



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 estreptos arroyos que forman el origen del Río Urskoy. En la capital de Kislev, el Urskoy ya es lo suficientemente profundo para barcazas 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.

“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 habitaria y estaría por la eternidad”.

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

Barcazas 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.

- VIDA EN EL REIK -

Schneider-Koller, el gran poeta Reiklandés, escribió una vez *'los hombres 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 cuadrillas de portuarios no cualificados para la mayor parte del trabajo físico cargando y descargando barcazas. En los muelles más pequeños, los desempleados miran a los embarcaderos desde sucias tabernas, listos para trabajar ala vista de una vela. Como los estibadores solo trabajan cuando llegan y se van los buques, sus salarios son muy irregulares. Debido a esto, 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 Arrieros 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 barcazas 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, todo tipo de gente intenta meter baza en el negocio, con propietarios de botes privados compitiendo abiertamente con los transbordadores establecidos. En este mercado literalmente encarnizado, muchos buques están lejos 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 Aaldorf 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 Aaldorf 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 desmantelan, ganando medio punto de Movimiento pero perdiendo un 10% de sus Heridas.

PATRULLAS DE RÍOS

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 encontrarlos aceptando sobornos, requisando mercancía legal de las operaciones más débiles, o imponiendo multas infundadas. Peor aún, como la mayoría de las barcasas de 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 Pieles 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

- 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 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, 1d10 Escarpas 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 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, Maestro 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 Estibador							
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 Capataz							
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), Cotilleo 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

Patrullas de Caminos. Sin embargo, esta es 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.

Las Barcazas de 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.

Barcaza de Patrulla

Las Barcazas de Patrullas usan el perfil de Embarcación Fluvial de la página 87 del *AVM*. Además de los rasgos descritos allí, las barcazas 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

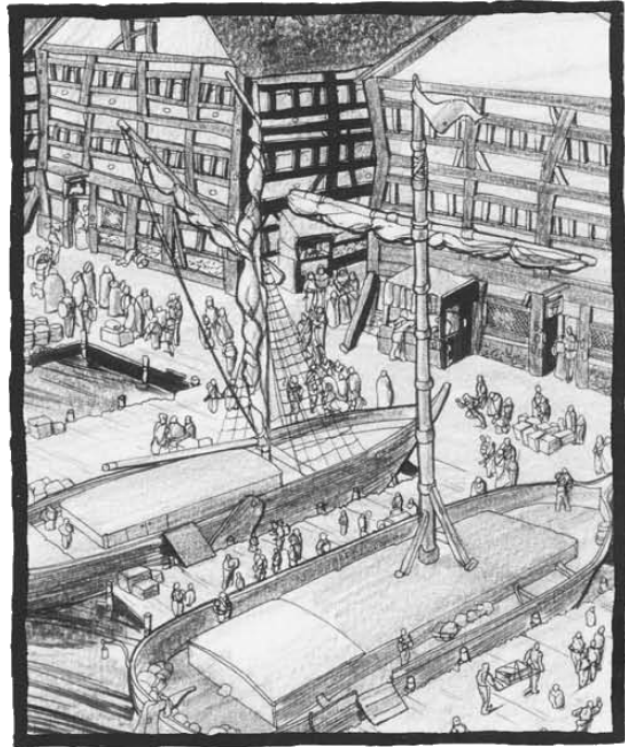
Los Barcos Patrulla usan el perfil de las Gabarras dado en la página 26. Además de los rasgos descritos allí, los barcos patrulla tienen 4 trabucos montados en pivotes a cada lado (detallados en las páginas 46-47 del *AVM*) y dos remos por cada dos metros de eslora. Los barcos patrulla también tienen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



Barcazas Strigany

Los Strigany viven en barcazas de vela cuadradas 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 barcazas 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 barcazas 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 barcazas.

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 hijos a la tarea de los destinos. Y, como todas las cosas que afectan a los dioses, se cometió 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, tiñiendo 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 <i>co</i> (+50 <i>co</i> por metro adicional de eslora)	-	Rara
Reikaak (18 metros de eslora)	1800 <i>co</i> (+100 <i>co</i> por metro adicional de eslora)	-	Muy Rara (Rara en Marienburg)

La mayoría de las tripulaciones (conocidos popularmente como *gabarreros*) desconfían de los otros ribereños como de piratas y Hundenaves. Supuestamente mantienen perros en barcazas 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 barcazas 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 barcazas 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 barcazas recién encargadas en Marienburg son *reikaaks*. El perfil de abajo es para un buque de 18 metros, eslora suficiente para llevar 20000 Unidades de Carga. Las *reikaaks* más grandes 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 Marienburg.

- 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 que es el único que puede navegar con seguridad un bote pasados 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 están preparando a la gente para ayudarles con una emergencia. Los PJs pueden cruzarse con una barcaza prision, un circo flotante, una peregrinación religiosa... todo es posible en el Reik.

- 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).

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 dar lugar a un mal caso de 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 está nadando en aguas contaminada por la bacteria causante de la Diarrea Galopante, gana un +20% a su prueba 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 días hasta que (tiempo durante el cual se puede tratar), 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%.