto Social Avanzado es más importante distinguir entre las dos tiradas.

La Habilidad de Carisma se usa para:

Tiradas de Carisma: Solicitar solidaridad, buena voluntad, ayuda o piedad de los PNJ.

Tiradas de Engañar: Decir una mentira convincente o aparentar inocencia siendo culpable.

La Habilidad de Cotilleo se usa para:

Tiradas de Cotilleo: Reunir rumores locales de grupos de PNJ ruante unas pocas horas.

Tiradas de Indagar: Sonsacar información específica de un PNJ durante una única conversación.

La Habilidad de Intimidar se usa para:

Tiradas de Intimidar: Atemorizar PNJ hacia la servidumbre usando amenazas (Fuerza) o la fuerza de la personalidad (Empatía).

Tiradas de Asustar: Asustar combatientes enemigos por el tamaño o comportamiento amenazante (solo Fuerza).

Una vez identificada la tirada adecuada, asigna modificadores condicionales, según bonificadores o penalizadores por la Disposición del PNJ y tira el dado. Calcula los Niveles de Éxito o Fallo (ver *WJDR*, página 89) y consulta las tablas de Habilidad de Empatía Ampliada.

Ajuste de la Disposición

Ciertos resultados de tiradas pueden producir un ajuste a la puntuación de Disposición de los PNJ. Modifica la Disposición de los PNJ inmediatamente, antes de futuras tiradas. Estos ajustes pueden ser solo temporales si el PNJ tiene una relación a largo plazo con el PJ. En esos casos, las puntuaciones de Disposición volverán a sus valores iniciales a razón de 1 punto por 1d10 días. La mayoría de los PNJ no pueden “recuperar” Disposición de esta manera.

Resultados de la Tirada

Las tablas de Habilidad de Empatía Ampliada están destinadas solo a proporcionar al DJ posibles resultados, no reglas rígidas y rápidas. Cada encuentro de *WJDR* está rodeado de circunstancias únicas, por lo que se anima al DJ a ser creativo al aplicar estos resultados. Sigue un breve resumen de resultados sociales, junto con consejos de cómo podrían afectar a los PJ.

Ridículo: El PNJ lanza un insulto tajante, sutil o abiertamente.

Calumnia: El PNJ informa a sus colegas locales, quizás incluso a extraños, de las fechorías de los PJ. La calumnia puede disminuir la Disposición del Grupo a discreción del DJ.

Informar a las autoridades: El PNJ presenta una queja formal contra los PJ. Si no hay Vigilantes, Patrulla de Caminos o Patrullas de Río cerca, pueden denunciar a los PJ a otro PNJ de poder adecuado.

Engaño: El PNJ miente a los PJ, los despista o intenta atraerlos a una situación embarazosa. A diferencia de la Traición, el Engaño normalmente solo causa daño moderado.

Traición: El PNJ informa o mienta a los PJ con la intención de atraerlos a una situación de vida o muerte, estafa picaresca o problema legal. La traición a menudo es cuidadosamente premeditada.

¡Huida! El PNJ escapa o inventa una excusa para romper contacto con los PJ, o simplemente les esquiva.

Ataque: El PNJ ataca a los PJ, ya sea por pura rabia o como medida preventiva contra motivos sospechosos. Para ofensas menores, el PNJ lanza un golpe impulsivo, sin armas. Para ofensas mayores, el PNJ se toma tiempo para planear su ataque, usando todas las armas a su disposición.

ACCIONES SOCIALES

Las Acciones Sociales representan hazañas extraordinarias de disertación o muestras de presencia motivadas por la desesperación y no se usan en la conversación diaria entre personajes. Por lo tanto estas opciones están solo disponibles a los PJ ruante encuentros donde se usen las reglas de Conflicto Social Avanzado. Si el DJ ha optado por usar las tablas de Habilidad de Empatía Ampliada durante cada encuentro, entonces las Acciones Sociales pueden limitarse a un encuentro por día de juego. El uso de las Acciones Sociales está sujeto a cuatro condiciones:

- Debe ser declarada antes de tirar los dados.
- Solo pueden ser usadas por PJ con la habilidad de Empatía correspondiente.
- Debe gastarse uno o más Puntos de Suerte para su activación.
- Cada Acción Social tiene un requisito social.

Opciones Reactivas

Cada Acción Social tiene un “modo reactivo”. Esto es una ligera variación del efecto principal y puede usarse para mitigar o mejorar ciertos resultados de habilidades estándar tras tirar los dados. Los PJ empleando opciones reactivas deben reunir todas las condiciones antes mencionadas excepto que deben declararse antes de tirar los dados.

Consecuencia del Fallo

Cuando se intentan Acciones Sociales se apuesta la reputación del PJ. La entrega deficiente de estas actuaciones que consiguen atención pueden causar vergüenza o deshonra. Las consecuencias del fallo se enumeran individualmente por Acción y por supuesto pueden ser modificadas por el DJ para ajustar el encuentro.

ACCIONES SOCIALES - CARISMA

Seducción

“Perdería la única mano que me queda para estar con usted, madame. Oh, esos ojos de luz de luna fundida; vuestra voz es la brisa de la mañana. Si realmente yo fuera un criminal, entonces seguramente el mayor castigo es tener encadenada mi pasión por usted. Solo robé unas pocas monedas, pero usted ha robado mi corazón.”

- LADRÓN POETA BRETONIANO JULES ROBILLARD

(HABLANDO A LA HIJA DEL CARCELERO)

Con una tirada exitosa de Empatía contra la Voluntad del PNJ el índice de Disposición del PNJ puede mejorar una categoría. La nueva Disposición se aplica solo a las tiradas hechas por el PNJ seduciendo, no a todo el grupo. Esta es una excepción a las reglas normales de Disposición.

Puntos de Suerte: 2

Opción Reactiva: Tras falla una tirada estándar de Carisma, Cotilleo o Indagar el PJ puede intentar una tirada de Empatía para mejorar el resultado a un éxito estándar.

Requerimiento Social: El PJ debe tener una puntuación de Empatía de 35 o más y debe vestir ropas Buenas/La mejor o superar una tirada de Actuar. El PJ debe ser de un género que atraiga al objetivo. ¡No coquetear con el DJ!

Consecuencia del Fallo: El PJ podría ridiculizarse. La seducción puede tener consecuencias indeseables si el PJ se vuelve unido emocionalmente.

Réplica Ingeniosa

“Puede ayudarme a encontrar cierto consejero llamado van Grolsch? Parece haber abandonado el negocio de la recaudación de impuestos, y haberse escondido de su electorado en su lugar. Nosotros, los plebeyos somos un grupo molesto ¿no? Le daré 3 coronas por las molestias... vuestro tejado parece necesitar una reparación”.

- Asesino Ludmilla Freiburg

(Combinando Réplica Ingeniosa con Soborno)

REGALOS A PARES

Aunque no tuviera motivos para visitar la Tierra de la Osa Mayor, he escuchado una gran cantidad de cuentos sus tantas veces incomprensidas prácticas. Pero ninguna me agrada más que la historia de los regalos a pares.

En Kislev, al dar regalos, es necesario presentar dos de todo para no insultar al destinatario. Parece que hacer un único regalo significa que no esperas tu amistad con el benefactor sea larga. Una única espada, por ejemplo, significa que solo quieres que el guerrero de Kislev golpee bien pero solo una vez con al arma. Pero dos espadas significa que el guerrero puede luchar por siempre.

La lógica se extiende a todo, desde una botella de vino a una rueda de queso; y de un cofre de plata a flores para una mujer. Siempre que se da un regalo, dos deben darse en lugar de uno. Y aunque hay quienes deliberadamente dan solamente un regalo, se considera vergonzoso tanto para el que lo da como para el que lo recibe.

Curiosamente esto no se extiende a todo lo hecho por la mano. Una comida dada por el cocinero es suficiente para un regalo, así como un florero hecho a manos por el que da el regalo. Esta práctica puede parecer extraña a los extranjeros, pero para los Kislevitas que lo aprecian todo, es importante se tenga cuidado en cada decisión. Dar un solo regalo es un signo de descuido y falta de respeto.

Presta atención a este bien cuando viaje a la Tierra de la Osa Mayor, y lleva dos sonrisas para todo el que te salude.

TABLA 6-2: CARISMA AMPLIADO

Uso	Disposición	Efectos
Éxito: 3 ó + niveles (Crítico)		
Carisma	+1	<i>"Por favor, permítame"</i> . El PNJ ofrece la ayuda o piedad solicitada y podría ofrecer favores adicionales.
Engañar	+0	<i>Se lo traga todo</i> . El PNJ admite el engaño sin miramientos, sin posibilidad de desconfiar.
Éxito: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Carisma	+0	<i>"Bueno, está bien entonces"</i> . El PNJ ofrece la ayuda o piedad solicitada.
Engañar	+0	<i>La verdad es Relativa</i> . El PNJ admite el engaño solo si falla una tirada enfrentada de Voluntad.
Fracaso: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Carisma	-0	<i>"Hum, no lo creo"</i> . El PNJ niega la petición a menos que se reenmarque en mejores términos. Puede estar abierto a diferentes solicitudes.
Engañar	-0	<i>Afirmación dudosa</i> . El PNJ rechaza el engaño y comienza a sospechar del PJ.
Fracaso: 3 - 5 Niveles (Crítico)		
Carisma	+0	<i>¿Qué quieres qué? ¡Já!</i> El PNJ niega rotundamente ayuda o piedad y no escuchará futuras peticiones.
Engañar	-1	<i>Mentiras absolutas</i> . El PNJ rechaza el engaño y puede ridiculizar, burlar o calumniar al PJ.
Fracaso: 6 o + Niveles (Catastrófico)		
Carisma	-1	<i>¿Me tomas por tonto?</i> El PNJ se ofende por la petición y puede ridiculizar, burlar o calumniar al PJ si la Disposición cae por debajo de Neutral.
Engañar	-2	<i>¡Traición!</i> El PNJ rechaza el engaño y puede atacar o traicionar al PJ.

Con una tirada enfrentada de Inteligencia, el PJ puede eliminar todos los modificadores negativos en las próximas tiradas de Carisma e Indagar con el PNJ Objetivo.

Puntos de Suerte: 1

Opción Reactiva: Tras un éxito en una tirada de Carisma o Indagar el PJ puede intentar una tirada de Inteligencia para mejorar el resultado a un éxito crítico.

Requerimiento Social: El PJ debe especificar exactamente el tema de su ingeniosamente penetrante comentario.

Consecuencia del Fallo: El PJ podría ser ridiculizado, o incluso rechazado si el comentario fue ofensivo.

ACCIONES SOCIALES - COTILLEO

Mención de Nombres

"Como iba diciendo, la Baronesa Alder tiene sentido del humor, una vez llegues a conocerla. La visitamos junto a los Leitdorf, poco después de que reprimieran la sublevación de Streissen. Durante nuestro recorrido por la ciudad, reparó en un pie podrido atrapado en la cadena de un puente levadizo y fue bastante divertido. Algo sobre campesinos de una sola pierna ahorrando un chelín en el peaje".

- Administrador Klaus Stumpel

(Cotilleando con Cortesanos de Averland)

Con una tirada exitosa de Sabiduría (apropiada para esa región) el PJ puede mejorar la Disposición de 1d10 PNJ una categoría.

Puntos de Suerte: 2

Opción Reactiva: Tras un éxito en una tirada de Engañar el PJ puede intentar una tirada de Sabiduría regional para ganar más credibilidad, mejorando el resultado a éxito crítico.

Requerimiento Social: El PJ debe nombrar dos o más individuo de notoriedad que los PNJ respeten y especificar su relación con ellos. Puede ser verdad o mentira.

Consecuencia del Fallo: Las tiradas posteriores de Engañar con PNJ incrédulos están sujetas a un penalizador permanente de -20%.

RUMORES Y MENTIRAS

"¡Su perro guardián es del tamaño de un puñetero pony! No pasé más allá de la puerta, eso sí, pero juro que la bestia también tenía cola de rata. No solo eso, sino que venían peculiares sonidos de su taller; tipo de voces chillones. Si no hubiera estado medio iluminado, podría haber sido capaz de descifrar lo que estaban diciendo, pero seguro que no sonaba natural".

- Halfling Bribón Jakob Climalegre

(Echándose una Pinta Rápida con los Paletos)

Antes de realizar una tirada de Cotilleo, el PJ puede declarar un intento de difundir rumores calumniosos (verdaderos o falsos) sobre un PNJ en particular. Si se supera la tirada, 1d10/2 vecinos investigan esos rumores.

Puntos de Suerte: 1

Opción Reactiva: Tras fallar una tirada estándar de Engañar, el PJ puede intentar una tirada de Empatía para clavar la culpa a otro, mejorando el resultado a un éxito estándar.

Requerimiento Social: El PJ debe nombrar al PNJ que está siendo calumniado y exponer la naturaleza exacta de los rumores. Los rumores deben ser factibles.

Consecuencia del Fallo: Cuenta la tirada de Cotilleo o Engañar resultante como si fuera una categoría peor (ejemplo, crítico se convierte en catastrófico).

TABLA 6-3: COTILLEO AMPLIADO

Uso	Disposición	Efectos
Éxito: 3 ó + niveles (Crítico)		
Cotilleo	+1	Deslenguado. Se reúnen todas las últimas noticias y rumores y los PJ hacen un nuevo contacto.
Indagar	+0	"Me alegro de que lo pregunte". El PNJ responde todas las preguntas específicas lo mejor que puede.
Éxito: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Cotilleo	+0	Noticia en la calle. Se reúnen 1d10/2 noticias o rumores.
Indagar	+0	"Esto es lo que puedo decirte..." El PNJ responde 1d5 preguntas específicas lo mejor que puede.
Fracaso: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Cotilleo	-0	Extraños cautelosos. Se reúne un rumor, que puede ser falso si la Disposición del Grupo es Neutral o menor.
Indagar	-0	¿Por qué lo preguntas? El PNJ responde una pregunta, solo para satisfacer a los PJ. La respuesta podría no ser precisa si la Disposición es Neutral o menor.
Fracaso: 3 - 5 Niveles (Crítico)		
Cotilleo	+0	Miradas y susurros. No se reúnen rumores. Se podría denunciar a los PJ a las autoridades por husmear o podría alertar a los enemigos de su presencia.
Indagar	-1	"Déjame solo, por favor". El PNJ se niega a responder cualquier pregunta y podría burlar o ridiculizar a los PJ. El PNJ podría burlar o calumniar a los PJ si la Disposición cae por debajo de Neutral.
Fracaso: 6 o + Niveles (Catastrófico)		
Cotilleo	-1	Lugareños hostiles. No se reúnen rumores. Los PJ podrían ser atacados por paletos, expulsados de las instalaciones o ser denunciados a las autoridades. Los enemigos podrían alertarse de su presencia.
Indagar	-1	"¿No me gustan tus pintas!" El PNJ se niega a responder cualquier pregunta y podría burlar o calumniar a los PJ. El PNJ podría atacar o traicionar a los PJ si la Disposición cae por debajo de Neutral.

TABLA 6-4: INTIMIDAR AMPLIADO

Uso	Disposición	Efectos
Éxito: 3 ó + niveles (Crítico)		
Intimidar	+0	"¿Lo que usted diga!" El PNJ cumple con las exigencias. Incluso puede ser intimidado para servicios adicionales si falla una tirada enfrentada de Voluntad.
Asustar	+1	¡Pánico! El número de PNJ asustados es igual a los Niveles de Éxitos. Los oponentes asustados deben pasar una tirada de Voluntad o huir del PJ hasta perderlo de vista.
Éxito: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Intimidar	+0	"Un momento para considerarlo, por favor". El PNJ cumple con las exigencias si falla una tirada enfrentada de Voluntad.
Asustar	+0	Pausa nerviosa. Se asusta un PNJ más un PNJ adicional por cada Nivel de Éxito. Los oponentes asustados deben tirar contra Voluntad o son dominados por Miedo (Ver WJDR, página 198)
Fracaso: 0 - 2 Niveles (Estándar)		
Intimidar	-1	"Bah, no me asustas". El PNJ se ofende por la exigencia y podría ridiculizar a los PJ.
Asustar	-0	Fría indiferencia. El PNJ no se inmuta y podría ridiculizar a los PJ.
Fracaso: 3 - 5 Niveles (Crítico)		
Intimidar	-2	"Ahora sí que has ido demasiado lejos". El PNJ se niega a obedecer y podría huir, burlar o calumniar a los PJ. Un PNJ competente podría atacar si la Disposición cae por debajo de Neutral.
Asustar	-1	Represalia desafiante. El PNJ no se inmuta y podría burlar, calumniar o atacar a los PJ.
Fracaso: 6 o + Niveles (Catastrófico)		
Intimidar	-3	"¿No estoy amenazado!" El PNJ se niega a obedecer y podría huir o traicionar a los PJ. También es posible un ataque, incluso por un PNJ más débil.
Asustar	-2	¡Inquebrantable! El PNJ no se inmuta y podría traicionar a los PJ o atacar con la ventaja de la sorpresa.

Nota: Las tiradas de Intimidar pueden usar Empatía o Fuerza. Las tiradas de Asustar solo pueden usar Fuerza.

ACCIONES SOCIALES - INTIMIDAR

Insultos Denigrantes

“Dejamos el templo mucho antes de que el fuego se iniciara, Padre Grossnase. Puede que no nos haya visto salir, pero estoy segura de que podría olerlos aunque estuviéramos a un kilómetro”.

- Hechicero Brillante Helena Feuerbach

(Aludiendo a la Gran Nariz del Sacerdote)

CON UNA TIRADA ENFRENTADA EXITOSA DE INTELIGENCIA CONTRA LA VOLUNTAD DEL PNJ LA VOLUNTAD DEL OBJETIVO SE REDUCE A LA MITAD POR LA DURACIÓN DEL ENCUENTRO.

Puntos de Suerte: 2

Opción Reactiva: Tras un éxito en una tirada estándar de Intimidar el PJ puede intentar una tirada de Inteligencia para mejorar el resultado éxito crítico.

Requerimiento Social: El PJ debe identificar un atributo del PNJ que sea digno de burla. Los insultos denigrantes deben tener un retintín de verdad.

Consecuencia del Fallo: El índice de Disposición del PNJ baja una categoría.

Retórica Ardiente

“¿Te das cuenta de que tenemos a una patrulla buscándonos, hombre rata? Si dañas a mi amigo, entonces será mejor que me mates a mi también, porque yo sé exactamente donde está tu agujero secreto. Suéltale y olvidaré que nos hemos encontrado. ¡Soy una mujer honorable! ¿Seguro que entiendes el concepto de honor aunque no lo practique tu raza?”

- Duelista Agnetha Weiss

(Durante una Negociación de Rehenes)



Con una tirada exitosa de Voluntad contra la Inteligencia del PNJ, el PJ recibe un bono de +10% a todas las tiradas de Engañar, Intimidar y Mando durante el encuentro.

Puntos de Suerte: 1

Opción Reactiva: Tras un fallo en una tirada estándar de Asustar el PJ puede intentar una tirada de Voluntad para mejorar el resultado éxito estándar.

Requerimiento Social: El jugador debe indicar el objeto de su despotricue. El tema debe apelar a los temores o pasiones personales del PNJ.

Consecuencia del Fallo: El PNJ podría ridiculizar, calumniar o huir del PJ.

SOBORNO

El dinero ofrecido por los PJ en sobornos puede producir bonos a sus tiradas de Carisma e Indagar. En la **Tabla 6-5: Soborno y Chantaje**, identifica el Acto Solicitado. En la columna Coronas de Oro, localiza la cantidad de dinero ofrecida en el soborno, redondeado a la cifra más cercana de la lista. Esto se llama la Oferta de Soborno. Una Oferta de Soborno que coincida con el Acto Solicitado gana un bono de +20% a las tiradas de Carisma e Indagar. Las Ofertas de Soborno de la categoría inmediatamente inferior ganan un bono de +10% y las Ofertas de Sobornos en la categoría inmediatamente superior gana un bono de +30%. Las Ofertas de Soborno dos categorías o mas por debajo del Acto Solicitado no generan bono. Las Ofertas de Soborno dos categorías o más por encima pueden considerarse a discreción del DJ éxitos automáticos.

CHANTAJE

Los PNJ que hayan cometido delitos menores pueden ser Chantajeados para pagar en dinero o servicios por el silencio de los PJ. En la **Tabla 6-5: Soborno y Chantaje** identifica el tipo de Acto de Chantaje cometido. En la columna Coronas de Oro, localiza la cantidad de dinero chantajado exigido por el PJ, redondeando a la cifra más cercana de la lista. Si los servicios exigen más que dinero, identifica el tipo de Acto exigido usando los ejemplos de Soborno. Esto se llama la Condición de Chantaje. Una Condición de Chantaje apropiada para el Acto de Chantaje permite una tirada Normal de Intimidar para el éxito de la extorsión. Condiciones de Chantaje en categorías inferiores al Acto de Chantaje mejoran la tirada de Intimidar en +10% por categoría. Condiciones de Chantaje en categorías superiores al Acto de Chantaje penalizan la tirada de Intimidar en -10% por categoría. Los modificadores de Chantaje no pueden superar el +30% o ser inferiores a -30%.

NARRANDO CONFLICTOS SOCIALES

Los encuentros sociales en WJDR no deberían volverse estancados por el exceso de reglas. Las interacciones rutinarias, como consultas de dirección o conversaciones casuales, suelen estar libres por completo de mecánicas de juego. Cuando un encuentro social plantea un desafío el DJ debería informar a sus jugadores si se usa el Conflicto Social Avanzado y darles un momento para planificar Acciones Sociales. Los jugadores que gasten *demasiado* tiempo considerando sus Acciones Sociales podrían ser penalizados con modificadores a las tiradas, y a la inversa, los que den una floritura extra a sus personajes durante la interpretación podrían premiarse con bonos.

Las reacciones de un PNJ a las tiradas Sociales pueden a menudo tener consecuencias que alteran la campaña, y por ello merecen una consideración cuidadosa. Los resultados de las tablas de Habilidad

TABLA 6-5: TABLA DE SOBORNO & CHANTAJE

Acto	Ejemplo	Coronas de Oro
Acto Pasivo	Soborno: Pasar por alto una discrepancia menor; mirar para otro lado.	
	Chantaj: Secreto menor o vergonzoso	1
Acto Activo Menor	Soborno: Dejar una puerta abierta; revelar los hábitos personales de alguien o ubicación	
	Chantaj: Ocultar historia delictiva; ayudar o asociarse con mutantes	4
Acto Delictivo Menor	Soborno: Robar de un empleador o confidente; permitir entrar a una zona restringida	
	Chantaj: Delitos menores recientes; ocultar mutación del Caos	20
Acto Delictivo Mayor	Soborno: Robar objetos de gran valor; revelar información altamente sensible	
	Chantaj: Delitos mayores recientes; ocultar mutaciones del Caos	40
Acto Delictivo Grave	Soborno: Revelar información de importancia nacional; conspirar para asesinar	
	Chantaj: Delitos graves recientes; asociación con el Caos	80+

Ten en cuenta que ciertos PNJ no aceptarán sobornos de oro y, a la inversa, otros PNJ serán incapaces de pagar la cuota de chantaje exigida.

Ampliada no necesitan aplicarse de inmediato en los casos donde el DJ no esté seguro de cómo proceder. Las estocadas y fintas de los conflictos sociales a menudo son sutiles y los PNJ podrían requerir tiempo para planear venganza o considerar las proposiciones de los PJ. Las decisiones extraordinariamente complejas de los PNJ se pueden posponer hasta la siguiente sesión de juego. Se anima

a los DJ a ignorar los resultados de las tablas de Habilidad Ampliada consideradas incompatibles con la trama del juego. De igual modo, resultados extraños en la tirada pueden enviar la historia en una dirección deliciosamente inesperada si los participantes son capaces de improvisar una nueva narrativa en torno a ellos.

- REGLAS DE JUICIOS AVANZADOS -

Aunque el procedimiento legal está generalmente estandarizado en todo el Imperio, las leyes en las que están escritas son una maraña de contradicciones complicadas aún más por excéntricas costumbres locales. Las páginas 29-32 de *Herederos de Sigmar* (HS) proporcionan normas generales para resolver juicios. Los DJs que deseen interpretar un juicio legal con detalle tienen dos opciones. El DJ puede “guionizar” juicios con antelación, posiblemente incluso asignando a PNJ papeles claves como alternativas temporales a sus personajes normales (ver *Cenizas de Middenheim*, páginas 74-77 como ejemplo de cómo hacer eso). Alternativamente, las reglas avanzadas presentadas aquí pueden usarse para detallar escenas improvisadas de juicios.

PROCESO LEGAL

Como se describe en HS, la mayoría de juicios legales sigue un proceso estándar: Declaraciones iniciales, Testigos y Declaraciones finales, en ese orden. Sin embargo, esta secuencia puede ser interrumpida por ordalías, reconvenções e incluso tortura. El organigrama adjunto genera complicaciones adicionales que podrían surgir durante el juicio. Las tablas de resultados ofrecen solo encuentros recomendados y el DJ puede volver a tirar los resultados no deseados o seleccionarlos de las opciones mostradas.

Usando el Diagrama de Juicio

- **Asignar Ponente:** En cada Fase del juicio, los PJ deben seleccionar un ponente. Si se selecciona un abogado como ponente, entonces está limitado a una Tirada del Enfrentamiento de Fase (Paso 3). El acusado debe tirar él mismo las tiradas adicionales descritas en la Fase Sucesos. Si hay varios acusados en el juicio pueden nombrar a un ponente distinto en cada Fase.

- **Tirada de Suceso:** Cuando se tira 1d10 por los sucesos el valor de Disposición del jurado se añade o se resta del total. Las tiradas mayores a 10 o menores a 1 se redondean al resultado más cercano de la tabla. Sigue las instrucciones del suceso.
- **Enfrentamiento de Fase:** se hacen tiradas enfrentadas para ganar las Fases Principales (#1, 2, 3). Las habilidades adecuadas están anotadas en el cabecera de cada tabla. Las tiradas de Sabiduría usan la habilidad de Sabiduría (Leyes). Se puede sustituir por una Sabiduría regional adecuada, pero con una penalización de -20. Las tiradas en la Fase de Interrogatorio/Tortura u Ordalías las hace el último oponente acusado. Si el ponente es un abogado, selecciona un acusado al azar para las tiradas en la Fase de Interrogatorio/Tortura.
- **Modificar la Disposición de la Justicia:** cada Fase Principal (#1, 2, 3) ganado por los jugadores aumenta la Disposición del Juez o del Jurado una categoría y cada Fase perdida lo reduce en uno. El DJ debe estar al tanto del valor de la Disposición del juez o jurado.
- **Avanzar a la Siguiente Fase:** Coloca un marcador en el Diagrama de Juicio por si hay que volver a la Fase actual, luego avanza a la siguiente Fase.

Se anima a los jugadores a interpretar durante cada Fase del juicio y el DJ debería aplicar modificadores a las tiradas de estadísticas basadas en sus esfuerzos.

Modificadores de Sentencia

Se aplica un modificador a las tiradas de Sentencia (Fase 4) de acuerdo a la gravedad del delito. La Disposición del Juez o del

TABLA 6-6: PROCESO DEL JUICIO

Fase 1: Declaraciones Iniciales - Tiradas enfrentadas de Sabiduría (Leyes)

Tirada	Resultado
1	Juez o Jurado Parcial: La disposición de la justicia es Fría (-1).
2	Legislación Anticuada: El PJ debe ganar dos tiradas de Sabiduría en vez de una.
3	Antiguo Precedente: El PJ también debe superar una tirada de Carisma para ganar la Fase.
4	Juez o Jurado Impaciente: Si el PJ pierde la tirada de impugnación, salta a Ordalías.
5-6	Proceso Normal: Tira el enfrentamiento de Sabiduría normalmente.
7	Laguna Afortunada: El PJ puede ir directamente a la Fase de Reconvención si gana el enfrentamiento de Sabiduría.
8	Circunstancias Únicas: El PJ puede usar Engañar sin modificar en vez de Sabiduría.
9	Enmiendas Recientes: La acusación falla automáticamente la Sabiduría por 20%.
10	Juez o Jurado Simpático: La disposición de la justicia es Cordial (+1)

Fase 2: Testigos - Percepción Enfrentada

1	Testigo Sorpresa: El PJ debe ganar dos enfrentamientos de Percepción en vez de una.
2	Confusión: El testigo del PJ o el abogado se echa atrás, -10% al enfrentamiento de Percepción.
3	Nueva Prueba: El PJ también debe superar una tirada de Engañar para ganar la Fase.
4	Amenazas Sutiles: Si el PJ ganó la Fase 1 la Fase 2 se resuelve con una tirada de Intimidar en vez de Percepción.
5-6	Proceso normal: Tira el enfrentamiento de Percepción normalmente
7	Testigo Nervioso: Se puede usar Intimidar sin modificar en vez de Percepción.
8	Corrupción: El abogado o testigo contrario puede ser sobornado para perder el enfrentamiento de Percepción, resultando un fallo automático de 20%.
9	Prueba Defectuosa: Las pruebas verbales o materiales contra los PJ son inadmisibles, +10% de bonificación al enfrentamiento de Percepción.
10	Tradición Local: El PJ puede ir a Ordalía o Reconvención si gana el enfrentamiento de Percepción.

Si el PJ gana la Fase 1 y la Fase 2, puede ir a la Fase de Reconvención o aceptar la absolución inmediata.

Si el PJ gana la Fase 1 y pierde la Fase 2, ve a la Fase de Ordalía

Si el PJ pierde la Fase 1 y gana la Fase 2, procede a Declaraciones finales

Si el PJ pierde la Fase 1 y la Fase 2, ve a la Fase de Interrogatorio/Tortura

Fase 2A: Ordalías

1	Sangría: El PJ es lacerado por 1d10 Heridas. Si se pasa una tirada Difícil (-10) de Resistencia el PJ es absuelto.
2-3	Duelo Judicial: El PJ debe enfrentarse al acusador en combate singular para decidir el juicio. Pueden ser sustituidos por Campeones.
4-5	Camino de Brasas: El PJ debe caminar descalzo por carbón ardiente, recibiendo un Daño de 2 y reduciendo su característica de Movimiento en 1 hasta que sea curado. Si se supera una tirada de Voluntad el PJ es absuelto.
6-7	Aguas Heladas: El PJ es lanzado al agua y debe pasar una tirada Rutinaria (+10%) de Nadar para ser absuelto.
8-10	Juicio del Martillo: Se dan martillos al PJ y su acusador quienes deben sostenerlos en alto hasta que uno sucumba de agotamiento. Una tirada enfrentada de Fuerza decide el ganador del juicio.

Si el PJ pasa la Ordalía, el juicio concluye tras la Fase de Ordalías. Si falla la Ordalía va a la Fase de Sentencia.

La Fase de Interrogatorio/Tortura debe repetirse 3 veces, o hasta que se oiga una confesión por fallar en Voluntad, lo que ocurra primero.

Fase 2B: Interrogatorio/Tortura

1	Aplastamiento de Cabeza: La cabeza del PJ es presionada en un tornillo. El PJ recibe 1d10 Heridas. Además, debe superar una tirada de Resistencia o perder 1d10% de su Característica de Inteligencia. Tirada Muy Difícil (-30%) de Voluntad.
2	Amante Erizado: El PJ es encerrado en un ataúd con pinchos y recibe 1d10 Heridas. Tirada Difícil (-20%) de Voluntad.
3	Pies Candentes: Se envuelven los pies del PJ en carbones ardientes y recibe 1d10 /2 Heridas. Se reduce la característica de Movimiento hasta que sea curado. Tirada Desafiante (-10) de Voluntad.
4	Estiramiento de Cuerpo: El PJ es estirado en un potro o entre dos caballos. Tirada Difícil (-20%) de Resistencia o pérdida de 1d10 Heridas. Tirada Normal (+0%) de Voluntad solo si se falla la de Resistencia.
5	Cuchillas & Pinchos: El PJ es rebanado y pinchado y pierde 1d10/2 Heridas. Tirada Normal (+0%) de Voluntad.
6	Retorcer Dedos: Los dedos del PJ son retorcidos en un tornillo y pierde 2 Heridas. Tirada Rutinaria (+10%) de Voluntad.
7	Extracción Dental: Se extrae un diente al PJ y pierde 1 Herida. Tirada Fácil (+20%) de Voluntad.
8	Tortura del Agua: Se pellizcan las fosas nasales del PJ mientras se vierte agua u otro líquido por su garganta. Tirada Muy Fácil (+30%) de Voluntad.
9-10	Interrogatorio: El PJ es interrogado bajo amenazas o tortura y puede decidir si confiesa o no.

Si el PJ pasa la Fase de Interrogatorio/Tortura regresa a la fase anterior y sigue normalmente. Si el PJ confiesa salta a la Fase de Sentencia.

TABLA 6-6: PROCESO DEL JUICIO (CONT.)

Fase 2C: Reconvención

1	Subcláusula Absurda: El juicio regresa a su Fase anterior. El PJ debe pasar una tirada de Sabiduría para conservar el último resultado. Si se falla se debe volver a tirar la tirada enfrentada pero no la Fase de Sucesos.
2	Juez o Jurado Impaciente: El PJ debe superar una tirada de Carisma o saltar directamente a la Fase de Ordalías. Si se supera tira otra vez en esta tabla. Este resultado no puede darse múltiple veces.
3-4	Denegación: El juicio regresa a su fase anterior y continua de manera normal. No se pueden hacer futuras reconvenciones.
5-6	Duelo Judicial: El PJ debe enfrentarse al acusador en combate singular para decidir el juicio. Pueden ser sustituidos por Campeones y el juicio termina tras el duelo.
7-8	Debate Abierto: El PJ puede intentar tiradas enfrentadas de Sabiduría para condenar al PNJ. Si se falla la tirada regresa a la fase anterior y continua normalmente.
9	Declaración de Testigos: El PJ puede intentar una tirada de Indagar para condenar al PNJ. Si se falla la tirada el juicio finaliza sin resolución.
10	Interrogación & Tortura: Los personajes sufren 2d10 Heridas y deben pasar tres tiradas de Voluntad para escapar de la condena. Si no hay confesión regresa a la fase anterior y procede de manera normal. Si hay confesión el juicio finaliza.

Consulta los sucesos de la Fase de Reconvención para instrucciones del diagrama.

Fase 3: Declaraciones Finales - Tiradas Enfrentadas de Carisma

1	Presunto Culpable: El PJ debe ganar dos tiradas de Carisma en vez de una.
2	Segunda Acusación: Debe repetirse el juicio desde la Fase 1 en 1d10 días, durante los cuales el PJ es detenido o puesto bajo arresto.
3	Última Repregunta: El PJ debe ganar una tirada enfrentada de Percepción para proceder con las Declaraciones Finales. Si falla, salta a la Fase de Interrogatorio/Tortura.
4	Detención: El PJ es puesto en custodia durante 1d10 días, tras lo que se toma una decisión.
5-6	Proceso normal: Tira el enfrentamiento de Carisma normalmente.
7	Juez indeciso o Jurado en Desacuerdo: EL PJ es puesto bajo arresto durante 1d10 días, tras lo que se toma una decisión.
8	Presunto Inocente: El PJ puede saltar a la Fase de Ordalías si pierde el enfrentamiento de Carisma.
9	Escuchar Apelaciones: El PJ puede volver a tirar el enfrentamiento de Carisma si lo pierde.
10	Duelo Judicial: Si el PJ falla la tirada enfrentada de Carisma puede emitirse un Duelo Judicial en lugar de la sentencia. Pueden ser sustituidos por Campeones.

Si el PJ pierde 2 de las 3 Fases Principales procede a la sentencia. Si gana 2 de las 3 Fases Principales es absuelto.

Modificadores a la Fase de Enfrentamiento

Dificultad	Modificador de Habilidad	Fase 1	Fase 2	Fase 3
Muy Fácil	+30%	El cliente puede citar un precedente local específico que apoye su caso	Los testigos en contra son criminales, extranjeros o de barrios bajos.	Acusador miembro de un conocido culto o agente extranjero.
Fácil	+20%	El cliente puede pasar al menos una semana buscando legislación relevante.	No hay testigos en contra.	Cliente de mayor clase social que el acusador.
Rutinaria	+10%	El cliente es miembro de un gremio o iglesia que preside el caso	No hay pruebas materiales de la culpabilidad del cliente.	Cliente es una popular personalidad local.
Normal	+0%		No hay circunstancias especiales.	
Desafiante	-10%	El cliente es analfabeto.	Los testigos no apoyan.	Cliente tiene antecedentes penales.
Difícil	-20%	El cliente intentó resistirse al arresto	Pruebas materiales indiscutibles de la culpabilidad del cliente.	Cliente acusado de asociarse con el Caos.
Muy Difícil	-30%	El cliente fue sorprendido in fraganti por las autoridades.	Múltiples testigos fidedignos vieron el delito.	Cliente miembro de un conocido culto o agente extranjero.

TABLA 6-6: PROCESO DEL JUICIO (CONT.)

Fase 4: Fase de Sentencia

1	Ejecución: El PJ es ahorcado, decapitado, quemado o emparedado. Deben usarse Puntos de Destino para evitar la ejecución.
2	Mutilación: Se corta un apéndice del PJ, desde un miembro a una mano o incluso un brazo, dependiendo de la gravedad y naturaleza del delito.
3	Encarcelación: El PJ es encarcelado por un plazo acorde al delito, de 1d10 años a perpetua.
4	Destierro: El PJ es desterrado del lugar con orden de no regresar nunca bajo pena de muerte. Este castigo solo se ejerce sobre residentes locales; vuelve a tirar para vagabundos.
5-6	Exhibición Pública: El PJ es colocado en cepos o patíbulo por 1d10 días.
7-8	Azotes: Se le administran al PJ 1d10 x 10 azotes, recibiendo un Daño de 1 por cada 10 azotes.
9-10	Multa: El PJ es multado de acuerdo a la gravedad del delito, típicamente entre 5 y 50 co. Pagaderas a la víctima, el gremio o los tribunales, dependiendo del delito.

TABLA 6-7: MODIFICADORES A LA SENTENCIA

Gravedad	Ejemplos	Sentencia
Delito menor	Pequeños robos, asalto, blasfemia, vandalismo menor	+4.
Delito mayor	Robo a gran escala, asesinato, incendio provocado, herejía, brujería, contrabando	0
Delito grave	Adoración al Caos, traición al Imperio, asesinato en masa	-4

Jurado se añade a la tirada. Las tiradas de 11 o más cuentan como 10 y las tiradas negativas como 1.

EJEMPLO DE JUICIO

Kurt, Clem y Hilda están acusados del asesinato de dos guardias en Delberz. Las muertes realmente fueron en defensa propia, pero el tercer guardia (que escapó a pie) cuenta una historia diferente. Los PJ han contratado a un abogado, Herbert Finkelstein, para que les represente.

Fase 1 - Declaraciones iniciales

Los jugadores seleccionan a Herr Finkelstein como ponente ya que ninguno tiene la habilidad de Sabiduría (Leyes). La tirada de suceso es un '7' -Laguna Afortunada. El DJ informa a los jugadores que en Delberz, los oficiales de la ley que huyen de la escena de un delito son acusados de deserción. Ahora se tira el enfrentamiento de Fase, y la tirada de los PJ está penalizada con -20% por haber sido sorprendidos in fraganti por las autoridades. Herr Finkelstein saca un '22' -suficiente para un Nivel de Éxito incluso cuando se compara su habilidad de Sabiduría penalizada de 36 (56% menos 20%). El abogado de la acusación falla por dos niveles y los jugadores deciden lanzar de inmediato una Reconvención contra el guardia. La Disposición del juez se modifica a Cordial (+1) hacia los PJ porque ganaran la Fase.

Fase 2C - Reconvención

Los jugadores nombran de nuevo a Herr Finkelstein como ponente. El DJ saca un '6' para el suceso de Fase, modificado a '7' por la Disposición del Juez. Sobreviene un Debate Abierto, y

los abogados deben hacer de nuevo tiradas enfrentadas de Sabiduría (Leyes). Esta vez gana el abogado de la acusación, y el juicio regresa al fin de la Fase 1. La Disposición del Juez baja a Neutral (0).

Fase 2 - Testigos

Los jugadores nombran a Hilda como ponente, ya que es la que tiene la Percepción más alta. El dado de suceso es un '1' -Testigo Sorpresa. El DJ informa a los jugadores de que un golfillo estaba observando la pelea desde un callejón, y ha sido llamado a testificar contra ellos. Hilda debe ganar dos enfrentamientos de Percepción. El enfrentamiento está modificado por +10% por la falta de pruebas materiales, pero en -10 por la ausencia de testigos de apoyo, para un modificador neto de 0%. Hilda gana la primera tirada de Percepción contra el abogado acusador, pero pierde la segunda. La Disposición del juez se reduce a Fría (-1), y Hilda debe someterse ahora a una Ordalia para demostrar su inocencia.

Fase 2A - Ordalias

El DJ saca un '6', que es reducido a '5' por la Disposición del juez. Hilda debe andar el Camino de Brasas, sufriendo 2 Heridas y reduciendo su característica de Movimiento en -1. Falla su tirada de Voluntad y el grupo es condenado por asesinato. La Disposición del juez se reduce a Hostil (-2).

Fase 4 - Sentencia

El modificador de Sentencia se ajusta a -2 (Delito Mayor +0, Disposición del juez -2). El DJ saca un '5', modificado a '3', y los PJ son sentenciados a cadena perpetua. Deberían empezar a planear su fuga.