

WARHAMMER®

EL JUEGO DE ROL™



UN DÍA TARDE Y UN CHELÍN DE MENOS

UN ESCENARIO INTRODUCTORIO PARA
WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL



WARHAMMER EL JUEGO DE ROL™

UN SOMBRÍO MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROS TE AGUARDA

El gran cometa de colas gemelas, un portento vinculado tanto a Sigmar como al Imperio, ha sido avistado en los cielos. Para algunos es una señal de esperanza. Para otros, el heraldo del juicio final. Las tensiones aumentan al dejarse sentir por todo el Imperio los efectos del crudo invierno y las malas cosechas: las aldeas y granjas lo tienen más difícil que nunca para sobrevivir, y los suministros para el constante esfuerzo de guerra del Imperio menguan cada vez más.

Para muchos ciudadanos, esto no puede significar nada más que una cosa. El fin de los tiempos está cerca. El miedo se extiende. Se acerca otra gran guerra. Los hombres bestia se muestran impacientes, y atacan aldeas con una frecuencia y ferocidad cada vez mayores. Los cultos del Caos están en alza e invocan demonios, fomentan revueltas e instigan insurrecciones a lo largo de las ciudades del Imperio. Partidas de guerra de bárbaros del Caos se adentran cada vez más al sur de lo normal, llegando algunas incluso a adentrarse en Reikland para probar las defensas del Imperio ante el conflicto que se avecina.

En mitad de estos peligros crecientes y sombríos, los aventureros son rayos de esperanza. El sino les ha elegido, atándoles con los plateados hilos del destino y la fortuna. Juntos, los valerosos humanos de Reikland, los elfos silvanos de Athel Loren, los altos elfos de la lejana Ulthuan y los enanos de Karak Azgaraz se enfrentan a las formidables amenazas del Viejo Mundo.

¿Serán capaces estos pocos valientes de cumplir su papel como campeones del destino en esta la época de mayor necesidad del Imperio?

BREVE RESUMEN

Warhammer: El juego de rol (WJDR) es una interesante y novedosa forma de experimentar los juegos de rol. En un juego de rol, los jugadores colaboran para dirigir las acciones de los personajes que han creado para narrar una historia interesante y divertirse con sus amigos. En WJDR, estos personajes emprenden aventuras en el peligroso Viejo Mundo, un lugar donde abundan los conflictos y las conspiraciones, desolado por la guerra y por las fuerzas del Caos.

Warhammer: El juego de rol está diseñado para grupos de cuatro a seis jugadores. Uno de ellos asume el papel de Director de Juego (abreviado DJ), y los otros tres representan héroes individuales, los protagonistas de las historias que vivirán como grupo. Estos son los jugadores héroes, y sus personajes suelen denominarse aventureros, aunque también suele hacerse referencia a ellos como personajes de jugadores (PJ).

PRIMEROS PASOS

Si el Viejo Mundo, el Imperio y el resto de la ambientación de Warhammer son algo nuevo para ti, te vendría bien leer el **Capítulo 13: El Imperio** de la *Guía del Jugador*. Si vas a participar como jugador, sería conveniente que leyeras todo este manual para familiarizarte con los principales conceptos y mecánicas del juego. Si planeas ejercer de DJ con el tiempo tendrás que leer todos los manuales y productos, pero puedes empezar con las reglas que contiene este libro y con la información de la *Guía del DJ*.

Además de las cartas, dados especiales y demás componentes opcionales que podrás encontrar en el *Cofre del Jugador* y el *Cofre del DJ*, el sistema básico de *Warhammer: El Juego de Rol* está compuesto por dos libros, la *Guía del Jugador* y la *Guía del DJ*. Antes de dirigir esta aventura resulta recomendable familiarizarse con las reglas y conceptos principales incluidos en ellos:

LA GUÍA DEL JUGADOR

La *Guía del Jugador* contiene información importante acerca de las necesidades básicas de juego. En especial, los jugadores desearán leer acerca de la resolución de tareas y las mecánicas básicas, cómo funcionan las cartas de acción y cómo se resuelven los combates. Este libro proporciona también una gran cantidad de información de trasfondo de la ambientación, especialmente el Imperio, la región del Viejo Mundo en la que se centra el juego.

Las siguientes secciones resultan de especial importancia:

- + **Capítulo 1:** Características y Capacidades (*Guía del Jugador*, página 17).
- + **Capítulo 5:** Reglas de Juego (*Guía del Jugador*, página 48).
- + **Capítulo 6:** Reglas y Maniobras (*Guía del Jugador*, página 61).
- + **Capítulo 8:** Combate, Daño y Curación (*Guía del Jugador*, página 80).

LA GUÍA DEL DJ

La *Guía del DJ* contiene reglas adicionales e información para los jugadores que vayan a ejercer de DJ en las partidas de *Warhammer: El Juego de Rol*. Incluye sugerencias y directrices para dirigir campañas a largo plazo, para controlar el desarrollo de personajes y para la creación de aventuras.

Este libro contiene también perfiles de características para varios adversarios contra los que podrán enfrentarse los héroes (incluidos en la aventura introductoria *Ojo por Ojo*). El jugador que vaya a ejercer de DJ para esta partida deseará familiarizarse con las reglas relacionadas con el manejo de PNJ y enemigos durante los encuentros.

Las siguientes secciones resultan de especial importancia:

- + **Capítulo 1:** Conceptos Básicos (*Guía del DJ*, página 5). Especialmente útil para los jugadores que aún no hayan ejercido como DJ.
- + **Capítulo 3:** Recursos del DJ (*Guía del DJ*, página 5).
- + **Capítulo 6:** Enemigos y Adversarios (*Guía del DJ*, página 5).

LOS AVENTUREROS

Antes de comenzar esta aventura, la persona que vaya a dirigir deberá preparar los personajes jugadores (PJ). Para esta aventura se han diseñado cuatro personajes jugadores. Es recomendable que los jugadores utilicen estos.

El Aprendiz de Hechicero Gris es un tipo de personaje especial, con acceso a poderes y hechizos mágicos. Si el DJ desea utilizar el Aprendiz de Hechicero Gris, deberá leerse las reglas de magia incluidas en el **Capítulo 11: Magia Arcana** de la *Guía del Jugador*. Es recomendable que la persona que dirija esta partida introductoria se haya familiarizado con todas las reglas básicas del juego antes de incluir el personaje hechicero como PJ para el escenario.

Los personajes jugadores vienen detallados a partir de la página 13 de este libretto. La persona que vaya a dirigir la partida deberá coger las hojas de profesión y las cartas detalladas en la descripción de cada PJ necesarias para cada jugador y transcribir la información mostrada en la hoja de personaje abreviada a una de tamaño completo de las que vienen incluidas en el *Cofre del Jugador*, o fotocopiar la hoja de personaje incluida en la *Guía del Jugador* y anotar en ella todas las características de cada personaje.

IDENTIDAD DEL GRUPO

Después de que los jugadores hayan tenido la oportunidad de echar un vistazo a sus personajes, sus cartas y demás información, deberías animarles a que hablen de las fortalezas y debilidades de cada uno para ayudarles a familiarizarse con el grupo de aventureros.

Durante esta discusión, el DJ debería dar a los jugadores las Hojas de grupo de aventureros o enseñarles el **Apéndice 2: Grupos de Aventureros** de la página 174 de la *Guía del Jugador* y dejarles que escojan una para ayudarles a establecer y definir su identidad como grupo a lo largo de la aventura. Si los jugadores no se deciden, puede que desees recomendarles utilizar la hoja de **Héroes justicieros**. Consulta la página 25 de la *Guía del Jugador* para más información acerca de las hojas de grupo de aventureros.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Esta aventura corta está diseñada específicamente para tres de los cuatro personajes proporcionados: Birgitta Tageslicht, la patrulla de caminos humana, Kurgi Balginsson, el matatrolls enano, y Vaerun Correolas, la embajadora alto elfo.

Si tienes menos de tres jugadores o si alguno de los jugadores desea utilizar su propio personaje, Kurgi es el más fácil de reemplazar. La aventura da por supuesto que Birgitta o Vaerun (o preferiblemente, ambas) están presentes en el grupo para hacer avanzar la trama. Diedrich Scheffler, el aprendiz de hechicero gris, puede utilizarse también para redondear el grupo.

Al comienzo de la aventura, Vaerun está esperando un paquete que se suponía debía de llegar en la última diligencia. El compañero de Birgitta, un patrulla de caminos de nombre Rutger, estaba escoltando el paquete. Tanto la diligencia como Rutger y el paquete llevan un día de retraso. Preocupadas por qué puede haber pasado, Birgitta y Vaerun se dirigen a investigar. Birgitta está especialmente preocupada por su compañero, mientras que Vaerun está ansiosa por asegurar el paquete.

LA ZONA DE JUEGO

Asegúrate de preparar la partida en un lugar cómodo con espacio suficiente para todos los jugadores. Cada jugador va a necesitar sitio para su hoja de personaje y sus cartas, además de acceso a dados para resolver tiradas. La hoja de grupo de aventureros debería colocarse en una zona central, accesible tanto para el DJ como para los jugadores.

Puedes encontrar una descripción de la zona de juego para cada personaje jugador y para el grupo en general en las páginas 13 y 16 de la *Guía del Jugador*.

PREPARACIONES ADICIONALES

La partida se desarrollará con mayor fluidez si preparas con tiempo el material necesario. Todo esto asume que estás utilizando el material del *Cofre del Jugador* y del *Cofre del DJ*. Si lo prefieres, puedes apuntar todo lo necesario sin utilizar estos componentes.

PREPARACIÓN DE PERSONAJES JUGADORES

Prepara el mazo de cartas de acción para cada jugador con las acciones apuntadas en sus descripciones. Encuentra las cartas de Talentos incluidas en la descripción de cada PJ y asignaselas a los personajes correspondientes. Dale a cada jugador tres marcadores para representar sus puntos de Fortuna.

Necesitarás indicadores de actitud y fichas de activación para cada personaje jugador, varias fichas de Fatiga y Ansiedad, y marcadores para diversas tareas. Por último, monta medidores de Actitud para cada personaje basándote en las ilustraciones proporcionadas en sus descripciones.

PREPARACIÓN DE ESCENAS Y ENCUENTROS

Destroquela y monta peones de personaje para todos los personajes, incluyendo a los PJ, a Rutger Abend, a Klaus von Rothstein, a los hombres bestia y al líder de los hombres bestia. Puedes utilizar un único peón para representar a todo el grupo de ungors o un peón distinto para cada ungor individual.

Aparta una selección de cartas de Lugar, incluyendo el antiguo camino, el claro de bosque y una tercera carta o marcador adecuado cualquiera para representar la diligencia. La diligencia no tiene reglas especiales, por lo que valdrá cualquier marcador, carta o peón.

PREPARACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PARTIDA

Necesitarás montar un medidor de Progresión para utilizar en la partida. Debería tener una longitud de ocho casillas, con un marcador de suceso en las casillas cuarta y octava. Ten a mano un marcador para utilizar en este medidor.

Baraja el mazo de cartas de Herida y colócalo cerca. Si está jugando Diedrich Scheffler, el aprendiz de hechicero gris, baraja el mazo de disfunción mágica y colócalo cerca. Ten a mano los demás mazos de cartas pequeñas por si resultan necesarios.



INTRODUCCIÓN

LA HISTORIA HASTA AHORA

Antes del comienzo de la partida, distribuye los personajes pregenerados y deja que los jugadores se familiaricen con sus personajes y las notas de la historia hasta ahora. Sin lugar a dudas los jugadores tendrán muchas preguntas acerca de sus personajes y sus capacidades.

Si lo deseas puedes responder ahora a estas preguntas. Si no, puede que prefieras proporcionales en primer lugar cierta información básica, como las reglas de dados y la anatomía de una carta de acción, y esperar a responder a las demás preguntas según vayan apareciendo en partida.

EL ELENCO DE PERSONAJES

Después de que los jugadores hayan tenido unos minutos para estudiar las capacidades y trasfondos de sus personajes, ve haciendo que cada uno de los jugadores “presente” a su personaje al grupo. Esta presentación debería ser muy breve y permitir a los demás jugadores saber quién es el personaje, en qué es bueno y el motivo por el que está en la aventura.

¿LISTO PARA COMENZAR?

Después de que acabes con los preparativos y mientras los jugadores se vayan acostumbrando a sus personajes, lee en voz alta lo siguiente:

Os habéis hospedado durante los últimos días en la Posada de la Luna Roja en Ubersreik, al lado del río Teufel, y comenzáis a sentir inquietos.

Birgitta, la patrulla de caminos, está esperando la llegada de su compañero, Rutger Abend, en una diligencia proveniente de Marienburgo. Cuando llegue Rutger podrán proseguir con sus patrullas por los caminos del Imperio, comenzando cerca de Altdorf en dirección hacia el este.

Vaerun, la embajadora alto elfo, espera ansiosa la llegada de un paquete, que se supone debe llegar en la misma diligencia procedente de Marienburgo. La diligencia lleva un día entero de retraso, y Vaerun está preocupada.

Tras la petición de asistencia por parte de Vaerun, Birgitta se ha decidido a ayudarla a buscar la diligencia, para poder recuperar el paquete, y a su compañero, como parte de sus deberes como patrulla de caminos.

La acompañarán Vaerun y Kurgi el matatrolls enano, la primera para cumplir con su deber hacia Ulthuan y el segundo para honrar una deuda personal con el padre de Birgitta.

Si en la partida juega también Diedrich Scheffler, el aprendiz de hechicero gris, añade lo siguiente:

El aprendiz de hechicero Scheffler inquieta a todos los que le rodean; el delgado joven parece estar siempre rodeado por oscuridad y sombras, aún más pronunciadas por las ropas de color gris oscuro que viste. Acompaña a Birgitta como favor a su maestro, que solía viajar con su padre de forma regular.

Con esto dará comienzo la aventura. Los personajes dejan la posada y se encuentran viajando por un camino serpenteante, en busca de la diligencia retrasada y del misterioso paquete de Vaerun. La propia Vaerun desconoce qué hay en el paquete: sólo que es extremadamente importante y que debe ser recuperado.

Ahora es un buen momento para ejemplos, explicaciones o descripciones de las reglas o componentes de último momento que quieras comentar con los jugadores. Si no, pasa al *Episodio Uno: La Diligencia Desaparecida*.

Tened cuidado cuando os alejéis de la relativa seguridad de vuestras cómodas casas, más allá de las empalizadas y vallas que protegen vuestros pueblos.

Lo que acecha más allá de estos muros es cruel e implacable. La tierra situada entre ciudades y pueblos es poco más que una masa hirviente de anarquía, violencia, bandidos y hombres bestia.

Si tenéis suerte, sólo os topareis con ellos de uno en uno... si no la tenéis, el siguiente patrulla que vaya a vuestro puesto escuchará la misma advertencia.

-Oscar Heilmann,
Capitán de la Patrulla de Caminos

Extracto de un discurso a patrullas recién asignados



EPISODIO UNO

LA DILIGENCIA DESAPARECIDA

Este encuentro se desarrolla en tres actos. En el primer acto, los PJ se encuentran con una partida de guerra de hombres bestia atacando a la diligencia desaparecida. Durante el acto dos, los hombres bestia reciben refuerzos, incluyendo la llegada de su líder, un temible beligor. Por último, durante el acto tres los cobardes ungor se desmoralizan y huyen, dejando a los PJ continuar con sus investigaciones por el momento.

ACTO UNO: UN ENCUENTRO FORTUITO

Una vez esté todo el mundo listo para comenzar, lee en voz alta lo siguiente:

Han pasado casi tres horas desde la última vez que habéis visto otro ser vivo por esta carretera. Por encima de los amenazadores árboles del bosque de Reikwald, el cielo gime y se oscurece. Teméis que se acerque una tormenta, y no habéis visto señales de la diligencia ni de Rutger Abend.

Al girar una curva del camino, os encontráis ante un terrible espectáculo. Veis una diligencia detenida a un lado del camino, con el eje delantero roto y los caballos muertos en sus puestos, cosidos a lanzazos. El cochero de la diligencia yace muerto cerca, en el suelo, no lejos de su trabuco.

Alrededor de la diligencia aúllan y corcovean terribles criaturas. Son de forma aproximadamente humana, pero con rasgos crueles y retorcidos, y pequeños cuernos sobre sus cejas. Sus piernas son peludas como las de un animal y terminan en pezuñas hendidas. Uno de ellos se alza cerca de la parte trasera de la diligencia, tirando de las cajas y paquetes atados al techo. A continuación brama cruelmente y los lanza al suelo. Dos más golpean la puerta de la diligencia intentando entrar.

Una cuarta criatura, más grande y fuerte y con la cabeza y los retorcidos cuernos de un carnero, se alza cerca de la parte delantera de la diligencia. Está atacando al cochero superviviente, ¡al que reconocéis como Rutger Abend! Rutger está gravemente herido, y sus ataques se van haciendo cada vez más débiles.

Hay sangre y escombros por toda la zona, como si la batalla durase ya un tiempo. Ni los hombres bestia ni Rutger parecen haberse percatado de vuestra presencia. Os encontráis a largo alcance de la diligencia, que está siguiendo el camino. ¿Qué hacéis?



PREPARACIÓN DE LA ESCENA

Coloca la carta de Lugar del antiguo camino con el texto de reglas boca arriba. Prepara la escena con los peones de personaje adecuados y un marcador o señalizador adecuado para representar la diligencia.

Al inicio de este encuentro tres hombres bestia ungor, un hombre bestia gor y Rutger Abend, el colega de Birgitta, se encuentran interactuando con la diligencia.

Coloca cerca la carta del claro de bosque. Resultará de utilidad si alguien salta del camino y se mete entre los árboles en busca de cobertura.

EL TRABUCO

Es perfectamente posible que los PJ decidan recoger el trabuco caído y utilizarlo contra los hombres bestia. Queda a decisión tuya si el trabuco es utilizable: puede haber resultado dañado en la caída y es probable que ya haya sido disparado y que deba recargarse.

Si los PJ tienen problemas en la batalla, deja que uno de ellos gaste un punto de Fortuna para recordar el trabuco y encontrarlo listo para su uso. Puedes preguntarle “Te gustaría que te sonriera la fortuna?”

Si la situación se vuelve verdaderamente peliaguda, Rutger Abend puede recuperar el trabuco y dispararlo sobre el hombre bestia más amenazador que quede. Incluso herido como está, Rutger es un profesional, y gritará a los PJ para que se aparten de en medio y le dejen un ángulo de disparo limpio antes de apretar el gatillo.

Puedes encontrar el perfil del trabuco en la página 100 de la *Guía del Jugador*.

CÓMO DIRIGIR EL ACTO

Los PJ se enfrentan a un gor y a tres esbirros ungor. Puedes encontrar las características de estos hombres bestia en la página 153 de la *Guía del DJ*.

Los hombres bestia no son conscientes de la presencia de los PJ. Si desean efectuar **tiradas de Sigilo** enfrentadas a la **Observación** de los hombres bestia, podrán acercarse hasta alcance medio antes de que se percaten de su presencia. Como los hombres bestia están distraídos, los PJ añaden un dado de Fortuna a esta tirada. Si optan por salirse del camino y escurrirse entre los árboles, dales uno o dos dados de Fortuna adicionales para la tirada.

Una vez que los PJ se encuentren a distancia de combate y alguno de ellos lance un ataque, o cuando los hombres bestia los detecten, tira iniciativa y da comienzo al combate. Si los PJ han conseguido coger por sorpresa a los hombres bestia, añade un punto de Fortuna a la reserva de Fortuna del grupo y otorga a cada uno un dado de Fortuna para sus tiradas de iniciativa.

El gor lleva un cuerno de guerra colgado de su cadera. En algún momento durante el acto hará sonar el cuerno para llamar a refuerzos. Deja que los PJ hagan **tiradas Normales (2d) de Observación** para percatarse del cuerno. Esta **tirada de Observación** será **Fácil (1d)** para cualquier PJ que interactúe con el gor.

EL DESTINO DE RUTGER ABEND

El gor está combatiendo contra Rutger Abend. Utiliza un medidor de Progresión de cuatro casillas (o la primera mitad del de ocho casillas) para representar la batalla entre el gor y Rutger. Coloca una ficha de Batalla en la primera casilla del medidor. Haz avanzar la ficha una casilla durante la activación del gor mientras siga interactuando con Rutger y no se vea interrumpido por los PJ.

Cuando la ficha llegue a la cuarta casilla, el gor matará a Rutger. Hasta que esto ocurra, ignorará a los PJ a menos que le ataquen. Si los PJ atacan, el gor dirigirá sus atenciones hacia los PJ. En ese momento, Rutger se derrumbará de agradecido alivio.

Una vez mueran al menos dos hombres bestia o el gor haya acabado con Rutger, el gor hará sonar su cuerno y pedirá refuerzos. Si el gor está muerto, uno de los ungor tratará de llegar hasta su cadáver y de hacer sonar el cuerno. Para soplar el cuerno, el hombre bestia que lo sostenga deberá utilizar una maniobra.

UN MERCADER ENTROMETIDO

Dentro de la diligencia se encuentra Klaus von Rothstein, un obeso mercader de viaje con Rutger (consulta la página 12 de este libreto). En este momento está escondido en el interior de la diligencia, manteniendo la puerta cerrada ante los furibundos hombres bestia de fuera. Cualquiera que esté interactuando con la diligencia podrá escuchar sus gimoteos y lamentos con una **tirada Difícil (3d) de Observación**.

Si alguno de los personajes se encuentra combatiendo al mismo tiempo que esté interactuando con la diligencia, la primera vez que uno de los PJ genere un resultado de * estrella del Caos en un ataque, Klaus sacará la cabeza por una de las ventanas con cortinas de la diligencia y gritará en busca de auxilio. Si el PJ que haya generado la estrella del Caos no era ya consciente de que Klaus estaba dentro de la diligencia, su repentina aparición puede sobresaltarle. El PJ necesitará superar una **tirada Normal (2d) de Disciplina** o sufrirá 1 punto de Ansiedad.

EL ACTO UNO TERMINA CUANDO:

- ✦ Un hombre bestia toca el cuerno.
- ✦ Todos los hombres bestia están muertos, en cuyo caso se oirá el sonido de un cuerno desde el interior del bosque.

INTERLUDIO

Los hombres bestia supervivientes se retirarán brevemente y se reunirán en busca de protección, dejando de interactuar con los PJ. Esto proporcionará a los PJ una oportunidad para recuperar el aliento y tal vez para utilizar la habilidad de Primeros Auxilios si han resultado heridos (consulta la página 88 de la *Guía del Jugador*).

Si Rutger sigue vivo, gritará aliviado el nombre de Birgitta. Al escuchar esto, Klaus von Rothstein redoblará sus gritos de auxilio para que le rescaten del interior de la diligencia.

Si los jugadores consiguieron mantener con vida a Rutger durante el encuentro, recompénsales con un punto de Fortuna para la hoja de grupo de aventureros.

ACTO DOS: AYUDA EN EL HORIZONTE

Cuando todo el mundo haya concluido sus acciones para el interludio y estén preparados para pasar al siguiente acto, lee en voz alta lo siguiente:

Por encima vuestro retumban truenos al tiempo que el sonido del cuerno de guerra arranca ecos entre los árboles. El penetrante eco retumba por el claro ¿o es una llamada de respuesta? ¿Os teméis que se acercan más hombres bestia!

Dependiendo de la actuación de los PJ durante el acto anterior, es posible que hayan conseguido ganar tiempo, pero de una forma u otra los hombres bestia se acercan.

Si Rutger sigue vivo, sus heridas serán demasiado graves como para ser de mucha ayuda. Mientras tanto, el mercader Klaus von Rothstein seguirá siendo una molestia y una distracción: irá variando entre suplicar auxilio, recriminar a los personajes los daños causados a su diligencia y sus mercancías y aullidos de terror, según resulte apropiado a las circunstancias.

CÓMO DIRIGIR EL ACTO

Coloca el medidor de Progresión en algún lugar prominente. Si los hombres bestia consiguieron hacer sonar el cuerno, coloca una ficha de Refuerzos en la tercera casilla del medidor. Si los PJ consiguieron evitarlo, coloca en lugar de ello la ficha de Refuerzos en la primera casilla.

Al final de cada asalto, mueve la ficha de Refuerzos una casilla. Cuando la ficha de Refuerzos llegue a la primera casilla de suceso del medidor, aparecerá un beligor (el líder de los hombres bestia) y un grupo de tres ungor a largo alcance de la diligencia, y comenzarán a avanzar en dirección al grupo. No te olvides de hacer tiradas de iniciativa para el beligor y de añadir las fichas de monstruo al medidor de iniciativa.

VISITANTES POR SORPRESA

Si hay algún PJ situado más lejos de la batalla y de la diligencia que el resto, los hombres bestia emergerán de entre la maleza a corto alcance de su localización.

La repentina aparición de los hombres bestia liderados por un beligor puede resultar inquietante. Si esto sucede, los PJ necesitarán superar una **tirada Normal (2d) de Disciplina** o sufrirán un punto de Ansiedad. Si la tirada falla y se obtiene alguna ✨ estrella del Caos, los hombres bestia serán conscientes de la presencia de los PJ junto a los que aparezcan: si no, sólo se percatarán de la batalla cerca de la diligencia.



UN DÍA TARDE
Y UN CHELIN DE MENOS

UN TEMIBLE ENEMIGO

El beligor es un enemigo poderoso y significativo. El enorme hombre bestia es rival más que adecuado para cualquier PJ. Será necesario trabajo en equipo e inteligencia para derrotarlo, por no hablar de sobrevivir a sus poderosos ataques.

Este encuentro es un buen momento para aconsejar formas en las que el grupo puede trabajar en equipo, como utilizar la maniobra de Prestar ayuda para proporcionar dados de Fortuna para las tiradas de otros miembros del grupo.

Si la batalla se vuelve muy en contra para los personajes y el beligor parece imparable, puedes recordarles que la discreción es la mejor parte del valor.

LA TORMENTA SE APROXIMA

Este acto estará puntuado por truenos y relámpagos. Cada vez que alguien obtenga una ✨ estrella del Caos en cualquier tirada, o en momentos dramáticamente apropiados, haz patente la presencia amenazante del clima y la tormenta que se acerca con rapidez.

EL ACTO DOS TERMINA CUANDO:

- ✦ El beligor sea derrotado.
- ✦ Todos los hombres bestia salvo el beligor sean derrotados.
- ✦ El medidor de Refuerzos llegue a la segunda casilla de suceso.

INTERLUDIO

El aire prácticamente crepita con energía. Los hombres bestia supervivientes balan con irritación, estupefacción y furiosa agresividad. Está claro que están comenzando a desmoralizarse. Los PJ tienen un momento para recuperar el aliento.

ACTO TRES: ESTALLA LA TORMENTA

Una vez que los PJ hayan concluido sus acciones del interludio y estén listos para continuar con el siguiente acto, lee lo siguiente en voz alta:

De repente, estalla sobre vosotros un tremendo trueno, que aturde momentáneamente con su ferocidad a todos los combatientes. Tras un cegador relámpago, comienza a caer una fuerte lluvia.

La tormenta ha llegado.

CÓMO DIRIGIR EL ACTO

Con la llegada de la terrible tormenta, los hombres bestia supervivientes comenzarán a desmoralizarse y a retirarse. Sufrirán un dado de Infortunio en todas sus acciones para reflejar su moral debilitada.

Cualquier hombre bestia que no esté interactuando con un enemigo huirá y saldrá corriendo hacia los árboles. Los hombres bestia que estén participando en interacciones harán un último ataque y se apartarán de las interacciones. Está claro que se retiran. Una **tirada Normal (2d) de Intuición** o **Sabiduría** popular les sugerirá que volverán una vez recuperen el valor, y con más hombres bestia.

LA FUERTE LLUVIA

Durante este acto la potente lluvia perjudicará a los combatientes. Todas las tiradas de Observación sufren un dado de Infortunio. Los ataques a distancia, además de los hechizos y las bendiciones que afecten a objetivos a distancia, sufrirán un dado de Infortunio por cada diferencia de alcance (corto, medio, largo o extremo) hasta el objetivo.

Por último, la densa lluvia hace que las armas de pólvora resulten aún menos fiables. Cualquier resultado de * estrella del Caos generado mientras un personaje esté utilizando un arma de pólvora bajo la lluvia hará que la pólvora quede demasiado húmeda para poder dispararla, y será necesario limpiar y secar el arma antes de poder utilizarla de nuevo.

EL ACTO TRES TERMINA CUANDO:

✦ Todos los hombres bestia hayan muerto o huido.

CONCLUSIÓN DE LA ESCENA

Aunque la amenaza inmediata de los hombres bestia ha pasado, la tormenta sigue tronando. Los PJ tienen la oportunidad de vendar sus heridas y atender a Rutger. Si deciden registrar al cochero muerto, encontrarán su daga y una bolsa con pólvora y balas para el trabuco (inutilizadas por la lluvia, a menos que un PJ se gaste un punto de Fortuna para tener suerte), además de una bolsa con 20 chelines de plata.

Klaus von Rothstein abre la puerta de la diligencia una vez que parezca seguro y comenzará a registrar el claro en busca de sus desparramadas pertenencias al tiempo que chilla indignado. Exige la ayuda de cualquier personaje que esté cerca. Klaus también le recriminará a Rutger su fracaso a la hora de protegerle a él y a sus pertenencias de los hombres bestia.

PEONES DE PERSONAJE Y PREPARACIÓN DE LA ESCENA



Utilizando los peones de personaje y las cartas de localización incluidas en el *Cofre del Jugador* y el *Cofre del DJ*, el DJ puede crear rápidamente una ambientación para sus encuentros. La escala relativa de distancias y alcances permite a los jugadores hacerse una idea de la situación y ver dónde se encuentra la gente, lugares y cosas en relación con sus personajes.

Tal y como se muestra arriba, Kurgi el matatrolls y el hombre bestia gor están interactuando con la carta de Lugar de Ruinas, y el uno con el otro. Se encuentran lo bastante cerca como para combatir cuerpo a cuerpo, y se considera que ambos están dentro de las Ruinas. Cualquier efecto o modificador generado por el Lugar (que vienen descritos en el reverso de la carta) se les podría aplicar si el DJ desea incluir estas reglas adicionales. Mientras tanto, Birgitta la patrulla de caminos se encuentra algo más alejada, distancia que el DJ declara es a corto alcance de la interacción.



EPISODIO DOS

TRATOS SUCIOS

Una vez que hayan asegurado la diligencia (por ahora), los PJ necesitarán decidir qué hacer a continuación. Lo más probable es que Vaerun desee recuperar su paquete y llevarlo hasta Ubersreik tan rápido como sea posible. Probablemente Birgitta esté preocupada por Rutger, y puede que necesite informar de la actividad de los hombres bestia a sus superiores. Es posible que Kurgi desee perseguir a los hombres bestia, especialmente si el beligor consiguió huir, tratando de obtener una muerte gloriosa en combate.

Si los personajes hablan de las motivaciones de sus personajes e incorporan elementos de su trasfondo a la partida, recompénsales con un punto de Fortuna para la hoja de grupo de aventureros.

UN HOMBRE GRANDE Y ENFADADO

Mientras los personajes discuten y comentan sus opciones, Klaus von Rothstein se va poniendo cada vez más histérico. El mercader se muestra (de forma ruidosa, molesta y potencialmente violenta) poco dispuesto a dejar que nadie coja nada de la diligencia para llevárselo a ningún lado.

Este dilema presenta un interesante encuentro social para los personajes con un amplio abanico de posibilidades. ¿Tratarán de calmar al mercader y de convencerle para que les deje coger lo que es suyo por derecho?

¿Intentarán llegar a algún tipo de acuerdo? ¿Ayudarán al mercader a recuperar sus empapados bienes, a reparar la diligencia y a regresar a Marienburg? ¿O se cansarán de sus constantes invectivas y le clavarán un hacha en el cráneo?

Una vez que todo el mundo esté preparado, lee lo siguiente en voz alta:

-¿A qué diantres estáis esperando?- grita desde la puerta de la diligencia el obeso hombre ricamente vestido. Su considerable volumen llena por completo la pequeña puerta.

-¡Mi mercancía se está mojando! ¡Cogedla y colocadla de nuevo en la diligencia antes de que se arruinen por completo! Hacedlo rápido y tal vez os ganéis un brillante chelín. ¿Y cuál de vosotros es el que va a arreglar la diligencia para que pueda regresar a Marienburg?

Si alguno de los PJ comienza a recoger su mercancía recibirá un dado de Fortuna para todas sus acciones Sociales y tiradas de Empatía durante todo el episodio, al formarse Klaus una impresión favorable de él.

También les dará un brillante chelín de plata, si le recuerdan que les prometió pagarles.

LA OPRESIVA LLUVIA

La fuerte lluvia es asfixiante y está glacialmente fría. La tormenta no da señales de amainar pronto.

Cualquiera que permanezca a la intemperie sufre 1 punto de Fatiga y 1 punto de Ansiedad al comienzo del episodio. Mientras permanezca bajo la lluvia, cualquier personaje deberá añadir un dado de Infortunio a todas las acciones que trate de efectuar.

Si un personaje a la intemperie obtiene una ✨ estrella del Caos en cualquier tirada, sufrirá 1 punto de Fatiga si era una tarea física, o 1 punto de Ansiedad si era una tarea mental.

Ninguna de las cajas y paquetes de fuera de la diligencia son el paquete de Vaerun. Dicho paquete se encuentra en realidad descansando cómodamente bajo el asiento de Klaus. Sin embargo, estando Klaus en mitad de la puerta resultará virtualmente imposible para los PJ ver el paquete. Si algún PJ supera una **tirada Desalentadora (4d) de Observación** se percatará de la presencia de un delgado paquete con un elaborado símbolo grabado. Si es Vaerun el que supera esta tirada, reconocerá el símbolo como una runa alto elfo y será capaz de confirmar que ese es el paquete que busca.

MODALES

Este episodio es un encuentro social de estructura laxa. Lo más probable es que los PJ utilicen una combinación de buena interpretación y de habilidades como Presencia, Picaresca, Intimidar y otras similares para convencer a Klaus von Rothstein de que les deje llevarse el paquete o de influenciar al mercader de alguna otra forma para que se retracte de su postura.

Si se producen amenazas de violencia, recuerda a los PJ que Birgitta y Rutger (si es que sigue vivo) son patrullas de caminos, y ayudan a hacer cumplir las leyes del Imperio en las tierras sin ley entre pueblos y ciudades. Asesinar a un mercader en el camino, independientemente de lo molesto que sea, sería un crimen serio. Si después de sopesar sus opciones los jugadores deciden de todas formas acabar con Klaus... bueno, ¡Warhammer es así!

ADQUISICIÓN DEL PAQUETE

Lo más probable es que en algún momento los PJ pregunten por el paquete, lo que hará que Klaus se ponga frenético.

-¿El paquete?- jadea. Sus pequeños ojos de cerdito pasan de unos a otros. -¿Qué paquete? No tengo ningún paquete. Sólo mis cosas. Que son más.- El obeso hombre os apunta con uno de sus gruesos dedos. -¡Vosotros! ¡Vaya, si no sois más que bandidos! ¡Alejaos de mí!

Para convencer a Klaus de que no son bandidos y de que el paquete les pertenece realmente a ellos, los PJ pueden utilizar una buena interpretación, ideas astutas y tiradas de habilidad para tratar de que entre en razón. Durante este encuentro social la capacidad del grupo para influenciar a Klaus estará representada con un medidor de Progresión.

EL MEDIDOR DE INFLUENCIA

Utiliza el medidor de Progresión para mostrar lo cerca que está el grupo de convencer a Klaus para que les entregue el paquete. Coloca una ficha de Influencia en la primera casilla del medidor y una ficha para Klaus en la segunda casilla.

La ficha de Influencia representa los intentos del grupo por convencer a Klaus. Cuando llegue a la segunda casilla de suceso, Klaus claudica y entrega el paquete a los PJ, lo que marcará el final del encuentro.

La ficha de Klaus representa la potencia de los ruegos y engaños de Klaus, además de los límites de su ego y de su paciencia. Cuando la ficha de Klaus llegue a la segunda casilla de suceso, Klaus les hará una última oferta (*-¡Eso o nada!*) y cerrará la puerta de la diligencia de un portazo a la espera de que deje de llover.

Esta última oferta será casualmente la cantidad total de dinero que tenga el grupo entre todos (algo más de una corona de oro), además del elegante arco y carcaj élfico de Vaerun para redondear.

Tienes total libertad para ajustar esta oferta para reflejar el éxito que los PJ hayan tenido en la negociación hasta el momento. Si acceden, les entregará el paquete y el episodio concluirá. Si se niegan, pueden rendirse o coger el paquete por la fuerza. Sea como fuere, el episodio concluye.

CÓMO DIRIGIR LA NEGOCIACIÓN

El orden de actuación de los personajes puede ser importante durante esta interacción social, por lo que debería resolverse como un encuentro. Durante los encuentros sociales, los participantes hacen tiradas de iniciativa utilizando sus valores de Empatía en lugar de Agilidad. Klaus hará lo mismo. Rutger será un espectador y no participará en el encuentro de forma directa.

Cada jugador tendrá oportunidad durante su turno de tratar de convencer a Klaus para que cambie de opinión. La tiradas de Presencia, Picaresca e Intimidar se verán enfrentadas por la Voluntad de 3 de Klaus. El DJ debería otorgar dados de Fortuna adicionales a las tiradas basándose en las ideas y la interpretación de los jugadores.

Una tirada con éxito hará avanzar una casilla la ficha de Influencia. Si se obtiene uno o más ✨ méritos el siguiente PJ en actuar podrá añadir un dado de Fortuna a su tirada mientras el grupo va ganando impulso y actuando en conjunto para convencer a Klaus.

Sin embargo, cualquier tirada en la que se obtenga una ✨ estrella del Caos o dos o más ☠️ detrimentos hace avanzar una casilla la ficha de Klaus, independientemente de que tenga éxito o no la tirada.

RAZONAR CON EL MERCADER

Hay unos cuantos argumentos que tendrán un efecto apreciable sobre la actitud de Klaus. La primera vez que algún PJ utilice uno de estos argumentos, la ficha de Influencia avanzará una casilla adicional. A continuación se incluye una lista de argumentos de ejemplo que Klaus considera especialmente persuasivos, pero si los jugadores se inventan otros mediante una buena interpretación, proporcióneles un bonificador comparable:

- + Birgitta y Rutger son patrullas de caminos. Se puede confiar en ellos (Presencia).
- + Los hombres bestia podrían volver en cualquier momento: hace falta resolver esto con prontitud (Presencia, Picaresca o Intimidar).
- + Con la diligencia dañada y los caballos muertos, Klaus va a necesitar ayuda para llegar hasta el pueblo (Presencia o Picaresca).

- + Hay tres PJ, y sólo un Klaus (Intimidar).
- + Si Klaus no cumple su contrato, su reputación va a verse afectada (Picaresca o Intimidar).
- + Todas las mercancías de Klaus están marcadas con su símbolo, pero el paquete de Vaerun está marcado con una runa alto elfo (**tirada Normal (2d) de Observación**).

Durante su turno, Klaus utilizará sus acciones especiales (descritas en la siguiente página) para engatusar, influenciar o intimidar a los personajes. Cada vez que Klaus utilice con éxito una de sus dos acciones especiales, mueve la ficha de Klaus una casilla hacia la derecha.

DESENCADENANTES DE ACCIÓN

Si la ficha de Influencia del grupo llega a la primera casilla de suceso, Klaus claudica lo suficiente como para dejar entrar a los PJ en la diligencia. Pueden continuar la conversación fuera de la lluvia y es posible que sean capaces de ver el paquete. Una vez dentro de la diligencia, sólo hará falta una **tirada Normal (2d) de Observación** para ver el paquete de Vaerun bajo el asiento de Klaus.

Si la ficha de Klaus llega a la primera casilla de suceso antes de que lo haga la ficha de Influencia, Klaus se convence de que está tratando con un puñado de incompetentes en el arte de la negociación. Con una feroz sonrisa de comadreja en su rostro, su provisión de dados de Astucia se regenera por completo.

Cuando alguna de las dos fichas llegue hasta la segunda casilla de suceso, el episodio concluirá tal y como se detalló con anterioridad.

CONCLUSIÓN

Una vez concluidas las negociaciones, los PJ probablemente desearán regresar a Ubersreik. Aunque esto marca el final de la aventura introductoria, la aventura de los personajes puede continuar.

¿Y AHORA QUÉ?

Los jugadores han llegado al final de *Un Día Tarde y un Chelín de Menos*, pero esto no es más que el comienzo de sus aventuras en *Warhammer: El Juego de Rol*. Mientras los personajes terminan la aventura introductoria y recogen la zona de juego sería el momento perfecto para dejarles echar un vistazo al juego.

La *Guía del DJ* incluye una aventura introductoria completa llamada *Ojo por Ojo*, así que cuando los jugadores estén listos para una aventura completa, pueden jugarla directamente.

PERO ¿QUÉ HABÍA EN EL PAQUETE?

El contenido del paquete de Vaerun no entra dentro del ámbito de esta aventura introductoria. En términos cinematográficos, se trata de un "MacGuffin"; un elemento de la trama pensado para hacer avanzar la historia y llamar la atención de los espectadores. Sin embargo, si deseas continuar la aventura más allá de este punto, el paquete y su misterioso contenido se pueden convertir en un punto de partida excelente.

Tal vez el paquete contenga un conjunto de instrucciones para Vaerun, y órdenes que asignan a Birgitta como su escolta y que la ponen a las órdenes de Vaerun. Tal vez sea una lista con nombres de mercaderes, nobles, oficiales y otros embajadores importantes, la mitad de los cuales han sido asesinados en las últimas tres semanas. Puede que sea un poderoso artefacto mágico, cuya aura atrajo a los hombres bestia hasta la diligencia. O tal vez sea una mano elfa cortada, adornada con el anillo de sello de la familia Correolas.

KLAUS Y EL PAQUETE DE VAERUN

Klaus fue contratado para entregar el paquete a cierta dirección en Ubersreik: la Posada de la Luna Roja, que resulta ser el lugar en el que se hospedaba Vaerun. No sabe que el paquete estaba dirigido a un elfo.

Klaus cobró una sustanciosa suma por el envío, y a Rutger se le encomendó la misión de proteger tanto a Klaus como al paquete hasta llegar a Ubersreik. Esto es inusual, ya que rara vez se asigna a patrullas de caminos para la protección de diligencias, a menos que haya buenas razones para ello.

Teniendo en cuenta la escolta y la repentina presencia de una exótica (y aterradora) alto elfo, Klaus se figura que puede ganar mucho más dinero por el paquete. Tiene la esperanza de obtener un soborno de cinco coronas por entregar el paquete. Los PJ simplemente carecen de tanto dinero.

Klaus también está aterrorizado por los hombres bestia y no piensa con excesiva claridad. No confía en los elfos, no le gustan los enanos y teme a los hechiceros, y además no respeta a las mujeres. Básicamente, es un individuo vulgar y despreciable hasta en las mejores circunstancias, y los PJ no se lo van a encontrar en las mejores circunstancias. Permite a los PJ efectuar una tirada de Intuición enfrentada a la Disciplina de Klaus para descubrir algo de información acerca de sus motivos y prejuicios.

Además, Klaus es poco honrado. Si los PJ dan a entender que el paquete es valioso, se sentirá inclinado a quedárselo y venderlo al mejor postor.

Si deseas vincular los sucesos de esta aventura introductoria con los de *Ojo por Ojo*, el paquete podría contener información acerca de Lord Rickard Aschaffenberg y Andreas von Bruner. Tal vez Andreas estuviera chantajeando a un poderoso mercader o diplomático marienburgués y se solicita al grupo investigar. O tal vez sea una petición para recuperar un extraño artefacto encontrado en un asentamiento humano, con el objetivo de devolverlo a Ulthuan para su destrucción.

Por supuesto, el grupo podría estar más interesado en los hombres bestia que en el paquete, y salir del bosque de Reikwald y regresar vivos hasta Ubersreik no es para nada una certeza...



APÉNDICE

CARACTERÍSTICAS DE PNJ Y PJ

Klaus von Rothstein es un mercader pagado de sí mismo originario de una familia relativamente influyente. Su principal mérito consiste en que su tío Konrad fundó un gremio mercantil de mucho éxito en Marienburgo cuando Klaus era un crío. Klaus siguió los pasos de su tío desde una edad muy temprana, ansioso por convertir las monedas de cobre en plata, y pronto los chelines de plata en coronas de oro.

Klaus lleva una vida acomodada y solitaria, y se ha acostumbrado a que le salgan las cosas como quiere. Su áspera voz, su irritabilidad y su condescendiente forma de actuar no le granjearon demasiados amigos mientras crecía. Ahora que Klaus ha obtenido un cierto éxito y riqueza, cree que se ha ganado algo de respeto, confundiendo a menudo la avaricia de los demás y el deseo de ganar dinero en las empresas de von Rothstein por lealtad y respeto auténticos.

Klaus no es un hombre pequeño. Su cuerpo grande y fofo está cubierto por sedas y satén de buena calidad. Estirada a lo largo de su corpulento cuerpo, la ropa que podría considerarse como elegante en una persona más delgada no consigue más que parecer ridícula. La mayor parte de sus antiguos socios comerciales comentan a sus espaldas que Klaus parece más un tenderete de mercaderes en un festival que un mercader.



PERSONAJE	FUE	RES	AG	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
KLAUS VON ROTHSTEIN	3 (3)	3 (1)	3 (0)	3 ■	3	4 ■	1/4/1	11	P2

TE VOY A HACER UNA OFERTA... 0

Básica, PNJ

PRESENCIA (EMP) CONTRA DISCIPLINA OBJETIVO (VOL)

Utilizada por: Klaus el Mercader
Objetivo dentro de alcance corto

Efecto: Klaus adula y lisonjea a su objetivo, haciendo promesas y afirmaciones como un vendedor de aceite de serpiente, distrayendo a su objetivo y calmándole hasta dejarle en un estado maleable.

♣ El objetivo mueve una casilla hacia actitud Neutral, y el DJ puede añadir o retirar una ficha de recarga a/de hasta dos de las acciones del objetivo.

♣♣ El objetivo pasa inmediatamente a una actitud Neutral, y el DJ puede añadir o retirar una ficha de recarga a/de hasta dos de las acciones del objetivo.

♣ Klaus obtiene □ para su siguiente tirada de Empatía.

♣ Klaus sufre 1 de Ansiedad.

✧ El objetivo se percata de la actitud engañosa de Klaus, y obtiene □ para su siguiente acción Social que tenga a Klaus como objetivo.

¡CÓMO TE ATREVES A HABLARME DE ESE MODO! 3

Persistente, PNJ, Social

INTIMIDAR (EMP) CONTRA DISCIPLINA OBJETIVO (VOL)

Utilizada por: Klaus el Mercader
Objetivo dentro de alcance corto

Especial: Esta acción utiliza Empatía en lugar de Fuerza para la tirada de Intimidar.

Efecto: Klaus veja a un PJ, haciendo alarde de su posición social, de su riqueza y de sus muchos aliados poderosos.

♣ Mientras esta carta se esté recargando, Klaus añade □ a todas las tiradas de habilidad de Empatía, y el objetivo añade ■ a todas las tiradas que tengan como objetivo a Klaus.

♣♣ Igual que arriba, pero el objetivo añade ■■ a todas las tiradas que tengan como objetivo a Klaus; además, el objetivo de la reprimenda sufre 1 de Ansiedad.

♣ Añade 1 ficha de recarga a esta acción.

♣♣ El objetivo de Klaus sufre 1 de Ansiedad.

♣♣ Retira 1 ficha de recarga de esta acción.

✧ Mientras se esté recargando esta acción, Klaus no podrá convertir ninguno de sus dados de Característica en dados de Actitud.

BIRGITTA TAGESLICHT

PATRULLA DE CAMINOS HUMANA REIKLANDESA

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	4	AGUANTE	RES ■■■
			BRÍO	FUE ■■■
			COORDINACIÓN	AGI ■■■
	RESISTENCIA	3	HAB. DE ARMAS	FUE ■■■
			HAB. DE PROYECTILES	AGI ■■■
			INTIMIDAR	FUE ■■■
ANSIEDAD	AGILIDAD	4	MAÑA	AGI ■■■
			MONTAR	AGI ■■■
			SIGILO	AGI ■■■
	INTELIGENCIA	3	DISCIPLINA	VOL ■■■
			INTUICIÓN	INT ■■■
			LIDERAZGO	EMP ■■■
	VOLUNTAD	3	OBSERVACIÓN	INT ■■■
			PICARESCA	EMP ■■■
			PRESENCIA	EMP ■■■
	EMPATÍA	3	PRIMEROS AUXILIOS	INT ■■■
		SABIDURÍA POPULAR	INT ■■■	
		SUPERVIVENCIA	INT ■■■	
FORTUNA		3		

Capacidad de Profesión

Patrulla de caminos

Umbral de Heridas

12

Medidor de Actitud



Cartas de Talento

Obstinado (Reputación)

Cartas de acciones básicas

Acción especial, Ataque a distancia, Ataque cuerpo a cuerpo, Esquivar, Evaluar situación, Parada, Postura defensiva

Cartas de acciones especiales

Disparo de ejecución

Capacidades especiales de raza

Reiklandés (página 29 Guía del Jugador)

Armas

Espada larga: VD 5/VC 3, cuerpo a cuerpo
Pistola de su padre: VD 6/ VC 2, a distancia, Alcance corto, Perforante 1, Poco fiable 2, Recargable

Armadura

Armadura de cuero: Defensa 0, Protección 2

Otro equipo

Una muda de ropa de viaje resistente aunque bastante usada, resistentes botas de cuero, y una bolsa de tela que contiene un yesquero, una lámpara, y un molde para balas. Un cuerno de pólvora y una bolsita con 10 balas para su pistola.

Birgitta es una persona directa, confiada y extremadamente dedicada. Es el alma del grupo y su líder (a pesar de ser la más joven) gracias a su rango: como patrulla de caminos es una extensión de la ley del Imperio en estas tierras. Su padre Bertrand también era un patrulla de caminos, y al carecer de hijos crió a Birgitta para que continuase la tradición familiar. Murió hace poco en cumplimiento de su deber a manos de hombres bestia en el bosque Reikwald. Birgitta actúa de forma estoica, pero en realidad desea probarse, ansiosa de demostrar a su padre (y así misma) que es una sucesora digna de su legado.



PERSONAJES
PREGENERADOS

KURGI BALGINSSON

MATATROLLS ENANO DE KARAK AZGARAZ

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	5	AGUANTE	RES ■■■
			BRÍO	FUE ■■■
			COORDINACIÓN	AGI ■■■
	RESISTENCIA	5	HAB. DE ARMAS	FUE ■■■
			HAB. DE PROYECTILES	AGI ■■■
			INTIMIDAR	FUE ■■■
ANSIEDAD	AGILIDAD	3	MAÑA	AGI ■■■
			MONTAR	AGI ■■■
			SIGILO	AGI ■■■
	INTELIGENCIA	3	DISCIPLINA	VOL ■■■
			INTUICIÓN	INT ■■■
			LIDERAZGO	EMP ■■■
	VOLUNTAD	2	OBSERVACIÓN	INT ■■■
			PICARESCA	EMP ■■■
			PRESENCIA	EMP ■■■
	EMPATÍA	2	PRIMEROS AUXILIOS	INT ■■■
		SABIDURÍA POPULAR	INT ■■■	
		SUPERVIVENCIA	INT ■■■	
FORTUNA		3		

Capacidad de Profesión

Matatrolls

Umbral de Heridas

15

Medidor de Actitud



Cartas de Talento

Carga (Táctica)

Cartas de acciones básicas

Acción especial, Ataque a distancia, Ataque cuerpo a cuerpo, Esquivar, Evaluar situación, Parada, Postura defensiva

Cartas de acciones especiales

Ataque doble
Golpe exterminador de trolls
Ignorar dolor

Capacidades especiales de raza

Enano de Azgaraz (página 30 Guía del Jugador)

Armas

El hacha de mi padre: VD 5/VC 3, cuerpo a cuerpo
La otra hacha de mi padre: VD 5/ VC 3, cuerpo a cuerpo

Armadura

¡Ninguna! ¡Un matador no tiene necesidad de esas cosas!

Otro equipo

Pantalones baqueteados pero resistentes, una colección de joyas familiares menores, un saco de tela con 25 monedas de plata y una deslustrada jarra de peltre.

Kurgi no fue capaz de proteger a su esposa e hijos cuando venían de camino a reunirse con él en Ubersreik, al estar sumido es un estupor etílico. Bertrand Tageslicht les salvó la vida, pero Kurgi sintió tanta vergüenza ante su inexcusable abandono de su deber que hizo el juramento de matador. Su objetivo consiste en morir en glorioso combate para que sus hijos y ancestros estén orgullosos de él. El destino le llevó a encontrarse con Birgitta, la hija de Bertrand, y Kurgi juró pagar la deuda que contrajo con su padre salvando algún día la vida de la joven.



VAERUN CORREOLAS

EMBAJADORA DE ULTHUAN ALTO ELFO

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	AGUANTE	RES	■■■
		BRÍO	FUE	■■■
		COORDINACIÓN	AGI	■■■
	RESISTENCIA	HAB. DE ARMAS	FUE	■■■
		HAB. DE PROYECTILES	AGI	■■■
		INTIMIDAR	FUE	■■■
ANSIEDAD	AGILIDAD	MAÑA	AGI	■■■
		MONTAR	AGI	■■■
		SIGILO	AGI	■■■
	INTELIGENCIA	DISCIPLINA	VOL	■ X ■■
		INTUICIÓN	INT	■ X ■■
		LIDERAZGO	EMP	■■■
	VOLUNTAD	OBSERVACIÓN	INT	■■■
		PICARESCA	EMP	■■■
		PRESENCIA	EMP	■ X ■■
	EMPATÍA	PRIMEROS AUXILIOS	INT	■■■
		SABIDURÍA POPULAR	INT	■■■
		SUPERVIVENCIA	INT	■■■
FORTUNA		3		

Capacidad de Profesión
Umbral de Heridas

Embajador
11

Medidor de Actitud



Habilidades Avanzadas

Educación (adquirida)

Cartas de Talento

Agudeza mental (Concentración),
Labia (Reputación)

Cartas de acciones básicas

Acción especial, Ataque a distancia, Ataque cuerpo a cuerpo, Esquivar, Evaluar situación, Parada, Postura defensiva

Cartas de acciones especiales

Ataque ágil
Sonrisa encantadora

Capacidades especiales de raza

Elfo (página 31 Guía del Jugador)

Armas

Espada larga VD 5/VC 3, cuerpo a cuerpo
Arco largo VD 6/VC 2, a distancia, A dos manos, Perforante 1, Largo alcance

Armadura

Túnica de embajador: Defensa 1, Protección 0

Otro equipo

Ropas formales de su oficio, botas de buena calidad. Una elegante caja de cuero con una segunda muda de ropas, velas, yesquero, y diversos pergaminos, plumas y tintas. Vaerun tiene una bola con 10 monedas de plata y una moneda de oro. Un ornamentado carcaj de Ulthuan con 20 flechas.

Vaerun ha recibido un destino de 10 años a Reikland, y se le ha encargado la tarea de mantener buenas relaciones con la nobleza y de enviar informes de forma regular a sus superiores en Ulthuan. Esto convierte a Vaerun en embajadora, mensajera y espía en igual medida. Vaerun espera un importante paquete procedente de Marienburg. El paquete llega tarde...

DIEDRICH SCHEFFLER

APRENDIZ DE HECHICERO GRIS HUMANO REIKLANDÉS

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	AGUANTE	RES	■■■
		BRÍO	FUE	■■■
		COORDINACIÓN	AGI	■■■
	RESISTENCIA	HAB. DE ARMAS	FUE	■■■
		HAB. DE PROYECTILES	AGI	■■■
		INTIMIDAR	FUE	■■■
ANSIEDAD	AGILIDAD	MAÑA	AGI	■■■
		MONTAR	AGI	■■■
		SIGILO	AGI	■■■
	INTELIGENCIA	DISCIPLINA	VOL	■ X ■■
		INTUICIÓN	INT	■■■
		LIDERAZGO	EMP	■■■
	VOLUNTAD	OBSERVACIÓN	INT	■■■
		PICARESCA	EMP	■■■
		PRESENCIA	EMP	■■■
	EMPATÍA	PRIMEROS AUXILIOS	INT	■■■
		SABIDURÍA POPULAR	INT	■■■
		SUPERVIVENCIA	INT	■■■
FORTUNA		3		

Capacidad de Profesión
Umbral de Heridas

Aprendiz de hechicero
12

Medidor de Actitud



Habilidades Avanzadas

Canalización (adquirida),
Educación (adquirida),
Hechicería (adquirida)

Cartas de Talento

Hechicero Gris (Colegio)

Cartas de acciones básicas

Acción especial, Ataque a distancia, Ataque cuerpo a cuerpo, Esquivar, Evaluar situación, Parada, Postura defensiva, Hechizos (Dardo mágico, Truco de magia)

Cartas de acciones especiales

Canalizar poder
Umbr

Capacidades especiales de raza

Reiklandés (página 29 Guía del Jugador)

Armas

Espada del Colegio Gris: VD 5/VC 3, cuerpo a cuerpo
Bastón: VD 4/VC 4, cuerpo a cuerpo, Defensiva, Foco mágico (Ulgu, el Viento Gris)

Armadura

Túnica gris: Defensa 1, Protección 0

Otro equipo

Túnica pesada gris oscura con profunda capucha. Botas de cuero negro. Bolsa de cinturón con cuatro velas, yesca, 12 monedas de plata y un empañado espejo de mano de plata.

Diedrich, aprendiz del excéntrico hechicero gris Gavius Klugge, está ansioso por ganarse la aprobación de su maestro. Sin embargo, Klugge ha tenido muchos aprendices, y se ha oído hablar de ellos tras sus primeras misiones. Diedrich tiene confianza en que será capaz de desenredar cualquier misterio y de horadar cualquier velo de engaño que rodee a esta trivial misión, para regresar luego a los Colegios de la Magia de Altdorf.



EL JUEGO DE ROL™

EQUIPO DE DISEÑO DE WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL

Jay Little con Daniel Lovat Clark, Michael Hurley y Tim Uren

COORDINADOR DE DESARROLLO

Jay Little

UN DÍA TARDE Y UN CHELÍN DE MENOS ESCRITO Y DESARROLLADO POR

Daniel Lovat Clark y Jay Little

EDICIÓN

Mark O'Connor

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg y Wil Springer

MAQUETACIÓN

Jay Little y Daniel Lovat Clark

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Daarken

ILUSTRACIONES INTERIORES Y DE COMPONENTES

Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, John Blanche, Paul Dainton, Dave Gallagher, Igor Kieryluk, Karl Kopinski, Mark Smith y los archivos artísticos de Games Workshop

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

PRODUCTOR DE JUEGOS PRINCIPAL DE FFG

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

COORDINADOR DE LICENCIAS Y DERECHOS ADQUIRIDOS

Erik Mogensen

JEFE DEL DEPARTAMENTO LEGAL Y DE LICENCIAS

Andy Jones

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merrett

EDGE ENTERTAINMENT

TRADUCCIÓN

Alberto Camargo

EDICIÓN

Darío Aguilar Pereira

MAQUETACIÓN

EDGE STUDIO

EDITOR

José M. Rey



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge

Ninguna parte de este producto puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación ni difundida de forma alguna (electrónica, mecánica, fotocopia, grabación ni demás) sin el permiso previo de los publicadores.

Warhammer Fantasy Roleplay © Games Workshop Limited 1986, 2005. This edition © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World and Warhammer Fantasy Roleplay game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 1986-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

Si deseas saber más sobre toda la línea de productos de Warhammer: El juego de rol, echar un vistazo al material disponible para descargar, resolver dudas con el reglamento o simplemente pasarte a saludar, visítanos en:

www.FantasyFlightGames.com

www.EdgeEnt.com

UN DÍA TARDE Y UN CHELÍN DE MENOS

UN ESCENARIO INTRODUCTORIO PARA WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL

Definitivamente algo ha ido mal. La embajadora alto elfo Vaerun espera un importante paquete que se suponía debía venir en la última diligencia. Rutger, el compañero de Birgitta la patrulla de caminos escoltaba el paquete. Tanto la diligencia como Rutger y el paquete llevan un día de retraso. Preocupadas por lo que pueda haber pasado, Birgitta y Vaerun parten para investigar. Kurgi Balginsson, el matatrolls enano, se une a ellas, ansioso por devolver a Birgitta su deuda de honor, o morir en el intento.

Este libreto, para su uso con *Warhammer: El Juego de Rol*, incluye instrucciones detalladas para ayudar al Director de Juego a presentar este nuevo tipo de experiencia de juego a un grupo de jugadores.

Este libreto destaca secciones importantes de la *Guía del Jugador* y la *Guía del DJ* con los que el DJ debería estar familiarizado antes de la partida, proporciona consejos para la preparación de la misma y ofrece sugerencias para hacer que los jugadores estén preparados para la aventura. Este escenario incluye también cuatro personajes pregenerados para poder comenzar a jugar con rapidez.

¿Qué ha sido de Rutger y del paquete de Vaerun? Tus jugadores pueden descubrir si su investigación no acaba *Un Día Tarde y un Chelín de Menos*.



GAMES
WORKSHOP

edge