

Llevando el muerto al hoyo

Este apartado esta creado para ser utilizado siempre que los PJs tengan que llevar algún cadáver al camposanto para ser enterrado. Desde que Lucciano, el anterior vigilante del mismo fue eliminado, el Vladely, por consejo de Johannson o quizá de los mismo PJs, ha ordenado que los sequitos mortuorios lleven dos soldados de custodia por temor a los horribles hechos que se dan en el cementerio.

Si los PJs no están para llevar el carruaje con los difuntos y hacer de escolta, serán dos milicianos los que lo harán, pero en ese caso, los hechos descritos a continuación sucederán automáticamente. El resultado de lo que sucederá si no va ningún PJ lo encontrarás al final, en el apartado *Sin noticias*. No obstante, si aunque sea solo uno de los PJs acompañara al séquito, sigamos adelante.

Al igual que cuando fueron al cementerio con Johannson y Wolfgang, el Vladely les esperará en la salida del pueblo hasta la entrada al viejo sendero, justo delante de la tienda de Olaf el cazarratas, donde podrán ver a este tipo atareado despellejando alguna alimaña.

El carruaje estará listo y dentro los ataúdes esperarán a ser transportados. Finalmente, emprenderán el camino. El viejo y tortuoso sendero aparecerá ante los PJs, debido a la misma tendencia del bosque a la expansión, en algunas ocasiones, la misma vegetación cubre parte del sendero con lo que los PJs tendrán que bajar del carro o de sus monturas para abrirse paso a espadazos.

Calcula la hora de llegada al cementerio, recuerda que se tarda una media de tres horas en llegar hasta aquí si el tiempo es tranquilo. El clima puede hacer que el lapso de tiempo se llegue hasta doblar, tu mismo. Si no tienes claro que tiempo hace, siempre puedes usar la tabla **A15** de clima del apartado *Perdidos!*. Otros factores que pueden afectar al tiempo de tardanza, serán los encuentros que puedan sufrir. En principio no hay nada estipulado con respecto a esto, pero claro, siempre puedes variarlo según lo aburridos que estén los PJs. Eres libre de usar si lo deseas, la tabla **A10** de encuentros en marcha del mismo apartado.

Tarde o temprano, los PJs llegarán hasta el arco de roca de entrada del camposanto. Si usan de la habilidad de conciencia de la magia, percibirán una leve presencia no muy activa, aunque no podrán concretar situación. Si quien haga uso de esta habilidad, saca una tirada de **Int**, deducirá que sea lo que sea lo que produce esta sensación, no esta aquí ahora.

Una vez en el interior, es de suponer que se dirijan a la casa del guarda del camposanto, donde cogerán las herramientas y planificarán el trabajo. En los libros de Lucciano, venían registrados los trabajos realizados, es decir, nombre del “cliente”, fecha de llegada y situación en el camposanto. Así que los PJs tendrán que hacer lo mismo.

Cuando finalmente se decidan a ponerse a trabajar, seguiremos unos patrones que vienen dados a continuación. Dos hombres trabajando tardarán en realizar todo el proceso un total de tres horas por cuerpo a enterrar. En este lapso viene incluido el hacer el hoyo, introducir el ataúd y cubrirlo de nuevo. Se puede modificar el tiempo por la raza de la víctima, es decir, si por ejemplo fuera un gnom, se reduciría a la mitad. Si en vez de dos hombres solo trabajara uno, se doblaría el tiempo total.

Mientras trabajen los PJs o los soldados, usaremos unas tablas de encuentros que se usaran siempre que tengan que venir hasta el cementerio para realizar funerales. Se trata de un par de tablas de encuentros, la primera (**A16**) de ellas es la concerniente a los encuentros que se sufrirán mientras se trabaja en el camposanto, por ejemplo mientras se cava o se camina por él llevando la “mercancía”. Esta tabla se una vez cada hora, aplicando el resultado inmediatamente. La otra tabla (**A17**) la usaremos en el caso de que por alguna circunstancia los PJs tengan que pasar noche en el camposanto, en este caso, haremos una tirada cada tres horas.

1d100	Tabla A16 encuentros en cementerio
01 – 50	N/E
51 – 61	Zombis
62 – 72	Necrófagos
73 – 83	Esqueletos
84 – 94	Golem de carroña
95 - 00	Nigromante

01 – 50 N/E. Ningún encuentro.

51 – 61 Zombis. Un total de PJs +2 de estas criaturas aparecerán alrededor de los PJs, arrastrándose y usando en algunos casos sus propias tripas como arma contra los PJs. Puedes usar también el método clásico de aparición de estas criaturas tierra a través, alzándose justo debajo de los PJs,

agarrándoles los tobillos y tirándolos al suelo caso de que fallen una tirada de **I**. Las características de estas criaturas aparecieron anteriormente.

62 – 72 Necrófagos. Tantos necrófagos como PJs aparecerán por la zona donde se encuentren. Puede que los descubran devorando el cuerpo de algún cadáver recién desenterrado, o que atraídos por los PJs, decidan llevarse algunos de los cuerpos que hayan traído los PJs para comérselos mas tarde. Las características de estas criaturas ya aparecieron anteriormente.

73 – 83 Esqueletos. Un total de PJs +5 de estas criaturas se levantarán a través de la tierra invocados por el nigromante que no anda lejos pero se mantendrá fuera de la vista de los PJs. Al no disponer de arma alguna, usarán cualquier piedra, madera, el fémur del algún otro esqueleto o cualquier arma que encuentren. Mientras no tengan una arma convencional a mano, sufrirán el modificador habitual de las armas improvisadas, es decir **I-10** y **D-2**.

Esqueletos

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

Notas. No se les puede forzar a abandonar el combate. Provocan miedo en todas las criaturas vivas. Están sujetos a inestabilidad al camposanto, si caen en este estado siempre se colapsan y no se volverán a levantar. Sus golpes tienen una posibilidad del 35% de causar heridas infectadas.

84 – 94 Golem de carroña. Esta horrible abominación creada por el nigromante cargará contra los PJs. Este resultado no puede repetirse mas de una vez por día, ya que el nigromante debe de crear esta criatura por medios no mágicos, al contrario que cuando invoca a zombis o esqueletos por ejemplo. En caso de que se repitiera, cambialo tu mismo por cualquier criatura de las anteriores resultados pero aumentando el numero de aparecidos. Las características de estas criaturas ya aparecieron anteriormente.

95 – 00 Nigromante. Finalmente esta horrible criatura aparecerá ante los PJs como lo hizo frente a Lucciano. Es probable que frente a este ser los PJs ya tengan suficiente, pero por si no fuera así, usará antes de entrar en escena, de sus artes para invocar algunas criaturas para que le ayuden a acabar con estos indeseables. No huirá de la batalla (salvo que tú lo desees expresamente para otra ocasión), así que tratará por todos los medios de acabar con los PJs y sus compañeros.

Notas. Esta criatura provoca miedo y terror en todas las criaturas vivas. Son inmunes a los efectos psicológicos.

Reglas especiales. El nigromante tiene unos ojos rojos brillantes que pueden inmovilizar a cualquier criatura viva que no esté trabada en combate. La victima debe superar una prueba de hipnotismo (**Fv**) o quedar

Nigromante

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	45	25	4	4	23	60	4	43	89	89	89	89	-

paralizado sin poder moverse o actuar, recibiendo en este estado cualquier ataque de forma automatica. Este es un ataque mágico, con lo que victima y nigromante pueden gastarse puntos de magia para aumentar el efecto de manera normal. Mientras la victima esta inmovilizada, el nigromante puede moverse, atacar, lanzar conjuros o



mantener alguno lanzado previamente. Solo puede ser herido por conjuros o armas mágicas.

Hechizos

- * Invocar paladín esqueleto N 1 Pág. 174. Magia de nigromante *WHJDR*.
- * Invocar esqueletos N 1 Pág. 174. Magia de nigromante *WHJDR*.
- * Mano de muerte N 1 Pág. 174. Magia de nigromante *WHJDR*
- * Controlar no muertos N 2 Pág. 174. Magia de nigromante *WHJDR*
- * Levantar a los muertos N 2 Pág. 175. Magia de nigromante *WHJDR*

- * Aniquilar a no muertos N 3 Pág. 175. Magia de nigromante *WHJDR*
- * Invocar héroe mayor esqueleto N 4 Pág. 176. Magia de nigromante *WHJDR*
- * Viento de muerte N 4 Pág. 176. Magia de nigromante *WHJDR*
- * Mano martillo N 1 Pág. 154. Magia de batalla *WHJDR*
- * Fuerza de combate N 1 Pág. 154. Magia de batalla *WHJDR*

Puntos de magia. 40 (+1d6 del anillo)

Equipo. Vestido con una gruesa túnica que le otorga 1 PA en todo el cuerpo, luchará al llegar cuerpo a cuerpo con un hacha a dos manos **I-10 D +2**. Posee además una espada de mano mágica +1 al daño en el cinto. Tiene también atados con una pequeña cuerda de cuero dos pergaminos. Un uso correcto de sentido mágico (**Fv**) les hará descubrir que hay un hechizo preparado en cada uno de ellos. Cualquier lanzador de hechizos capaz de usar la magia de batalla, podrá usarlos al coste de un punto de magia, sin posibilidades de fallo. Una vez usados, los pergaminos quedarán reducidos a polvo. Estos hechizos no pueden ser aprendidos por los hechiceros, ya que no contienen las instrucciones completas, solo el proceso para liberar la energía mágica con que ha sido cargado. Los hechizos preparados son, bola de fuego y aplastar. En su huesuda mano, tiene un

anillo de hierro de aspecto burdo, que tras reconocerlo, será identificado como un anillo de energía, otorgará a su portador 1d6 puntos de magia que podrá usar como desee una vez al día.

La siguiente tabla es la que usaremos, como dije anteriormente, en el caso de que los PJs tengan que quedarse a pasar noche por el motivo que sea en el cementerio. Por ejemplo, si está cayendo una fuerte tormenta de agua o nieve y no pueden trabajar, mientras esperan al día siguiente para trasladar los cuerpos y enterrarlos.

1d100	Tabla A17 encuentros en cabaña
01 – 40	N/E
41 – 51	Zombis
52 – 62	Necrófagos
63 – 73	Esqueletos
74 – 84	Golem de carroña
85 – 95	Viento de muerte
96 – 00	Nigromante

01 – 40 N/E. Ningún encuentro.

41 – 51 Zombis. Como en tabla anterior.

52 – 62 Necrófagos. Como en tabla anterior.

63 – 73 Esqueletos. Como en tabla anterior.

74 – 84 Golem de carroña. Como en tabla anterior.

85 – 95 Viento de muerte. El nigromante, desde la distancia usará este horrible hechizo sobre donde se encuentren los PJs, es decir, tanto la cabaña como en cualquier sitio del cementerio. Un horrible viento que arrastra

con el una estridente polifonía de voces y sonidos, les golpeará al tiempo que arrastrado por esto mismo, una densa niebla negra envolverá toda la zona. Entre los jirones de niebla los PJs podrán percibir sinuosas formas que se esconden entre la misma niebla, formas agazapadas y sombras que recuerdan a huesudas manos. Todo correteará entre la niebla a una velocidad de vértigo y finalmente, los PJs sentirán como si parte de su energía vital, se va entre la niebla y el viento cuando este cesa. Nada más cierto, ya que sufrirán la pérdida de 2d6 heridas independientemente de resistencia y armaduras y sin prueba de magia alguna.

96 – 00 Nigromante. Como en tabla anterior.

Una vez lleven a cabo el trabajo, solo les restará regresar a Guermland, donde el Vladely y los familiares de los difuntos les agradecerán el trabajo realizado.

Por otra parte, cada vez que se lleve a cabo un trabajo de este tipo y no vaya ningún PJ, el resultado solo puede acabar de una de estas cuatro maneras. O tira en la tabla para ver que sucede o elige a tu conveniencia lo que quieras.

1d4	Tabla A18 de resultados al cortejo fúnebre
1	A salvo
2	Algunos heridos
3	Muertos en combate
4	Muertos por nigromante

1 A salvo. Los soldados regresan tras el tiempo previsto sin novedades. Comentaran que en algunas ocasiones pudieron ver algunas sombras cerca de donde trabajaban, pero no sufrieron ataque alguno.

2 Algunos heridos. Los soldados regresan con algunas heridas de mayor o menor gravedad. Según contarán, - sufrimos un ataque de unas horribles criaturas que nos pillaron por sorpresa mientras trabajábamos en el cementerio.

3 Muertos en combate. Los soldados regresarán heridos y con algunas bajas (el 50% del grupo original). Según contarán, - fue horrible, aparecieron de la nada, a través de la niebla y nos atacaron sin piedad. Acabaron con algunos compañeros que finalmente también tuvimos que enterrar...

4 Muertos por nigromante. Nadie regresará del camposanto. Al amanecer del segundo día de retraso, el Vladely hará llamar a los PJs para que se acerquen a investigar que ha sucedido. Cuando estos lleguen, descubrirán una carnicería. Todos estarán muertos, o en el camposanto, o en la cabaña. Puede ser que hayan muerto por heridas de arma, o garras, etc., o simplemente los encontrarán muertos, extremadamente pálidos, con muecas de intensa agonía en sus caras. Esto último resultado del hechizo de Viento de muerte.

Otorga a tus personajes **25 Pes** por cada servicio competo que vengan a hacer al cementerio. Con completo me refiero a llevar al muerto, enterrarlo y regresar.

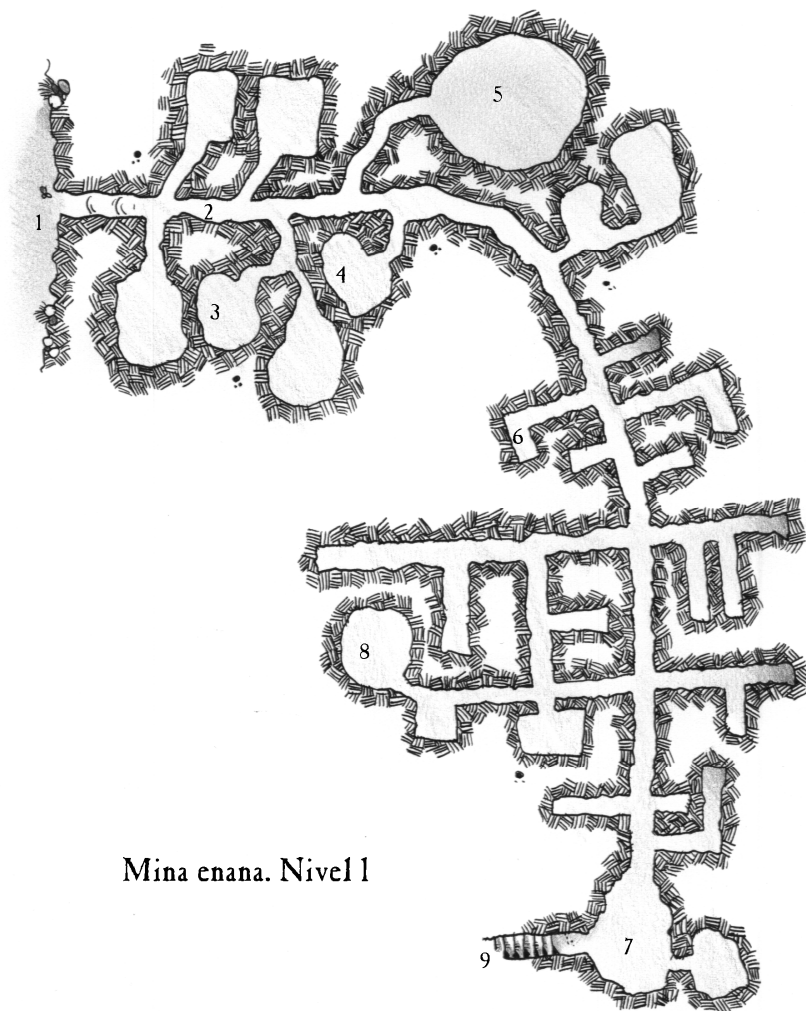
Prémiales con **+100 Pes** por destruir al nigromante.

Dales hasta **+25 Pes** si lo deseas, si se encontraron muchos problemas con los enviados del nigromante y supieron ingeniárselas para salir airosos.

WARHAMMER

Mina de Grungni

Esta vieja excavación puede haber aparecido ante los PJs de diferentes maneras, ya sea mientras vagaban perdidos por el bosque de las sombras, o quizá de casualidad mientras buscaban la torre milenaria. En cualquier



Mina enana. Nivel 1

caso, los primeros indicios que tendrán de ella, sin contar que la hayan visto de lejos, será gracias a una tirada de observar, efectuándola correctamente, descubrirán unos viejos raíles de hierro cubiertos de maleza. Si los siguen, en un lado, descubrirán que dan a parar a unos topes de madera con refuerzos de hierro. Pero si los siguen en la otra dirección, descubrirán que estos llegan a la boca oscura de lo que parece una vieja mina. Unos tablones medio podridos tratan de evitar el acceso a su interior. Para retirarlos será necesaria una F de 3 o más. Una tirada de observar, les permitirá descubrir unas inscripciones grabadas en la roca, medio ocultas por algunas enredaderas. Está escrito en Khazalid (enani), y en él se puede leer: *Mina abandonada, Grungni proteja a quien entre*. Si hubiera algún PJ de esta raza, o alguien hace correctamente uso de la habilidad de teología, sabrán que Grungni es el dios enano de la minería. En cuanto al aspecto de abandono que tiene, cualquier enano se sorprenderá

por ello. Sin duda tuvo que ser por algún motivo importante, ya que si no, no se entiende que unos enanos abandonen una mina, salvo quizá, por que se haya agotado.

Una vez retirados los maderos que protegen el acceso, la entrada oscura como boca de lobo quedará ante ellos mostrando un largo túnel apuntalado al estilo enano. De unos ganchos oxidados cuelgan dos fanales de aceite, que descubrirán si los encienden que todavía funcionan. Iluminarán durante una hora y después se agotarán.

En el transcurso de la exploración de esta mina, es posible que los PJs tengan algunos encuentros. Estas minas, como muchas otras en el Viejo mundo, fue antaño una fuente de riqueza enana. De aquí se extraía oro que con el tiempo fue agotándose. Todavía hoy puede encontrarse algo de este material en algunas viejas vetas. Pero un día llegaron las hordas del Caos y una terrible batalla se libró aquí dentro. Los enanos lucharon valientemente pero la superioridad numérica del enemigo pudo al fin con las defensas enanas. Así que tuvieron que huir dejando aquí esta mina e inscribiendo una advertencia para los que llegaran después. Todavía hoy los niveles más bajos de la mina están infectados por el Caos, y cualquiera que entre aquí e investigue sus oscuros corredores puede toparse con desagradables sorpresas.

Mientras los PJs investiguen por las minas deberán hacer uso de las siguientes tablas de encuentros. Estas están diferenciadas por los niveles de profundidad. Así para este primer nivel usaremos la tabla del nivel 1, después

la tabla de nivel 2 y así sucesivamente. Estas tablas deberás usarla siempre que los PJs lleguen a una nueva sección, ya sea sala o corredor. Esto siempre será así salvo cuando los PJs lleguen a alguna sala numerada en el mapa, entonces deberás consultar donde se te describirá lo que encuentren en esta sala en cuestión. Otro detalle a tener en cuenta es la iluminación. Aquí dentro no hay luz de ningún tipo salvo que se especifique lo contrario. Por tanto los PJs necesitarán de instrumentos para tal efecto.

Primer nivel



1. Entrada de mina. Como ya expliqué anteriormente, en la entrada podrán ver una vieja inscripción y unos maderos claveteados que impiden el paso si no se retiran. Unos viejos raíles surgen del interior de la mina.

2. Corredor. Este largo pasillo es la columna vertebral de todo este nivel de la mina. Su interior está apuntalado cada cinco metros, y en cada puntal se puede ver un gancho de hierro. De extremo a extremo del pasillo, deben de haber unos cuatrocientos metros en ligera pendiente hacia arriba (según se ve desde la entrada). Los viejos raíles recorren todo este trayecto.

3. Sala. Al entrar en esta sala, los PJs descubrirán una serie de muebles. Dos mesas y cuatro sillas son el mobiliario total. Ahora están cubiertos de suciedad. Si sacan una tirada de observar, encontrarán un pequeño libro bajo algunos escombros. Si lo revisan, (teniendo la habilidad de Leer/escribir, y conociendo el Khazalid, descubrirán que parece ser un libro de trabajo, un título escrito a pluma en el mismo idioma aparece en la primera pagina "*Libro 73*". En sus páginas averiguarán que habla de los niveles de explotación, de las cargas extraídas y del rendimiento diario. No hay fecha ni nombres algunos.

Una tirada de observar sobre este libro, permitirá que los PJs descubran que tras cuarenta páginas, se explica un suceso en el que un minero ha venido a comunicar al capataz que se ha visto algo rondar por los niveles inferiores, y cuando se acercaron a investigar no encontraron nada.

Por cada margen de diez puntos en esta tirada descubrirán otras cosas. Por ejemplo, que tras cincuenta y seis páginas otro suceso se explica. Al parecer dos enanos han aparecido muertos en los niveles inferiores. Cuando los encontraron estaban calcinados. Se explica que fueron enterrados en el cementerio.

Con otro margen de diez puntos descubrirán otro apartado, tras sesenta y dos páginas en el que se explica que se ha perdido contacto con un grupo de mineros que operaba en el sector siete. Los compañeros más cercanos solo pudieron oír gritos agónicos traídos por el eco de la mina. Los seis enanos aparecieron finalmente en el mismo estado que el anterior asesinato y fueron enterrados también.

Con otro margen de diez descubrirán tras ochenta páginas que se ha visto finalmente a una de las criaturas que han aparecido. Según uno de los mineros, se trata de una criatura traslucida y amorfa que se arrastra por los corredores, su tamaño hace que ocupe lo mismo que el corredor entero, siendo capaz de adaptar su tamaño. Según este testigo, este gusano, pues a eso fue lo que le recordó, apareció de la nada en medio del pasillo y acabó con tres compañeros, arrastrando su horrible cuerpo por encima de ellos y corroyéndoles la piel a su paso. Los restos fueron enterrados también.

El libro termina bruscamente, tras ciento siete páginas. Las últimas líneas hablan del abandono de la mina debido a la cantidad de muertes sufridas y la imposibilidad de acabar con la criatura que les amenaza.

4. Sala. Una serie de muebles aquí dispuestos, soportes de madera con ganchos de los que penden algunos utensilios de cocina, revelan que antaño esta fue una cocina. Dos amplias hogueras es el lugar donde se cocinaba. En el techo, dos paneles de madera que se accionan por unas cadenas, se descubren mostrando unos canales cavados en roca que dan al exterior, sin duda para que salga el humo que pudiera formarse aquí.

5. Sala. Sin duda, la mayor de las salas del complejo. Aquí dentro los PJs encontrarán un total de noventa literas. Todas desocupadas. Varias gruesas mesas redondas y casi un centenar de sillas bien dispuestas alrededor. Las paredes están cubiertas de grabados en los que se representan montañas y símbolos de minería. Todos los muebles son del tamaño para un enano. Todo está cubierto de suciedad y polvo. En la veintena de muebles que rodean la sala, encontrarán algo de ropa y poca cosa más. Si abandonaron la excavación, se llevaron todo cuanto poseían.

6. Corredor. Cuando los PJs lleguen a esta zona de corredores, una tirada de escuchar (base 60% oído agudo +10) les permitirá oír unos fuertes bramidos graves por la parte que han dejado atrás. Si alguien conoce el Orrakh, sabrá que hay orcos rondando por el exterior. Para más datos sobre estos, pasa al apartado *Los chicos malos han vuelto*, mas adelante.

7. Sala. El largo pasillo central de este nivel, da a parar a una amplia caverna con grandes apuntalamientos. Aquí descubrirán que las vías dan a parar a otro tope de madera y hierro como el que pudieron descubrir afuera. Una vagoneta de hierro de recio aspecto descansa aquí. La vagoneta tiene una palanca en el exterior, es la que acciona los frenos. La palanca está atascada, así que será necesaria una F de 4 o más para desatascarla. En cuyo

caso, con un agudo chirrido, la vagoneta empezará a moverse ligeramente siguiendo la pendiente que acabará por lanzarla a considerable velocidad hacia el exterior. La velocidad al principio será mínima, con lo que solo accionando de nuevo la palanca de freno se detendrá la vagoneta de nuevo. Pero tras recorrer unas decenas de metros, alcanzará una sorprendente velocidad que causará a quién se encuentre por en medio, un golpe de F 7. Si la vagoneta alcanza toda su velocidad, la palanca de freno fallará a la hora de usarla, partiéndose en las manos de quien la accione. Con lo que no se detendrán por medios naturales hasta llegar al tope que se encuentra unos centenares de metros mas allá, en el exterior de la mina, a través del campamento orco que hay fuera. Llegar hasta este extremo, supondrá que la vagoneta quedará destruida y cualquier PJ que no salte de ella en marcha sufra 1d2 golpes de F6 sin modificadores por armadura y salir despedido 1d6 metros. Si los PJs saltan en marcha, que hagan una tirada de riesgo (malabarismos +10) o sufrir 1d2 heridas de F5.

8. Sala. En esta sala los PJs encontrarán material para trabajar. Algunos gruesos troncos, un par de hachas, cuatro palas y seis picos. También tres rollos de cuerda de diez metros cada uno y un candil de aceite. También cuatro frascos con carga de aceite para dos horas cada uno. Las cuerdas están en muy mal estado, y colgar en ellas cualquier peso superior a cincuenta kilos, supondrá que la cuerda se partirá.

9. Corredor. Este oscuro corredor es el que comunica ambos niveles.

A continuación te detallo la tabla de encuentros en este primer nivel.

1d100	Tabla A19 de encuentros en nivel 1
01 – 70	N/E
71 – 84	Ratas
85	Rata gigante
86 – 94	Murciélagos
95	Murciélago gigante
96 – 00	Araña gigante

01 – 70 N/E. Ningún encuentro.

71 – 84 Ratas. Los PJs encontrarán 1d6 ratas que huirán asustadas en cuanto aparezcan los PJs. Si algún PJ tiene ganas de bromas con las ratas, te recuerdo que tienen un 35% de posibilidades de causar heridas infectadas y un 2% de ser portadoras de la Peste negra.

85 Rata gigante. Una nauseabunda rata gigante del tamaño de un perro, se erizará chillando acusadoramente mientras se lanza a por los PJs.

Estará acompañada de 1d6 ratas normales que la acompañarán en el ataque.

86 – 94 Murciélagos. Los PJs encontrarán 1d12+3 de estas criaturas dormitando tranquilas en lo alto de donde aparezcan. No harán nada salvo si a los PJs les da por incordiarles. En cuyo caso, abrirán sus ojillos brillantes y revolotearán frenéticos por la zona hasta finalmente desaparecer. Si lo deseas pueden atacar a quienes les han molestado. Vuelan como picadores y su ataque tiene un 25% de posibilidades de causar heridas infectadas, y si es el primero, tendrá un +20% a la I.

Ratas
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 33 0 0 1 1 30 1 - 14 10 14 14 -

Murciélagos
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
- 60 0 0 1 1 30 1 - 14 5 29 29 -

95 Murciélago gigante. Este murciélago, atacará por sorpresa a los PJs en cuanto lleguen a su perpendicular, dejándose caer y acompañado de 1d6 murciélagos normales. Este murciélago vuela como planeador y cuando lo hace, puede atacar en cualquier dirección sin contar encaramiento. Durante el primer asalto gana una bonificación de +10% a la I. hay un 35% de posibilidades de causar heridas infectadas. Su valor de M es el que tiene cuando lo hace por tierra.

96 – 00 Araña gigante. Esta criatura atacará a los PJs si no puede evitarlos de alguna manera. Causa miedo a todas las criaturas que midan menos de tres metros, y terror a los que sufran del trastorno de aracnofobia. Su veneno hace que la víctima quede paralizada si falla la prueba contra veneno (R). Pero si en este estado recibe un segundo ataque, la dosis adicional de veneno hará que si falla de nuevo la tirada contra veneno, muera en 1d6 asaltos. Su grueso armazón le cuenta como una armadura de placas, dándole 2 puntos de armadura en todo el cuerpo.

Murciélago gigante
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
1 35 0 2 2 5 30 1 - 10 14 24 24 -

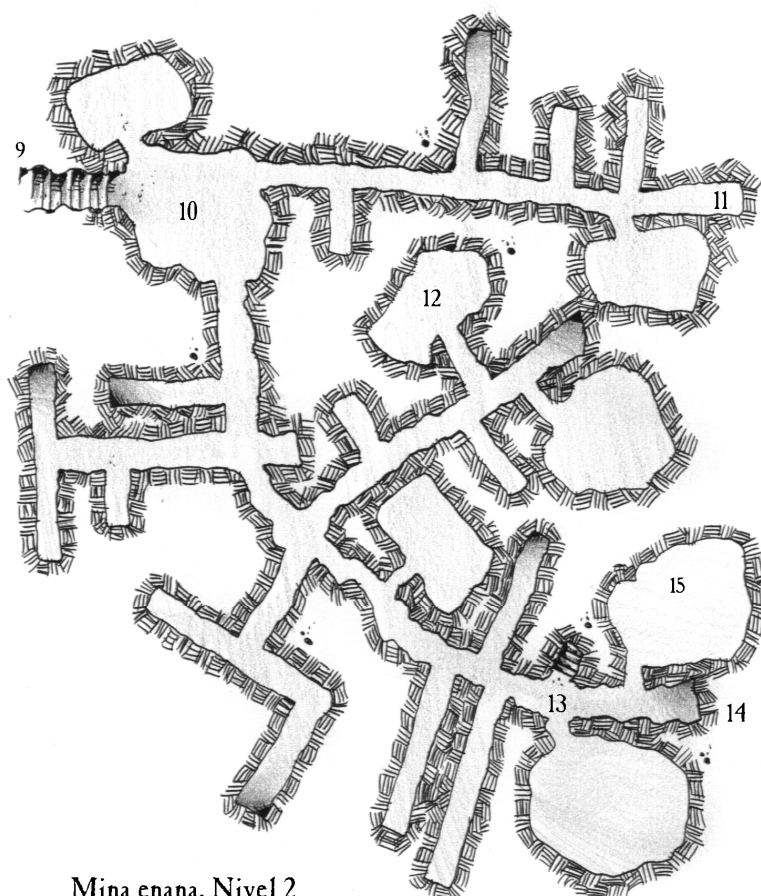
Araña gigante
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
5 33 0 5 4 17 10 2 - 43 2 24 6 -

Rata gigante
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
6 30 0 3 3 5 30 1 - 14 14 18 18 -

Segundo nivel

La diferencia principal de este nivel con el anterior, es que aquí, encontrarán más zonas a medio cavar. Cuando detalles esta zona no olvides describirles los pasillos ciegos, a medio trabajar. Las paredes muestran señales de haber sido cavadas, pero el trabajo por algún motivo se detuvo. Encontrarán capazos llenos de roca, piedras sueltas, picos y fanales ya agotados.

10. Sala. Otra vía de hierro, cruza esta sala de gruesos apuntalamientos. Estos raíles la cruzan perdiéndose de vista por dos corredores que quedan al frente y a la derecha. Una mesa y dos sillas se encuentran nada mas entrar a un lado. En ella no hay nada de interés. También en los puntales, encontrarán un total de tres fanales de aceite agotados. Aquí abajo, el silencio absoluto está unido de la mano con la oscuridad más impenetrable. El aire está cada vez mas viciado, debido a la dificultad para renovarse, además, un extraño tufillo se empieza a hacer notar.



Mina enana. Nivel 2

11. Corredor. Al igual que la sala 7 del nivel superior, este pasillo de unos ciento cincuenta metros, tiene un tope de madera y hierro. No obstante, aquí no hay vagoneta.

12. Sala. Esta sala en su día fue usada como templo local, donde los mineros rezaban a su Dios a diario, ahora todo está cubierto de polvo, suciedad y telas de araña. En esta sala los PJs encontrarán una tosca representación de Grungni, el Dios enano de la minería. Una escultura de roca y oro, representado como un enano vestido de cota de malla, con una larga barba bifurcada que le llega hasta los pies. En sus manos, como si embrazara una arma, lleva un pico desgastado, supuestamente, como dice la leyenda, con el que abrió el mundo subterráneo. Si hubiera en el grupo algún enano o seguidor de este Dios y decidiera rezarle, Grungni le favorecerá con un éxito crítico en el momento que consideres oportuno en una tirada de observar o registro.

13. Corredor. Este estrecho y anguloso corredor es el que comunica ambos niveles.

14. Corredor. Como el 11, aquí encontrarán, tras unos doscientos metros, otro tope de madera y hierro. Aquí yace la vagoneta. Aplica las reglas explicadas en el nivel superior en cuanto a desplazamiento y golpes con la vagoneta si los PJs desean lanzarla o darse una vuelta con ella.

15. Sala. Cuando los PJs entren aquí, descubrirán que esta caverna apuntalada es un cementerio. Al parecer todos los que fallecieron en esta mina fueron enterrados aquí. Representaciones de Grungni aparecen por todos lados, y un pico aparece clavado en la cabecera de cada tumba. En estas herramientas, descubrirán grabados los nombres, de los difuntos. No hay fechas.

1d100	Tabla A20 de encuentros en nivel 2
01 – 50	N/E
51 – 60	Ratas
61 – 69	Rata gigante
70 – 75	Murciélagos
76 – 80	Murciélago gigante
81 – 95	Avanzada orca
96 – 00	El horror gimoteante

Esta es la tabla de encuentros en este segundo nivel.

01 – 50 N/E. Ningún encuentro.

51 – 60 Ratas. Igual que encuentro anterior.

61 - 69 Rata gigante. Igual que encuentro anterior.

70 – 75 Murciélagos. Igual que encuentro anterior.

76 – 80 Murciélago gigante. Igual que encuentro anterior.

81 – 95 Avanzada orca. Una patrulla de las que acamparon en el exterior, alertada por las huellas de

los PJs, ha decidido internarse en las minas. Finalmente han descubierto al grupo de PJs. Si este grupo de orcos fuera reducido, y este encuentro volviera a darse, estos otros serán los que vengan a buscar a los primeros. La patrulla está formada por tantos PJs +3 orcos. A partir de que se de este encuentro dos veces, existirá un 25% acumulativo de que la siguiente vez, venga con ellos su líder, un orco negro.

96 – 00 El horror gimoteante. Esta enorme gusano, traslúcido y amorfo que se arrastra sobre su masa ocupando todo el radio de los corredores, vive normalmente en una de las dimensiones del Caos, pero decidió cruzar a este lado yendo a parar a estas minas donde logró expulsar a todos los trabajadores. Su sistema de combate es brutal, reptará hasta la presa y la aplastará. Entonces segregará unos jugos digestivos para disolverla y absorberla a través de la piel. Este ser es inmune a las armas no mágicas y a los efectos psicológicos. Ataque de aplastamiento; su piel segrega un potente ácido que causa un impacto de F8 por contacto, además del daño normal por aplastamiento, es decir, si alguien queda bajo su mole, sufrirá 1d4 heridas de F4. También afecta su ácido a cualquiera que toque el monstruo. Las criaturas vivas que vean al Horror, ganarán 1d2 puntos de locura en caso de fallar una tirada de **Fv**, y una prueba de **Fr** contra **terror**.

En caso de que acaben con esta criatura, no volverá a aparecer como encuentro, ya que esta era la criatura que obligó a marcharse a todos. Si se repite este resultado, vuelve a tirar en la tabla.

Orcos													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	33	25	3	4	7	25	1	30	29	18	29	29	18

Habilidades

50% Golpe poderoso

25% Muy fuerte

25% Golpear para herir

Equipo

Jubón de cuero 1PA 0/3

Cuchillo -2 D +10 I -20 Pr

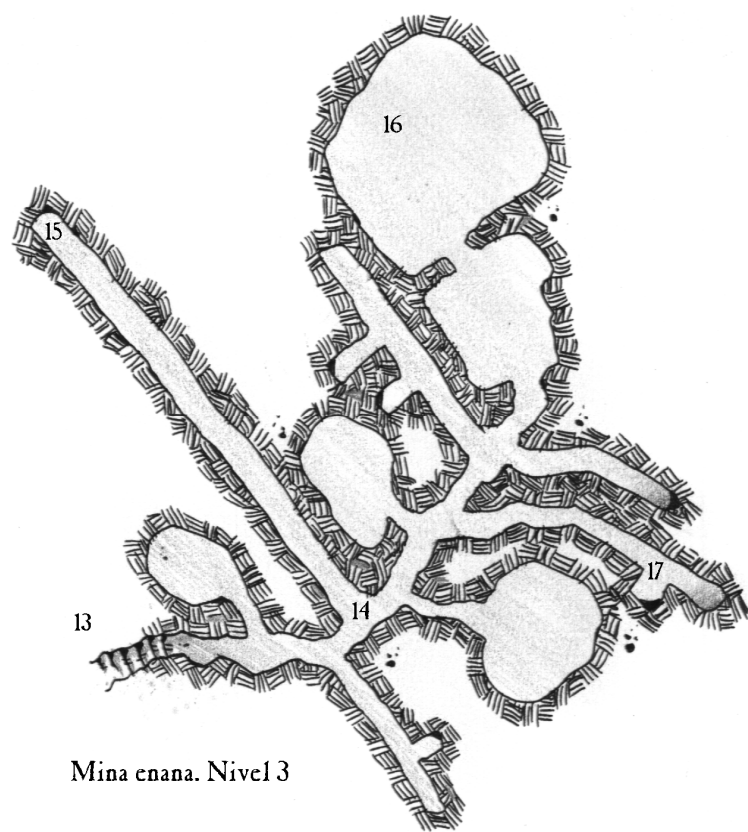
Espada

Horror gimoteante													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	35	0	4	7	20	20	1	-	18	5	89	45	-

Orco negro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	55	25	4	4	7	35	1	20	35	20	35	30	10

* Las habilidades y el equipo arriba listado es tanto para los orcos como para el orco negro. Aunque a este deberás cambiarle el equipo por una cota de malla corta (1PA en tronco), un casco (1 PA en cabeza) y un garrote a dos manos, que le da un -10 a la **I** y +2 al **D**.



Mina enana. Nivel 3

Tercer nivel

Este tercer nivel es el más profundo de todos. Aquí las excavaciones no se terminaron e incluso se han producido algunos derrumbes. Cuando describas los corredores coméntales esto, los apuntalamientos no dan la apariencia de seguridad que en los niveles superiores. En algunos puntos se han venido abajo haciendo que para cruzar de lado a lado tengan que sortear escombros. También pueden encontrar en algunos puntos, con éxitos en tiradas de rastrear, restos viscosos por el suelo de algo que ha sido arrastrado por aquí. Estos rastros se perderán de vista fácilmente, ya que el horror gimoteante entra y sale de este plano a voluntad, desapareciendo sin dejar rastro y confundiendo a los PJs.

14. Corredor. En este vértice entre pasillos, los PJs descubrirán otro tope para vagonetas. Los raíles se pierden de vista en el gran corredor a la izquierda. La vagoneta no se encuentra aquí.

15. Corredor. En este punto alejado, tras recorrer cerca de ciento cincuenta metros, se encuentra la vagoneta medio llena de roca y un pico. Aplica las reglas ya explicadas sobre desplazamientos en la vagoneta. Una tirada de observar, hará descubrir entre los escombros en esta vagoneta, algunas piezas pequeñas de oro, podrían llegar a valer unas 40Co.

16. Sala. En esta amplia sala mal apuntalada, los derrumbes han ocultado una pequeña parte del total de la sala. Si algún PJ tiene la habilidad de minería, reconocerá el estado precario de esta zona, con lo que recomendará el máximo silencio y cuidado. Si se produce algún estruendo en esta sala, como un grito fuerte, explosión o algo parecido, el techo se derrumbará definitivamente aplastando a los PJs. Solo un punto de destino les podrá salvar de esta muerte segura.

17. Corredor. En este punto, una tirada de observar les hará descubrir oro en la pared del corredor. Si se tiene la habilidad de minería y se tiene un pico o algo parecido, el PJ podrá emplearse aquí y conseguir de este material. Se tardará una hora en conseguir el equivalente a 25Co, si no se posee la habilidad de minería se tardará el doble de tiempo para la misma cantidad. Los PJs se pueden estar aquí el rato que quieran, pero deberemos tirar en la tabla de encuentros cada media hora. La veta que han encontrado tiene para dar hasta 1000 Co en pepitas. El rato que se quieran estar depende de ellos. Cuando lleguen al valor de 500 Co el que tenga la habilidad de minería, sabrá que se tiene que apuntalar la zona para seguir cavando. Para ellos se tendrá que usar madera y material adecuado. Cualquier PJ de profesión leñador, o que tenga la habilidad de carpintería, podrá intentar construir un puntal con una tirada de **Des** oculta y consultando el resultado en la página 67 del manual. Si no se poseen dichas habilidades y no se apuntala la zona, cada media hora de trabajo continuado, tendrá un 15% acumulativo de que se venga abajo todo, sepultando a los PJs definitivamente, salvo que se gasten un punto de destino para evitar la muerte segura.

A continuación se da la tabla de encuentros en este tercer nivel.

1d100	Tabla A21 de encuentros en nivel 3
01 – 40	N/E
41 – 50	Ratas
51 – 59	Rata gigante
60 – 65	Murciélagos
66 – 70	Murciélago gigante
71 – 85	Avanzada orca
86 – 00	El horror gimoteante

01 – 40 N/E. Ningún encuentro.

41 – 50 Ratas. Igual que encuentro anterior.

51 - 59 Rata gigante. Igual que encuentro anterior.

60 – 65 Murciélagos. Igual que encuentro anterior.

66 – 70 Murciélago gigante. Igual que encuentro anterior.

71 – 85 Avanzada orca. Igual que encuentro anterior.

86 – 00 El horror gimoteante. Igual que encuentro anterior.

Si no apareciera durante toda la exploración el horror gimoteante, puedes decidir sacarlo cuando tú decidas, o simplemente no traerlo. Puede que esté haciendo algo más interesante en su plano del Caos en este momento y no vaya a aparecer por aquí para suerte de los PJs.

Los chicos malos han vuelto

Nada más entrar los PJs, un nutrido grupo de orcos provenientes de un poblado por las montañas, habiendo detectado la presencia de los PJs, aparecerá ante la puerta de entrada. Su líder, un orco negro de fiero aspecto, organizará algunas patrullas y las enviará a investigar al interior de la mina. Las huellas de los PJs revelan que se internaron aquí dentro.

Cuando los PJs lleguen a la zona predeterminada del nivel uno de la mina, podrán oír los gritos de los orcos mientras obedecen a su líder. Si deciden asomarse, descubrirán un total de 25 orcos, incluido su líder.

Si los exploradores orcos no descubren a los PJs en todo el complejo minero, regresarán a la superficie y tras discutir un rato, levantarán campamento y se irán. Pero mientras las patrullas enviadas a por los PJs no regresen, tanto por acción de los PJs como del horror gimoteante, seguirán entrando orcos a investigar. Así hasta no quedar ninguno.

Otra forma de cruzar su campamento, aunque menos digna, más rápida, es la de montarse en la vagoneta y cruzar a toda velocidad el campamento, con la posibilidad de llevarse alguno por delante. Si emplean este sistema, los orcos acabarán reagrupándose, tras algunas tiradas de **Ld** de su líder tras la sorpresa inicial y saldrán a por los PJs. La posterior persecución que se llevará a cabo, la dejo en tus manos, aunque si los PJs alcanzan el bosque de las sombras, dejarán de perseguirlos.

Si por otra parte, los PJs huyeran de estos escondiéndose en el interior de la mina, serán necesarias algunas tiradas de movimiento silencioso, esconderse urbano, etc. Acompañado de tiradas de escuchar para oírlos pasar, etc....

Otorga a tus personajes **50 Pes** por participar en esta parte.

Prémiales con **+50 Pes** por destruir al Horror gimoteante.

Dales **+25 Pes** por deshacerse de la patrulla orca y su líder de la forma que sea, no tiene por que ser en combate solamente.

Dales **+25 Pes** por buenas ideas e interpretación.

Susurros en el templo abandonado

Como decía anteriormente, esta misma noche, Alexei conocedor de la llegada de los PJs y del motivo que los ha traído hasta aquí, saldrá de su casa al amparo de la oscuridad y asegurándose que no hay ronda por las cercanías se dirigirá hasta la casa de los otros adeptos, y con ellos se internará finalmente en el bosque.

Se asegurarán en todo momento de que no están siendo seguidos, con este fin darán algunas vueltas sin sentido y finalmente se dirigirán hacia el viejo templo abandonado. La única forma de que los PJs se den cuenta de estas actividades, será que te avisen que están investigando por la calle a estas horas de la noche, o que estén en alguna casa cercana a donde se están llevando los hechos. Así que si de esta manera sacan una tirada de observar y tienen visión nocturna, descubrirán las sombras furtivas que se escabullen tras una esquina. Si se deciden a perseguirles, tendrán que darse prisa y hacer alguna tirada de rastrear. En caso de sacar bien la tirada averiguarán que estas se dirigen fuera del pueblo en dirección al bosque. Si sacaran la tirada por un margen de 30 puntos, descubrirán además que son huellas de dos personas y un animal, posiblemente una cabra (la mutación de pies de bestia de Úrsula).

Una vez en el interior del bosque, donde la nieve ha ido desapareciendo dejando calvas de hojarasca, será algo mas difícil seguirles, aplícales ahora un -15% a la tirada de rastrear (**Int**). Si la sacan correctamente, muy adelante, y entre la neblina que embota el bosque, les parecerá ver de nuevo las siluetas que abandonaron el pueblo. Desde este momento, tendrán que hacer algunas tiradas para no perderles el rastro y también algunas tiradas de sigilo (30% de base) para no ser detectados. Las tiradas de escuchar contra los PJs que fallen la tirada o se acerquen demasiado a los adeptos, se verán modificadas en un +10% si el PJ posee movimiento silencioso: rural. Fallar la tirada de sigilo por más de 30 puntos significará que se ha hecho el suficiente ruido como para que con un 30% de escuchar, alguno de los perseguidos pueda detectar este traspies.

Si los adeptos empiezan a sospechar que están siendo seguidos, tomarán medidas para despistarles, como por ejemplo separarse para encontrarse más adelante en el templo. La principal prioridad de los adeptos es no ser descubiertos, ni tampoco el lugar de las reuniones, pero también lo será el descubrir quien esta siguiéndoles. Así que por ejemplo Sclot, aprovechando su facultad para preparar por las paredes y otras superficies, subirá a lo alto de un árbol y desde aquí dejará pasar a los PJs observándolos en silencio y descubriendo así quienes son los perseguidores. Si los PJs pasan por debajo de su posición, y no te dicen que se fijan activamente en los árboles, no le descubrirán, aunque quien posea la habilidad de sexto sentido percibirá una extraña sensación que lo incomodará. Si entonces fuera descubierto, saltará sobre los PJs entrando en combate para huir en cuanto tenga ocasión, por ejemplo si todos fallaran su control de miedo (te recuerdo su aspecto de una cucaracha repugnante). Una vez hayan pasado les seguirá con mucha cautela, y si se desvían mucho del templo, les dejará ir convencido de que se han perdido, regresando al punto de reunión rápidamente.

Finalmente y tras unas horas de camino, los PJs se darán cuenta que cada vez el suelo que pisan es mas fangoso, y que un desagradable tufillo va rodeándolos. Tras unos minutos más de marcha, acabarán metiéndose de lleno en una ciénaga nauseabunda, que a efectos de movimiento contará como terreno difícil. Cualquier acción que se lleve a velocidad superior a cautelosa, conllevará una tirada de riesgo o caer.

Si han conseguido seguirles el rastro hasta aquí, avanzando por este pestilente lugar que les hundirá en el barro hasta las rodillas (para el tamaño de un hombre normal), tras un pequeño islote de árboles muertos y entrelazados, descubrirán que están ante una vieja construcción medio derruida enclavada en una pequeña sección de terreno firme.

Si se diera el caso de que les han perdido el rastro, a no ser que saquen correctamente dos tiradas de rastrear (**Int**), con un +10% por el tipo de terreno, no llegarán hasta este punto. Si se fallan estas tiradas, deberán plantearse dar media vuelta, ya que **NO** encontrarán el templo. Si se da este caso, para regresar a Guerrland, serán necesarias varias tiradas de cartografía (**Int**) si se posee el mapa del bosque (que se podía conseguir en el puesto de correo), o en su defecto una de orientación (**Int**) +5% si se vio el mapa en algún momento aunque no se posea. Si todo esto falla y todavía es de noche, podrán intentar guiarse razonablemente por las estrellas con una tirada de astronomía (**Int**). Quede claro que si con los PJs hubiera algún nativo del lugar, no habría problemas en regresar al pueblo.

Si todo esto falla, deberás remitirte entonces al apartado *¡Perdidos!* Pero si por el contrario, llegan al templo, seguimos adelante y te paso a detallar lo que aquí descubrirán.

1. Arco de entrada. A medida que se acerquen los PJs y suban los antiguos escalones de la construcción, descubrirán con una tirada de observar (I) que tras el musgo y las enredaderas que ocultan todo el frontal del templo, algunas señales grabadas en la roca del dintel. Se trata de una gruesa línea de forma sinuosa franqueada

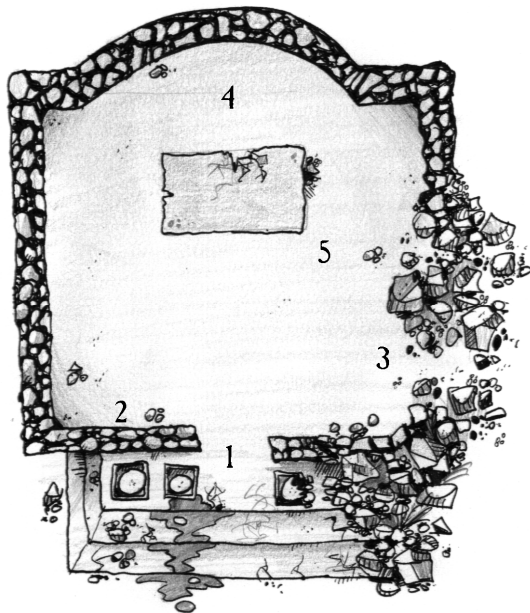
por otras dos líneas de misma forma pero menor grosor. Una tirada de teología (**Int**) con un -10%, les hará reconocer en estos símbolos los representativos de un viejo culto muy antiguo casi olvidado. Se trata del culto a Grurl. Para más datos al respecto, dirígete a los anexos. Si algún PJ posee la habilidad de conciencia de la magia, notarán unos leves efluvios en las cercanías, sin poder llegar a concretar el origen exacto.

2. Planta y muros. Una vez en el interior, descubrirán que como ya parecía desde el exterior, este templo es realmente pequeño, con los PJs y acompañantes (si los hubiese) dentro ya ocuparán la mitad del espacio. A ambos lados del arco de entrada verán dos soportes de hierro oxidado para sujetar las antorchas, aunque no están ocupados. De todos modos, no será necesario aquí luz alguna, a no ser que sea de noche, ya que el muro está en parte derruido y entra luz por este boquete, como veremos en 3. Si se fijan en los muros de roca, una tirada de observar les hará darse cuenta de que antaño estaban cubiertos de pinturas de algún tipo. No podrán entender ningún significado de los dibujos porque el tiempo los ha echado a perder. Aunque en los pequeños sitios donde si puede verse algo, se repite la forma del grabado de la entrada, unas gruesas líneas retorcidas pintadas de color blanco.

3. Muro derruido. Si no es de noche, la luz que iluminará todo el templo proviene de este boquete. Casi toda esta parte del muro se ha venido abajo, por el pasar de los años y la poca firmeza del suelo. Cualquiera que saque un éxito en una tirada de **Int** (+15% si el PJ es Enano, +10% si es ingeniero o +5% si es Peón), sabrá que sin duda este no es el mejor sitio para construir nada, y que lo que le ha ocurrido a este muro le sucederá tarde o temprano al resto del templo.

4. Muro y bóveda. Las pinturas continúan en este muro en forma de semicírculo que se alza en una pequeña bóveda. Aquí arriba, y con éxito en una tirada de observar, los PJs podrán ver en la parte más cubierta de sombras, el horrible grabado de una masa informe repleta de algo parecido a tentáculos o apéndices que surge de la representación de una montaña, desplegándose y chorreando sobre ella como lava de un volcán.

5. Altar. Este altar resquebrajado por varios sitios y con la base llena de grabados de infinitas líneas desiguales entrelazadas entre sí, oculta una entrada secreta a los subterráneos. Para descubrir esto será necesaria una tirada de observar (**I**). Tras pulsar en un pequeño mecanismo muy bien camuflado, el altar se deslizará con un grave sonido hacia la izquierda. Una vez abierto el acceso pasarán al nivel inferior.



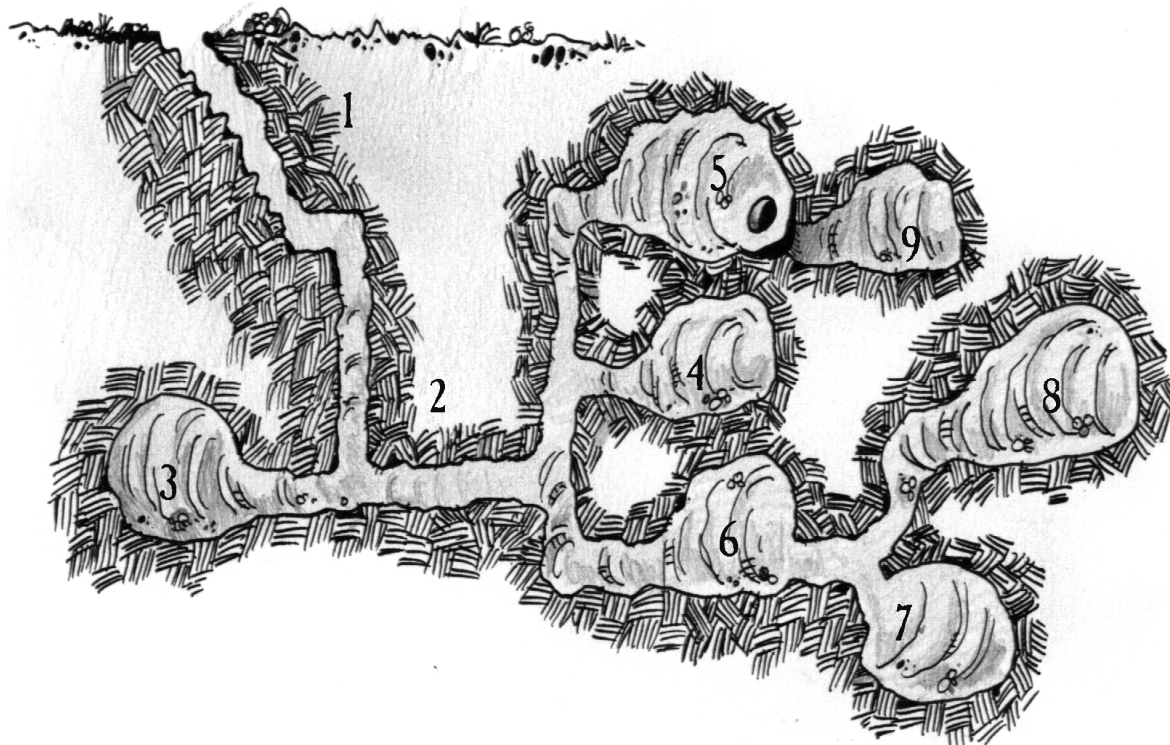
Si no descubrieran la entrada secreta, pero hubieran sacado la de teología, se acordará de que los templos dedicados a este dios, eran casi por completo subterráneos, constando de un edificio principal, donde se encontraba la entrada al resto del templo, que era subterráneo, en honor al Dios Grurl. En este caso, podrá realizar de nuevo la tirada de observar con un +25%.

1. Entradas y escaleras. Nada más abrirse este acceso subterráneo, un leve olor desagradable les asaltará. En su interior reina la más absoluta de las oscuridades, y las paredes así como los escalones que se pueden ver descendiendo y perdiéndose de vista al fondo, están cavados en la misma tierra. De las paredes brota en algunos puntos un líquido espeso que chorrea hasta el suelo, sin duda excrecencias debidas a la proximidad de la ciénaga. La visión nocturna que pueden tener los PJs debido a su raza no funcionará en absoluto aquí abajo, así que será necesario el uso de algún elemento de iluminación. El boquete y el pasillo que desciende son del tamaño justo para que quepa un solo personaje. Así que tendrán que internarse en fila uno tras otro. Tras una bajada de unos treinta metros, las escaleras acaban en un pequeño rellano donde podrá verse un soporte de hierro oxidado clavado a la pared, sin duda para colocar antorchas, pero está vacío. Si los PJs no disponen de material que pueda iluminarles y aún así deciden bajar por las escaleras, tendrán que hacerlo a velocidad sigiloso, y si intentan hacerlo a alguna superior, tendrán que hacer tiradas de riesgo.

2. Corredores. Todas las salas están interconectadas por un corredor que es al que irán a parar los PJs cuando lleguen al final de las escaleras. Cada quince metros más o menos encontrarán las mismas argollas de hierro pero aquí si que tienen las antorchas colocadas y están encendidas, proporcionándoles luz en un radio de diez metros alrededor de cada una de ellas, lo que deja espacios muertos de cinco metros a oscuras. No tardarán en darse cuenta de que por las paredes y por el suelo, encuentran bastantes gusanos. Todos ellos blancos y gruesos como dedos, se arrastran por paredes y suelo cayendo en alguna ocasión desde el techo sobre los PJs sin mayores consecuencias. Una tirada de rastrear les informará de que las huellas que encontraron de los que abandonaron el pueblo están aquí, también las del animal que bien pudiera ser una cabra (el mutante con pies

de bestia), otras extrañas marcas irreconocibles para ellos (las del mutante con forma de insecto) y otras muy pesadas que parecen de una armadura (las del líder guerrero del Caos).

3. Antigua sala vestuario. Cuando este lugar servía de templo de Grurl, aquí es donde los adeptos de este Dios se cambiaban de ropa poniéndose los hábitos característicos de este culto para posteriormente dirigirse a la sala de rezos más adelante. Sin embargo ahora no verán nada de especial, nada más que un porta antorchas con ésta encendida iluminando toda esta sala.



4. Antigua sala de la profecía. Encontrarán unas grandes rocas planas en esta sala puestas de pie y en círculo alrededor de la sala. Por el aspecto que tienen están aquí desde hace años. Su superficie está desgastada por el paso del tiempo y los grabados que las cubren ya casi no se ven. Pero por lo que verán continúan apareciendo las formas alargadas y retorcidas que descubrieron en el templo de superficie. Sin que lo sepan los PJs, aquí es donde se mantenían escritas para que nunca fueran olvidados las normas y dogmas a seguir por los acólitos de este culto. Aunque ahora ya nadie sabe esto. Una tirada de observar, les permitirá reconocer entre las marcas de los grabados, lo que parece una representación de una ceremonia ante el Dios Grurl, un acólito le está entregando en posición sumisa una vara o una arma o algo alargado que no se puede apreciar con mayor detalle debido al desgaste. Por lo demás, encontrarán también algunos camastros improvisados.

Este es el lugar donde descansan los adeptos que fueron hasta Erengard. Si sobrevivieron al encuentro con los PJs, al seguirles de regreso, se habrán dirigido hasta aquí directamente, salvo Georg, que vive en Guerrland.

5. Antigua sala del tesoro. Antaño se guardaban aquí todas las pertenencias u objetos más preciados entregados al culto por donantes. Ahora, los PJs encontrarán dos baúles cerrados. Para abrirlos será necesaria una tirada de forzar cerraduras -10%, te recuerdo que no disponer de esta habilidad solo te permite hacer el intento con -30 a la **D**. Luego, claro, tienen el "otro" sistema de apertura de baúles. Estos tienen una **R1** y **D5**. En su interior encontrarán tres rollos de pergamino con un sello lacrado con el emblema del puesto de correo de Guerrland. Si los abren, descubrirán, tras una tirada de leer/escribir que se trata de los correos enviados desde el pueblo solicitando ayuda al exterior para acabar con la Bestia. Puede que se acuerden que desde el puesto de correos les dijeron que salieron cuatro equipos a caballo. El hecho de que los PJs estén aquí es señal de que al menos uno llegó, los otros tres mensajes están aquí, pero ¿y los correos?

En esta sala, si alguien realiza un registro descubrirá automáticamente que en la pared del fondo hay oculta una pequeña puerta secreta. Si la inspeccionan, y te dicen que usan de la habilidad de detectar trampas, descubrirán que tiene un mecanismo trampa preparado. Para desmantelarlo necesitará de una tirada de **D** secreta. Caso de fallar esta tirada o si activan la puerta sin tomar precauciones, la trampa se activará. Pero claro, al haberla hecho secreta, sea correcta o no, los PJs no lo sabrán, y la puerta se abrirá por sí sola con un leve chasquido metálico dejando a la vista un corredor oscuro de medio metro de alto. Un desagradable olor a corrompido sale de aquí dentro, para ver el interior dirígete a 4.

6. Sala. En esta sala no encontrarán nada destacable. Pero si fueron seguidos por el adepto de aspecto de insecto, será cuando avancen por esta sala cuando emitiendo un desagradable chirrido les atacará desde detrás. Ese chirrido será escuchado por los demás adeptos que se encuentran en 7 y que aparecerán en tres asaltos

listos para el combate. El líder, que se encuentra en 8 aparecerá en seis asaltos. Si por el contrario no fueron seguidos por nadie, y avanzan por aquí sin precaución ninguna, una tirada de escuchar (30%) alertará a los adeptos que se encuentran en la citada sala.

7. Antigua sala del gran acólito. Esta sala mantiene parte de un mosaico en el suelo, bajo el lodazal que chorrea por las paredes, solo puede ser detectado en algunos pocos puntos, ya que o está roto o está cubierto de dicha sustancia. Si los PJs se dedican a despejarlo un poco para observarlo con detenimiento, descubrirán el retazo de una representación de un gusano de dimensiones abominables rodeado de cientos de adeptos de rodillas venerándolo. En esta sala antaño descansaba el gran acólito, el cual jamás podía salir del templo, dedicando su vida al completo a la oración y cuidados del templo. Hoy día, es el lugar donde encontrarán a los adeptos de la Bestia hablando sobre la presencia de los PJs. Si se acercan con cuidado por el pasillo sin hacer ruido, usando de habilidades de sigilo, es decir, si avanzan a velocidad cautelosa, tendrán un 30% de ser detectados, y si lo hacen a velocidad normal, un 60%. (-10% si usan movimiento silencioso: urbano), tras una tirada de escuchar, esta vez por parte de los PJs con una base de 30% o incluso 60% si se acercan hasta el arco mismo de entrada a esta sala (+10% por oído agudo), escucharán un retazo de conversación:

- ... y si se acercan mucho, entonces actuar.
- ¡No!, hay que acabar con ellos inmediatamente, pueden ser un peligro para nuestros intereses.
- ¿Peligro? JA JA JA, ¿para la Bestia? JA JA JA – estas risas serán seguidas por otras más que se unen- cuando la Bestia los encuentre, ¡de ellos no quedará ni el recuerdo!
- ¿Y el maestro que opina?
- Nos lo dirá el mismo, viene hacia aquí en estos momentos.
- Entonces debemos prepararnos enseguida.
- Si, no creo que tarde.
- ¡¡¡INFIELES!!! – Esta voz con un eco metálico resonará fuertemente tras ellos en el corredor en este punto. Esto será así si has leído hasta aquí y no te han puesto sobre aviso de que vigilaban su retaguardia. Si te avisaron de que vigilaban, entonces a media conversación, podrán ver una sombra que se acerca por el corredor, sin duda provocado por algo que está pasando en este momento por delante de la antorcha del recodo que se dirige a 8. Si no se apartan rápidamente, echándose a 6 descubrirán al líder de los adeptos que se dirige hasta aquí. Un guerrero del Caos cubierto con la clásica armadura completa y el horrible yelmo. Si se apartaron y el guerrero falla una tirada de escuchar modificada por la rapidez y el ruido que pueden montar los PJs al salir corriendo hasta esta otra sala, lo verán pasar con paso decidido por la boca del corredor perdiéndose de vista.

En este punto solo existen tres opciones claras. O son descubiertos, o se hacen descubrir saltando al ataque o algo así o nadie se percata de ellos. Y si simplificamos mas, solo queda que hay combate o no lo hay.

Si no lo hay, ellos verán que hacen, pero cualquier movimiento por las cercanías de esta sala, es decir, de la 7 y la 8, requerirán de tiradas de escuchar por parte de los adeptos. Si se alejan de aquí ya no serán descubiertos, al menos en principio.

Su hubiera combate, quede claro que lucharán hasta la muerte y a no ser que se capture a alguno vivo y se le aplique tortura (ver más adelante), de ellos no sacarán mas información que la que puedan sacar escuchando furtivamente. Si el guerrero del Caos llega al interior de la sala y los PJs deciden acercarse de nuevo a escuchar, esto será lo que oigan.

- ...venido desde Erengard.
 - ¿Cuántos? – hablará una voz grave y metalizada.
 - (tantos como PJs + sus acompañantes) maestro. – responderá una voz temblorosa.
 - ¿Dónde se encuentran?
 - En el pueblo, no sospechan nada de nosotros. Son vigilados muy de cerca, maestro. ¿Qué hemos de hacer?
 - Seguid vigilándolos. Pero que no noten nada extraño, no me gustaría perder nuestro privilegiado punto de vigilancia dentro del pueblo.
 - Pero, maestro, ¿y si encuentran a la Bestia?
 - Entonces, todos nuestros problemas con ellos, habrán finalizado...
 - Bien maestro. – responderán varias voces a la vez.
 - Ahora regresad al pueblo y continuar vuestra vigilancia. Y preparaos, pues la Bestia tiene apetito.
- Entonces, tras un ruido de roce de ropas y golpecitos metálicos, el Guerrero saldrá de la habitación para dirigirse a 8, y los demás saldrán del templo de regreso a Guerrland.

Guerrero del Caos

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 65 10 5 4 15 60 2 85 85 85 85 15

Habilidades

Conciencia de la magia
Golpear para herir
Golpe poderoso
Lanzar hechizos: Batalla 1 y 2 y Sentido mágico

Equipo

Coraza del Caos (ver atributos)
Martillo de guerra -10 I +2 D

Puntos de magia: 22



Atributos del Caos: Su martillo de guerra está unido a él, habiendo suplantado por completo uno de sus brazos. Esto le da +1D y -10 I, lo que unido a los modificadores del tipo de arma, dará un total de -20 I y +3D. Su coraza es una armadura completa que le otorga 2 PA en todo su cuerpo, además su yelmo completo, tiene dos propiedades, la primera es que permite al guerrero comunicarse mentalmente con la Bestia, de esta manera, lo que él ve puede verlo la Bestia y viceversa a voluntad, también pueden comunicarse, así es posible para el guerrero saber cuando la Bestia va a aparecer y cuando no. La otra facultad del yelmo es la de transformarse tres veces al día, a voluntad del usuario en una horrible forma alada que agarrada por sus garras al yelmo, alargará su cuello gruñendo ferozmente mostrando su finísimo centenar de colmillos desiguales. Esto obligará a cualquier criatura menor de tres metros que lo vea a realizar una tirada de **Fr** o quedar sujeto a *miedo*. Debido al tamaño de este guerrero, si finalmente resulta abatido, nadie podrá aprovechar ni una sola de las piezas de esta armadura, ya que será demasiado grande para cualquiera. Salvo el yelmo, que si pueden utilizarlo, dando 2 PA a la cabeza, pero quitando -20 a la I debido al tamaño, resulta ser muy incomodo de llevar. La facultad de transformarse en la horrible forma alada no podrán usarla los PJs, a no ser que sean de alineamiento caótico y conozcan la frase de mando, necesitarán de una tirada de **Fv** para averiguarla. Y en cuanto a la facultad de comunicación con la Bestia, seguirá funcionando. Es decir, quien se ponga el yelmo y saque una tirada de **Fv** podrá entrar en trance y durante 1d4 asaltos, sin posibilidad de aumentar el tiempo de ninguna manera y una vez al día, ambos podrán ver al otro lado, es decir, el PJ podrá sentir todas las sensaciones de la Bestia y ver lo que ella vea, y la Bestia podrá percibir esto mismo del PJ. Si coincide que el PJ “comunica” con la Bestia cuando ella esta descuartizando a una víctima o algo así, puedes hacer que el shock sea tal que si no supera una tirada de **Fr** puede llegar a ganar 1 punto de locura a tu discreción.

Magia: Robar mente, mano martillo y golpe de viento de nivel uno, y niebla mística y relámpago de nivel 2.

En cuanto a las características de los Adeptos, las encontrarán en la descripción del pueblo.

Si se consiguiera capturar a alguno vivo e intentan hacerle hablar, deberás tener en cuenta algunos factores. En primer lugar quisiera dejarte claro que a no ser que se use de tortura, no se obtendrá nada de ellos. Para usar tortura se deberá en primer lugar de disponer de esta habilidad. Entonces por cada pregunta hecha, o aplicación de tortura, la víctima sufrirá 1d3 puntos de daño con el consiguiente riesgo de morir en cualquier momento y por tanto de dejar de dar información, y si falla la tirada de **Fv** contestará a cualquier pregunta. Si hubiera algún PJ de alineamiento bueno e intenta torturar el mismo, ganará 1d6 puntos de locura al instante, y si no es él quien tortura pero no consigue evitar que sus amigos ejerzan tortura ganará igualmente 1d3. Para más detalles sobre la tortura dirígete al apartado del mismo nombre en página 69 del manual.

A continuación detallo algunas posibilidades.

¿Cuántos más adeptos hay?

Los que habéis visto y muchos más por el bosque, sin lugar fijo, en campamentos móviles. Somos alrededor de la veintena.

¿Cuántos adeptos hay en el pueblo?

Les dirá el número exacto y sus casas.

¿Dónde está la Bestia?

Nadie salvo el Maestro lo sabe.

¿Quién la trajo hasta aquí?

Nadie lo sabe, solo sé que algunos fuimos los elegidos para venerar a la Bestia, y este privilegio nos reportará grandes recompensas cuando seamos los únicos amos del bosque de las sombras, tras expulsar todo asentamiento humano.

¿Cómo se la puede eliminar?

No existe modo alguno.

¿Existe algún modo de entablar contacto con ella? ¿Os obedecía de alguna manera?

Solo el Maestro lo hacía. Es el único al que la Bestia respetaba.

Y en definitiva, un montón de respuestas vagas que no aportarán casi nada nuevo. Si alguno de los adeptos fuera detenido y llevado hasta el pueblo, será detenido, acusado, juzgado y condenado a muerte inmediatamente.

8. Antigua sala de oración. Al entrar en esta sala descubrirán que está completamente a oscuras. Apenas ilumina un poco aquí dentro la antorcha que hay en el corredor. Los PJs necesitarán de algún tipo de iluminación, si los PJs llevan luz dentro de la sala, encontrarán al fondo una representación de Grurl de cerca de los tres metros de alto tallada en roca. Permanece erguido sobre su grotesco cuerpo como una S invertida, siendo el extremo superior supuestamente su cabeza, donde su boca permanece abierta mostrando cuatro hileras

de colmillos por arriba por abajo. Toda la base de esta escultura está cubierta de los gusanos que habitan por todo el subterráneo, incluso del interior de su boca surgen estos gusanos cayendo al suelo pareciendo que el Dios estuviera dejando caer una espesa baba. Por alguna extraña razón se acumulan aquí en un número incalculable. Si decidieran romper la representación de Grurl (R3 D8), descubrirían que en su interior hay miles de esos gusanos, sin mayores consecuencias. El líder de los Adeptos usa esta sala como lugar de descanso. Siempre está en esta sala salvo cuando se reúne con los adeptos, así que si los PJs descubren este templo casi por casualidad y se internan en el subterráneo, posiblemente este será el único habitante que encontrarán, sin contar la sala oculta, claro.

9. Sala del guardián. Hasta llegar a esta sala, los PJs tendrán que reptar por un estrecho corredor de apenas medio metro de alto cubierto por un palmo de estos gusanos que se arrastran por paredes y techo. Entrar aquí dentro a través de estos insectos requerirá de una tirada de **Fr**, en caso de superarla podrá entrar si lo desean. Por otra parte no hay ninguna luz aquí dentro así que tendrán que ingeniárselas para ver o tendrán que internarse a oscuras. A medida que avancen por este pasadizo, hundirán las manos entre los gruesos gusanos que caerán por techo y paredes sobre el pelo de los PJs, correteando por las orejas de estos, como intentando meterse hasta su cerebro. Si gritan es peor porque pueden acabar con gusanos de estos metidos en la boca. Tras cinco metros de oscuridad completa llegarán a una sala iluminada por un musgo verdoso fluorescente que ilumina enfermizamente este pequeño habitáculo. Esta sala es el lugar donde se guardó antaño uno de los objetos de este culto. El último de los grandes acólitos fue sacrificado siendo enterrado en vida aquí dentro para proteger por siempre la espada conocida con el nombre de El aguijón de Grurl. Así que los PJs al entrar descubrirán que el suelo está aquí como en el pasillo, cubierto de estos gusanos, y en el centro de la sala, sentado en un raído trono, verán los restos de una armadura andrajosa que cae a peso sobre un montón de polvo y algunos pequeños fragmentos de hueso carcomido. Sin duda los restos del guardián al que el tiempo ha reducido a polvo, y sobre el, apoyado en la armadura, una espada de mano de aspecto herrumbroso. Si los PJs no hacen nada más que volver a salir de la sala sin tocar nada, no sucederá nada, pero si tocan o se llevan la espada, todos los gusanos de la sala y el pasillo emitirán un sonido agudo y siseante mientras no paran de agitarse y arrastrarse hacia el trono. Y así verán los PJs como todos los gusanos reptan por este y se escurren por debajo de la vieja armadura, metiéndose entre las viejas vestiduras rellenándola con una masa de estos viscosos bichos. En un total de cuatro asaltos, todos los gusanos habrán formado una forma humanoide que se levantará y cogiendo una espada y un escudo de detrás del trono, se enfrentará a los PJs hasta ser destruido o hasta que los PJs devuelvan el objeto robado y se larguen de la sala cagando leches. Esta criatura no puede ser dañada normalmente, así que solo el fuego, magia o armas mágicas lo dañarán. Por lo demás, recibirá golpes que le vayan propinando pero no se detendrá hasta que en algún crítico el resultado ponga que le arrancan alguna pierna, con lo que caerá al suelo mientras se forma de nuevo la pierna de gusanos en 1d3 asaltos. Y de la misma forma soltará sus armas si en un crítico resulta que le cercenan algún brazo. Así, en 1d3 asaltos mas, los gusanos lo recompondrán de nuevo, momentos que los PJs supongo que aprovecharán para poner tierra de por medio. Esta criatura está sujeta a *inestabilidad* si sale del templo exterior. Si mientras persigue a los PJs se encontrara con los adeptos, luchará también con ellos, reconociéndolos a todos como extraños y allanadores.

Dj. Los PJs tienen dos formas de encontrarse esta sala, y la diferencia está en si han desactivado, o no, la trampa. En el primer caso es lo que has leído hasta ahora. Pero en caso de que no la hayan desactivado, lo que se ha relatado sobre el guardián de Grurl se lo encontrarán ya en marcha. Es decir, mientras avanzaban por el corredor los gusanos ya estaría amontonándose bajo la armadura del acólito, y el acólito embrazaría el aguijón de Grurl contra los PJs. Para ver las características del arma dirígete al apartado correspondiente en los anexos.

Gran acólito guardián

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
3	65	0	5	5	15	40	2	35	5	5	5	80	5

Equipo

Armadura de cuero. 0/1 PA en tronco y brazos.
Escudo 1 PA en todo el cuerpo.
Casco 1 PA en cabeza.

Esto es todo cuanto se oculta en el viejo templo de culto a Grurl, que cumple las funciones de lugar de reuniones de los adeptos de la Bestia.

Si los PJs el primer día de llegada al pueblo, cuando se llevan a cabo estos incidentes descubrieran todo esto, les siguieran hasta el viejo templo y desenmascararan a los adeptos que viven en el pueblo, dales muy merecidamente **100 Pes**. Si además acaban con el líder guerrero del Caos, dales **+50 Pes**.

WARHAMMER

¡Perdidos!

Este apartado posiblemente, y para desgracia de los PJs, no serán pocas las veces en que tengan que venir a visitarlo debido a que no han sabido seguir rastros, o han perdido al guía, o en fin... Sea como sea, durante toda la campaña, se te hará referencia a este apartado cuando los PJs se queden tirados en el bosque, incapaces de encontrar el camino de regreso al pueblo, por ejemplo. Así que a no ser que se especifique lo contrario deberás venir siempre a este apartado.

La fórmula para usar este apartado es muy sencilla, básicamente todo funcionará a golpe de tabla de encuentros. Los PJs vagarán por el peligroso bosque de las sombras, enfrentándose a sus merodeadores, su flora y sus peligros naturales.

Tienes que controlar el tiempo que transcurre entre tirada y tirada, también calcular el tiempo que dedican a cada obstáculo, controlar el ciclo diario, es decir, si se hace de noche o amanece, y finalmente el tiempo que hace, si empieza a nevar, llueve o simplemente está despejado. Llevados al extremo deberás controlar si pasan mucho tiempo sin comer o beber, las provisiones que lleven encima, etc.

Una vez que los PJs definitivamente se han perdido, tendrán que tirar en la tabla **A1** de destino para ver a donde han ido a parar después de 1d4 horas caminando abriéndose paso a través del bosque. Quede claro que cada vez que tiremos en esta tabla, tendremos que tirar 1d4 para ver cuantas horas de camino se han necesitado hasta llegar a donde se indique. Antes de decirles el resultado de su tirada, tendrás que explicarles lo costoso y cansino que ha sido llegar hasta este punto, las marañas de árboles muertos entrelazados, la vegetación espesa que les obliga a abrirse paso a espadazos, la dificultad de avanzar por la ciénaga hundiéndose a cada paso que dan, etc... otro dato a tener en cuenta es el clima que se encontrarán. Cada 24 horas de camino por el bosque, haremos una tirada en la tabla **A16** y aplicaremos el resultado inmediatamente y durante todo ese día.

Mientras los PJs avanzan por el bosque, tendrán además posibilidades de encontrarse con las especies características de este bosque, que como ya sabrán a estas alturas, es bastante peculiar. Así que para simular los peligros que encierra el bosque y que se desvelan a cada paso de los PJs, tiraremos en la tabla **A10** de encuentros en marcha cada hora de camino. Y al contrario, si no se mueven, ya sea porque paran a comer o a dormir, por ejemplo, también tendrán posibilidades de que sean los encuentros los que vayan a los PJs, quizá alertados por el olor de la comida que estén cocinando, o por la luz de la hoguera, o por el ruido que hacen, etc. En el caso de que estén estáticos, tiraremos en la tabla **A13** pero una vez cada tres horas.

Dejo a tu criterio el aumentar o disminuir el tiempo entre tirada y tirada en las tablas de encuentros **A10** o **A13** según la fuerza de tu equipo de jugadores. De todos modos no tiene que quedarles la impresión de que están cruzando un bosque inofensivo, el objetivo es que se den cuenta de que la muerte les acecha en cada uno de los oscuros ángulos de este bosque.

1d100	Tabla A1 de destino
-01	Dirección opuesta
01 – 40	Completamente perdidos
41 – 60	Sin pistas
61 – 80	Algunas pistas
81 – 90	Claros indicios
91 – 00+	Destino alcanzado

- 01 Dirección opuesta. Los PJs avanzan sin sentido alguno, se internan en las regiones más recónditas del bosque. Sumaremos +1 hora al total de horas empleadas hasta llegar aquí, haremos una tirada en la tabla **A2** de destinos recónditos para concretar destino y la próxima vez que tiremos en esta tabla lo haremos con un -15% al resultado.

01 – 40 Completamente perdidos. Los PJs

avanzan sin encontrar una sola señal que les sea familiar. Se encuentran absolutamente perdidos e incapaces de encontrar el camino correcto de regreso. La próxima vez que tiren en esta tabla lo harán con un -10%.

41 – 60 Sin pistas. Los PJs no encuentran una sola señal o pista que les haga creer que van por el camino correcto. La próxima vez que tiren en esta tabla lo harán con un -5%.

61 – 80 Algunas pistas. Los PJs encuentran alguna pista que les recuerda haber pasado por aquí, quizá la forma de ese árbol, o ese extraño moho que crece en los troncos, etc. La próxima vez que tiren en esta tabla lo harán sin modificadores.

81 – 90 Claros indicios. Los PJs encuentran claros indicios de que andan por el camino correcto. La próxima vez que tiren en esta tabla lo harán con un +10%. Además las tiradas de encuentros en las tablas **A10** o **A13** ahora (y solo con este resultado) sufrirán un modificador de -20 y el tiempo empleado será de 1d3-1 horas con un mínimo de una hora.

91 – 00+ Destino alcanzado. Los PJs llegan al punto de destino.

1d100	Tabla A2 de destinos recónditos
01 - 30	Bosque lejano
31 - 41	Ciénaga
42 - 61	Asentamiento / tribu
62 - 72	Región de las arañas
73 - 88	Región del veneno
89 - 00	Región montañosa

que por aquí hace muchísimo tiempo que no pasa nadie.

31 – 41 Ciénaga. Los PJs se darán cuenta de que cada vez el suelo se va embarrando más y más. El entorno se va oscureciendo progresivamente y tendrán la impresión de que los árboles, cuanto más avanzan mas señales tienen de sufrir algún tipo de enfermedad que los pudre hasta combarlos. Así, al poco entrarán definitivamente en la ciénaga, envolviendo a los PJs de extraños sonidos provenientes de la misteriosa fauna local y los inquietantes burbujeos del cenagal, como si alguna criatura acechara aquí abajo, donde se pierden de vista sus piernas hundidas en el barrizal, obligando a los PJs a reducir el paso se reduce a cauteloso haciendo tiradas de riesgo si se fuerza por encima de dicha velocidad. Que hagan una tirada en la tabla **A3** de encuentros en la ciénaga.

42 – 61 Asentamiento / tribu. Mientras avanzan los PJs por el bosque, una tirada de escuchar (base 60% oído agudo +10) les hará descubrir el sonido de algunos gritos o gruñidos de tonos graves. Si deciden echar un vistazo, llegarán al borde de un pequeño claro donde hay ubicado un pequeño asentamiento o poblado. Diferentes chozas de tosco aspecto se encuentran dispersadas aquí y allá sin orden aparente. Para ver que tipo de criaturas encontrarán, que hagan una tirada en la tabla **A4**.

62 – 72 Región de las arañas. Sin saberlo, los PJs se habrán internado en esta peligrosa región del bosque de las sombras. Las primeras pistas que recibirán serán algunas telas de araña entre las ramas de los árboles. Una tirada de observar les hará descubrir algunos bultos completamente cubiertos de esta tela, como grandes ovillos. Estos cuelgan de algunas ramas y si a los PJs les pica la curiosidad y les da por cortar alguno de estos y abrirlo, encontrarán medio devorado el cuerpo de alguna alimaña, ratas, serpientes o algo así. Para ver que encuentran los PJs mientras cruzan esta zona que hagan una tirada en la tabla **A5**.

73 – 88 Región del veneno. Cuando los PJs lleguen a esta zona les sorprenderá en premier lugar descubrir que aquí, pese a lo duro del clima, existe vegetación. Extraños hongos y diferentes mohos crecen por todas partes, algunos crecen sobre otros formando en ocasiones láminas de diferentes colores y texturas que se extienden por el suelo y trepan por los troncos de los árboles. Una tirada de herbolaria (**Int**) les hará descubrir que aquí se encuentran reunidos casi todos los tipos de moho existentes e incluso muchos que les serán totalmente desconocidos. Que los PJs hagan una tirada en la tabla **A6** para determinar encuentros.

89 – 00 Región montañosa. Los PJs descubrirán tras un buen rato de caminar, que han llegado a un claro del bosque grandioso en cuyo centro se encuentran algunas pequeñas colinas y montañas. La zona muestra grandes desniveles, inmensas rocas caídas por antiguos desprendimientos y ningún sendero o camino aparente que seguir. El viento sopla fuertemente entre las grandes rocas y arrastra consigo extraños lamentos y largos ululares. Una tirada en la tabla **A9** determinará el encuentro que sufrirán si se adentran entre las montañas, si decidiesen no hacerlo, vuelve a usar la tabla **A1**.

1d6	Tabla A3 encuentros en la ciénaga
1 - 3	N/E
4 - 5	Gusano de ciénaga
6	Templo

impresión de que la superficie se hubiera elevado, como si algo realmente grande (nada mas cierto) estuviera pasando por debajo. Será cuando los PJs ya estén con la mosca detrás de la oreja o quizá (si no sacaron la tirada y no descubrieron nada) avanzando sin esperarse nada, cuando una mole de siete metros de tamaño se alce a través del fango sobre los PJs. Nada más verlo, que hagan una tirada de **Fr** para no sufrir los efectos del *miedo*. En caso de fallar esta tirada, quedarán paralizados incapaces de moverse, luchar o hacer nada más que esquivar si es atacado. La tirada se podrá hacer cada asalto hasta superarla correctamente.

Gusano de ciénaga												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv
6	33	0	6	4	17	30	4	-	10	10	10	10

01 – 30 Bosque lejano. El punto más extremo del bosque. Las ramas secas de los árboles se entrelazan fuertemente haciendo que avanzar sea muy dificultoso. El paso se reduce a cauteloso obligatoriamente, haciendo tiradas de riesgo si se fuerza por encima de dicha velocidad. Da la impresión, a los ojos de los elfos o de cualquier PJ que tenga algún tipo de profesión relacionada con bosque o montañas,

1 – 3 N/E. Ningún encuentro.

4 – 5 Gusano de ciénaga. Mientras avanzan dificultosamente por la ciénaga, una tirada de observar les hará descubrir cómo se forman algunos remolinos en la superficie fangosa, en incluso en algún punto, por un momento da la

En combate ataca con un mordisco y también intentando aplastar a cualquier criatura que esté en sus flancos o enfrente de él.

6 Templo. Los PJs descubrirán, casi por casualidad, el viejo templo abandonado donde se reúnen los adeptos

de la Bestia. Dependiendo de sus acciones, puede que lo encuentren vacío, si ya estuvieron aquí, o puede que lo encuentren con los adeptos en pleno discutiendo con lo que hacen con los PJs. Dirígete al apartado *Susurros en el templo abandonado* para más detalles de este lugar.

1d6	Tabla A4 de razas de poblado
1 - 3	Goblins
4 - 6	Orcos

menores. Existe un 20% cada vez que salga este resultado de que el líder del poblado sea un mago. Los Goblins odian a los Enanos y temen a los Elfos cuando no los superan al menos en 2 a 1. Los Goblins tienen visión nocturna hasta a 10 metros. También están sujetos a animosidad hacia los demás goblinoides. Si entran en combate lo harán de modo absolutamente desorganizado

Goblin
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 25 25 3 3 7 20 1 18 18 18 18 18

Goblin menor
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 25 25 2 2 5 40 1 24 18 18 18 18

Si hubiera algún mago entre estos, dispondría de 23 puntos de magia y conocería los hechizos de magia vulgar: Sueño, pagina 153 WHJDR, y de magia de batalla: Mano martillo y Fuerza de combate, pagina 154 de WHJDR y en un pergamino Nube fétida, de magia de batalla de la pagina 98 de *El castillo Drachenfels*.

4 - 6 Orcos. Un total de 1d20+10 de estas criaturas viven en este poblado de aspecto militar. Podrán ver Orcos patrullando, afilando armas o reparando armaduras. Da la impresión de que se están preparando para algún combate. Pero no es así, los Orcos simplemente siempre están a punto para repartir leña.

Orco
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 33 25 3 4 7 25 1 30 29 18 29 29 18

Habilidades

50% Golpe poderoso
25% Muy fuerte
20% Furia asesina
25% Golpear para herir

Equipo

Jubón de cuero 1PA 0/3
Cuchillo -2 D +10 I -20 Pr
Espada

1d6	Tabla A5 de encuentros en región de arañas
1 - 3	Telas de araña
4 - 5	Enjambre de arañas
6	Araña gigante

1 - 3 Telas de araña. Si bien al principio ya veían telas de araña entre algunas ramas, o entre las raíces levantadas de algún árbol, ahora descubrirán que estas lo cubren todo como si de un fino manto se tratara. Y ya no

de rama en rama, si no de árbol en árbol cerrando por completo el paso haciendo que los PJs tengan que abrirse a través ya sea con sus armas, sus manos o el fuego de alguna buena antorcha. No tardarán en darse cuenta de que en sus ropajes o en su equipo o incluso en el pelo llevan adheridos infinidad de hilos de esta sustancia sorprendentemente pegajosa. Si los PJs te dicen que pasan a través de estas barreras de hilo, tendrán un 10% de probabilidades de quedar enganchados, siendo entonces necesaria una tirada de **F** para liberarse, sin mayores consecuencias.

4 - 5 Enjambre de arañas. Una tirada de escuchar (base 30%, oído agudo +10%) les alertará, quizá demasiado tarde de que un sonido constante y de dudosa procedencia se está cerrando alrededor de ellos. Podrán oír como este sonido proviene de todas direcciones, delante, detrás, a los lados... Entonces tras unos instantes, verán como un enjambre de arañas (un centenar más o menos) se agolpa sobre ellos cerrando un círculo cuyo centro son los PJs. Podrán ver como estas criaturas corretean hacia ellos, pasando las más pequeñas, y por tanto más ágiles, sobre las mayores, del tamaño de una mano abierta.

Enjambre
M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr Fv Em
4 33 0 1 1 10 10 10 - 89 5 89 89 -

El enjambre solo puede ser dañado con fuego, o magia, el resto de ataques matará 1d6 criaturas por ataque. Los ataques especiales causarán al menos una **H** y el enjambre disminuirá en número y así también las **H** y **A** que dispongan. Estas arañas son venenosas, así que si reciben un ataque y fallan una prueba contra veneno (**R**)

quedarán aturdidos, si reciben un segundo ataque y vuelven a fallar la tirada de **R** quedarán paralizados, y si en este estado reciben un tercero, les provocará la muerte en 1d12 asaltos.

6 Araña gigante. En algún momento de su ruta por esta zona, los PJs se encontrarán con una araña gigante. Puedes hacer que les ataque de frente o que caiga sobre ellos dejándose caer desde la copa de un árbol,

logrando así un ataque sin respuesta por la emboscada. Esta araña mide cerca de los tres metros, se dice que son capaces de comunicarse entre los de su especie, lo que les da una inteligencia superior a lo normal. Esta cubierta de pelo negro y grueso y en sus ojos compuestos podrán verse reflejados los PJs cuando la araña se

Araña gigante													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

lance a por ellos. Esta especie, tiene miedo al fuego, pero es inmune al resto de efectos psicológicos. Causan miedo a todas las criaturas que midan menos de tres metros, y terror a los que sufran del trastorno de aracnofobia. El veneno de la araña hace que la víctima quede paralizada si falla la prueba contra veneno (**R**). Pero si en este

estado recibe un segundo ataque, la dosis adicional de veneno hará que si falla de nuevo la tirada contra veneno, muera en 1d6 asaltos. Por otra parte en combate, el grueso armazón de la araña, le cuenta como una armadura de placas, dándole 2 puntos de armadura en todo el cuerpo.

1d6	Tabla A6 de encuentros en región del veneno
1 - 2	Vegetación variada
3 - 4	Moho variado
5 - 6	Juncia de sangre

1 - 2 Vegetación variada. Recorriendo esta zona donde extrañamente la vegetación parece crecer mas salvaje que en el resto del bosque, que los PJs hagan una tirada en la tabla **A7** para concretar el tipo de vegetación que encontrarán. Para identificarla, será necesaria

una tirada de herbolaria (**Int**), y en caso de fallarla ni siquiera repararán en ellas.

3 - 4 Moho variado. Al igual que el resultado anterior, pero que hagan la tirada ahora en la tabla **A8**.

5 - 6 Juncia de sangre. Mientas avanzan por esta zona de basta vegetación, tendrán la mala suerte de pasar demasiado cerca de una Juncia de sangre que se activará atacando a un PJ al azar. Una tirada de sexto sentido (**Int**) les puede llegar a alertar de que ese arbusto de ahí delante no te produce buena sensación.

En combate la juncia atraparà a la víctima y la arrastrará hacia el tronco viscoso y hediondo de la planta. Si todo va mal, la víctima será absorbida mientras los jugos gástricos trasformarán al infeliz en nutrientes musgosos que serán absorbidos directamente a través de la corteza esponjosa. Si se le ataca con fuego, la juncia se contraerá soltando a sus víctimas. Las ramas pueden estirarse y realizar el ataque hasta a cinco metros. Es un ataque de constricción que provocará 1d6 heridas. Si el ataque tiene éxito, tiraremos 1d6, con 1 o 2 ambos brazos del blanco habrán quedado inmovilizados (con lo que el PJ no podrá atacar), de 3 a 5 solo quedará inmovilizado un brazo (50% de que sea el brazo del arma) y con un 6, la víctima tiene ambos brazos libres. Cualquier PJ apresado de esta manera, sufrirá heridas de forma automática hasta ser liberado. Si el golpe provoca heridas, la víctima será atraída hacia el tronco donde recibirá 1d6 puntos de daño adicional por asalto sin tener

Juncia de sangre													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
0	45	0	3	3	5	60	1	-	0	0	0	20	-

en cuenta otros modificadores. Y la única forma de lograr esto es matando a la juncia, o infringiéndole tres o más heridas con un solo golpe o superando una prueba de **F**.

1d6	Tabla A7 de vegetación
1 - 2	Raíz de tumba
3 - 4	Salicea
5 - 6	Tubulara

1 - 2 Raíz de tumba. Explicada con detalle en la botica de Fix. Encontrarán 1d4 de estas plantas y podrán sacar dos dosis por planta.

3 - 4 Salicea. Encontrarán varias de estas plantas, con un total de 1d12 dosis aprovechables. Aplicando una ramita seca de

esta planta bajo la nariz de un personaje aturdido, le reestablecerá en 1d4 turnos si pasa una prueba de **R**.

5 - 6 Tubulara. Encontrarán una planta de este tipo. De aspecto blanco y gomoso, si beben el fluido de olor agradable y sabor dulce que se acumula en el fondo de los tallos tubulares de esta planta, sufrirán demencia WHJDR página 84 durante 1d6x10 turnos a no ser que superen con éxito una tirada de **R**.

1d6	Tabla A8 de moho
1 - 2	Moho amarillo
3 - 4	Moho púrpura
5	Moho rojo
6	Musgo negro

1 - 2 Moho amarillo. Este moho, explicado con más detalle en la página 238 del manual, libera sus esporas por el contacto, llenando el aire de una mortal polvareda amarilla. Cualquier criatura en la nube formada (de diez metros de radio y dura 1d6 asaltos), deberá superar una prueba de **R** o perder la

conciencia durante un asalto más de lo que dure la nube. Por cada asalto en la nube, perderán 1d3 heridas sin modificadores. Si algún PJ llega a 0 heridas debe tirar en la tabla de golpe crítico de muerte repentina para el daño adicional recibido de la polvareda.

3 - 4 Moho púrpura. Este moho, explicado con más detalle en la página 238 del manual, es sensible a la magia y sólo libera sus esporas si cualquier objeto o criatura mágica se acerca a menos de cinco metros. Esta nube que cubre cinco metros de radio durante 1d6 asaltos, absorberá 1d6 puntos de magia de cualquier

personaje y/u objetos mágicos, aunque estos nunca caerán por debajo de cero. En el interior de la nube no se puede realizar magia alguna y los puntos perdidos se recuperarán de la forma habitual.

5 Moho rojo. Este moho, explicado con más detalle en la página 238 del manual, libera por contacto una densa nube que cubre cinco metros de radio durante tres asaltos. Cualquiera en su interior deberá superar una prueba de **I** o quedar ciego durante 2d6 horas. Esto reducirá la HA, I y Des en un 25% además de dar bonificación a la HA del oponente, si se da el caso, y no es que te este dando ideas, no... Además, estas esporas tienen un efecto extraño e impredecible sobre los sistemas nerviosos de humanos y Halflings, así que los PJs de estas razas sufrirán 1d6 puntos de locura.

6 Musgo negro. Explicada con detalle en la botica de Fix.

1d6	Tabla A9 de encuentros en región montañosa
1 - 2	N/E
3	Poblado
4	La torre milenaria
5	Mina enana
6	Cueva nido

1 - 2 N/E. Ningún encuentro.

3 Poblado. Mientras avanzan por la zona, sorteando grandes rocas, escalando o caminando a través de la falda de una de las colinas, una tirada de escuchar (base 30% oído agudo +10) les permitirá escuchar unos sonidos de tambores lejanos. Si les da por investigar, no tardarán en encontrar un

pequeño poblado resguardado entre las montañas y las rocas que resiste aquí vigilando el paso entre las colinas. Tienen un sistema de custodia constante por la zona, siempre alerta de quien es el incauto que pasa por aquí. De hecho esos tambores les sirven de sistema de comunicación entre las diferentes tribus. El eco que hay en la zona envía los sonidos de los tambores de poblado en poblado evitando así el engorro del transporte por este terreno. Normalmente se sitúan en puestos elevados desde donde controlan las distancias. Cuando detectan algo y según tengan el día y sopesando la fuerza del intruso, se lanzan contra el con la sutileza de un elefante. Para determinar el tipo de tribu, haz una tirada de la tabla **A4**.

4 La torre milenaria. Para descubrir esta torre será necesaria una tirada de observar. Sacándola correctamente los PJs descubrirán en lo alto de un risco la silueta de una oscura y alargada torre negra. Desde donde están los PJs no verán ningún camino, sendero o ruta que lleve hasta ella. Si los PJs se deciden a ir hasta la torre, deberás dirigirte al apartado correspondiente.

5 Mina enana. Mientras los PJs avanzan por entre las rocas, una tirada de observar les hará darse cuenta de que hay una vieja entrada de cueva o mina en la falda de la montaña. Las sombras mismas de los pliegues de la montaña la camuflaban haciéndola pasar casi inadvertida. Para llegar hasta esta mina, serán necesarias dos tiradas de riesgo para trepar a lo alto. Si se posee la habilidad de escalar se conseguirá sin tirada alguna. Si los PJs se deciden finalmente a entrar en la mina, deberás dirigirte al apartado correspondiente.

6 Cueva nido. Con una tirada de observar, los PJs descubrirán en el lateral de una de las colinas, en una zona muy escarpada, una gran cueva. Para llegar hasta ella será necesario disponer de material de escalada. Esta cueva está a unos sesenta metros y no se ve camino o senda alguno que lleve hasta aquí. Si finalmente se deciden a ir hasta la cueva, dirígete hasta el apartado correspondiente.

1d100	Tabla A10 de encuentros en marcha
01 - 40	N/E
41 - 51	Sonido
52 - 62	Avistamiento
63 - 75	Tribu / poblado
76 - 88	Criaturas del Caos
89 - 94	Escarabajo gigante
95 - 98	Escorpión gigante
99 - 00	Jabberwock

01 - 40 N/E. Ningún encuentro.

41 - 51 Sonido. En cualquier momento del camino, los PJs tendrán ocasión de escuchar algún tipo de sonido. El sonido en cuestión y la intensidad del mismo lo dejo a tu albedrío. Dependiendo de la región donde se encuentren, el sonido podrá ser de un tipo o de otro. Por ejemplo podrían ser unos tambores tribales, o algún bramido de alguna bestia, o el crujido seco de algún árbol al ser partido por la mitad, o el ulular del viento que parece

arrastrar consigo palabras prohibidas...

52 - 62 Avistamiento. Mientras avanzan los PJs por el bosque, tras unas tiradas de observar, podrán ver algo. Deberás tirar en la tabla **A11** para averiguar de qué se trata.

63 - 75 Tribu / poblado. Quizá el sonido de los tambores tribales les arrastró hasta aquí, o sencillamente se encontraron de cara con este poblado, la cuestión es que una tirada en la tabla **A4** especificará el tipo de poblado. El como pasan de largo este asentamiento dependerá del éxito de tiradas como esconderse rural (**I+Fr** -I del oponente) o el uso de movimiento rural (escuchar -10 contra éxito en esta tirada) contra las tiradas de escuchar u observar de los oponentes.

76 - 88 Criaturas del Caos. Mientras avanzan por el bosque y sin previo aviso (salvo éxito de habilidad de sexto sentido), los PJs sufrirán una emboscada (un ataque sin respuesta) a manos de criaturas del Caos. Para obtener mas detalles tiraremos en la tabla **A12**.

89 – 94 Escarabajo gigante. En algún momento mientras avanzan por el bosque, una tirada de sexto sentido les alertará de que algo no va bien. Una tirada de observar les hará descubrir entonces un pequeño temblor en el suelo que hace caer algunas hojillas secas de la copa de los árboles cercanos. Una tirada de escuchar (30% oído agudo +10) les advertirá de lo mismo si fallaron la anterior tirada, y entonces tanto si están preparados como si no, del suelo, casi debajo de ellos mismos surgirá un escarabajo gigante que cargará contra ellos.

Escarabajo gigante													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
5	40	0	3	3	11	10	2	-	43	2	24	6	-

armadura de placas, es decir, dos puntos de armadura en todo el cuerpo. Un mordisco suyo tiene un 40% de posibilidades de causar heridas infectadas. Además posee visión nocturna hasta veinte metros.

95 – 98 Escorpión gigante. Igual que el anterior encuentro, pero con esta bestia.

Escorpión gigante													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
5	40	0	5	4	17	10	3	-	43	2	24	6	-

fallo significa que el personaje muere en 1d3 asaltos. Su grueso exoesqueleto le da dos puntos de armadura en todo el cuerpo. El escorpión tiene visión nocturna hasta los diez metros.

99 – 00 Jabberwock. Mientras avanzan por el bosque, una tirada de escuchar (30% oído agudo +10), les permitirá oír un lejano zumbido inquietante que da la impresión de acercarse rápidamente. Si falla esta tirada, podrán hacerla al rato, con 60% por proximidad. Una tirada de **Int** les permitirá recordar que en el pueblo cuando les hablaron de la Bestia, les dijeron que su batir de alas producía un desagradable zumbido... En cualquier momento caerá sobre ellos esta criatura que NO es la que están buscando como puede que sospechen

Jabberwock													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
5	50	0	4	5	25	10	4	-	10	8	55	60	-

ahora y como descubrirán más adelante. Con una tirada de **Int**, cuando por fin la vean, recordarán la descripción que les dieron en el pueblo sobre la criatura, y lo cierto es que este parece más pequeña. Los PJs sin saberlo, se han encontrado con la cría de la Bestia. Así que si finalmente acaban con esta criatura y les da por llevarla al pueblo,

allí les dirán que si, que se parece mucho a la Bestia pero que no es ella, esta es mucho más pequeña. La Bestia solo ha tenido una cría, así que si se repitiera este resultado ignóralo o cámbialo por algún otro a tu conveniencia, teniendo en cuenta que debería ser el resultado más peligroso de los posibles. Al tratarse de una cría, sus atributos y facultades han sido reducidos en consecuencia. Este ejemplar mide dos metros y por lo demás coincide con la descripción dada en el pueblo. Provoca miedo en todas las criaturas vivas y terror en las que midan menos de tres metros. Está sujeta a estupidez. Su mordisco es venenoso y los PJs afectados deben superar una prueba de venenos o quedar aturdido. Las heridas que sufra esta criatura podrán ser regeneradas a un ritmo de 1 por cada dos turnos, siempre que no estén ya por debajo de cero. Tampoco podrá regenerar las sufridas por fuego y ácido corrosivo. Un Jabberwock cuyas heridas bajan a cinco o menos no puede atacar o moverse hasta que haya regenerado al menos hasta seis heridas. Su visión nocturna le permite ver hasta los veinte metros.

1d100	Tabla A11 de avistamientos
01 – 50	Cadáveres / cuerpos
51 – 71	Criatura voladora
72 – 92	Señales de leñador
93 – 00	Torre milenaria

Guerrland con los mensajes pidiendo ayuda y que fueron emboscados y pasados a cuchillo por los Adeptos de la Bestia.

51 – 71 Criatura voladora. Una tirada de observar les hará descubrir sobrevolando el cielo alguna criatura voladora. En principio esta criatura no es relevante para el desarrollo de la aventura, así que es muy probable que la dejen pasar sin más. Pero si les da por hacer puntería con este bicho, pues hazles felices y envíales lo que te parezca a estos chicos tan valientes, algunas sugerencias son una manticora, un hipogrifo, un dragón, una serpiente alada o a los seis Baalrûkh, a ver quien corre ahora...

72 – 92 Señales de leñador. Cualquiera que entienda las señales secretas de los leñadores, encontrará algunas de estas en algunos troncos de árbol. En estos mensajes hablan de la categoría de la madera de la zona, también

Esta criatura a la que la terrible influencia del Caos ha mutado hasta hacerle medir cerca de los dos metros y medio, muerde dos veces por asalto con sus enormes mandíbulas como cuernos. Están sujetos al miedo al fuego. Este ejemplar vuela como terrestre, y su duro caparazón de quitina le da el equivalente de una

Este ejemplar mide cuatro metros y es de color negro brillante. Tiene miedo del fuego, y provoca miedo a las criaturas vivas que midan menos de tres metros. Su ataque de cola es venenoso, y sus victimas deben superar una prueba de veneno por cada herida que les cause el golpe. El primer fallo hace que se aturda, y un segundo

Este ejemplar mide cuatro metros y es de color negro brillante. Tiene miedo del fuego, y provoca miedo a las criaturas vivas que midan menos de tres metros. Su ataque de cola es venenoso, y sus victimas deben superar una prueba de veneno por cada herida que les cause el golpe. El primer fallo hace que se aturda, y un segundo

01 – 50 Cadáveres / cuerpos. Mientras avanzan por el bosque, descubrirán los cuerpos semidevorados y en avanzado estado de descomposición de diferentes criaturas. Como Dj elige tu mismo, puede ser goblinoides, animales o incluso los miembros de correos que fueron enviados desde

de las criaturas o peligros cercanos (dependiendo de por donde estén diles una cosa u otra). Si descifran este mensaje, en el cual también se indica distancia y dirección hasta Guerrland, que hagan la próxima tirada en la tabla A1 con un +10%.

93 – 00 Torre milenaria. Igual que el encuentro del mismo nombre de la tabla A9. Si te da la impresión de que por la zona por la que caminan es imposible que vean la torre, entonces omite este encuentro.

1d100	Tabla A12 de criaturas del Caos
01 – 33	Hombres bestia del Caos
34 – 65	Adeptos de la Bestia
66 – 86	Guerrero del Caos
87 – 00	Líder Guerrero del Caos y hueste de Adeptos

01 – 33 Hombres bestia del Caos. Serán tantos como PJs +1. Su físico es muy variado, básicamente parecen humanos, pero sus cabezas y piernas son de animales. Sus mutaciones se determinarán al azar usando para ello la tabla de mutaciones de la página 221 del manual.

34 – 65 Adeptos de la Bestia. Quizá los que les siguieron desde Erengrad, o los vecinos de Guerrland o quizá otros de los que viven en el mismo bosque, habrían seguido a los PJs hasta ahora que se han decidido a atacar. Lucharán hasta morir y no sacarán información alguna de ellos, prefiriendo morir a tener que rendir cuentas ante su líder, el guerrero del Caos. Las características de estos aparecieron en la primera parte de la campaña y en la descripción del pueblo.

66 – 85 Guerrero del Caos. Estos viejos guerreros vagan todavía por el bosque de las sombras sembrando el terror a quienes se encuentran con ellos. No teme a nada y se lanzará en combate sin importarle el número de adversarios. Solo cesará en su empeño si el grupo huye de la batalla, entonces se quedará bramando furioso golpeando su espada contra su escudo desafiante.

87 – 00 Líder Guerrero del Caos y hueste de Adeptos. A no ser que las acciones de los PJs hayan acabado con los adeptos y su líder el Guerrero del Caos, estos atacarán ahora. Si este encuentro no fuera posible, cámbialo por hombres bestia del Caos, tantos como PJs +5.

Hombres bestia del Caos													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	45	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Guerrero del Caos													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	59	49	4	3	10	60	2	89	89	89	89	89	89

La mutación de este Guerrero en particular es que solo posee un ojo con el cual tiene visión nocturna hasta 20 metros. En cuanto a su armadura, tiene el atributo de haberse hecho parte del guerrero y no puede quitarse, además le otorga 2 PA en todo el cuerpo. Posee las habilidades de: Golpe poderoso, conciencia de la magia, golpear para herir y esquivar golpe.

1d100	Tabla A13 de encuentros estáticos
01 – 30	N/E
31 – 45	Sonido
46 – 56	Patrulla
57 – 67	Emboscada!
68 – 80	Enjambre
81 – 95	Escarabajo gigante
96 – 00	Jabberwock

01 – 30 N/E. Ningún encuentro.

31 – 45 Sonido. Como resultado 41 – 51 de encuentros en marcha, en tabla A10.

46 – 56 Patrulla. Tira en la tabla A14 para ver de que está compuesta esta patrulla. Es muy posible que una hoguera en medio de la oscuridad de la noche les atraiga hasta los PJs. Aunque si han tomado medidas para pasar desapercibidos, es muy posible que pasen de largo entonces. El PJ deberá realizar tiradas de

escuchar a diferentes dificultades dependiendo de la proximidad de estos.

57 – 67 Emboscada! Tiraremos en la tabla A14 para ver quienes realizan esta emboscada. Unas tiradas de escuchar podrían poner en alerta a los PJs y así evitar los resultados de un ataque por sorpresa.

68 – 80 Enjambre. Tira en la tabla A15 para ver de qué está compuesto este enjambre. Si fallaran las tiradas de escuchas o incluso de observar, podrían tener la desagradable experiencia de que un enjambre de alimañas o insectos llegan hasta su posición y fueran despertados notando como una ola de escarabajos, por ejemplo, corretea por su cara intentando meterse en cualquier orificio de los PJs.

81 – 95 Escarabajo gigante. Igual que el encuentro de mismo nombre de la tabla A10. Si los PJs están durmiendo ya que les ha pillado la noche, es posible que salga de debajo mismo de ellos haciendo que pierdan un tiempo precioso despertándose y buscando sus armas y armaduras entre el revuelo organizado.

96 – 00 Jabberwock. Igual que encuentro de mismo nombre en tabla A10.

1d6	Tabla A14 de patrullas y emboscadas
1 – 2	Goblins
3 – 4	Orcos
5 – 6	Hombres bestia del Caos

1 – 2 Goblins. En el aspecto de combate, se mostrarán muy desorganizados, y huirán en cuanto pierdan la mitad de sus efectivos. Son un total de 1d10+6 y sus características han sido dadas con anterioridad.

3 – 4 Orcos. Al contrario que los anteriores, se mostrarán como una unidad organizada dentro de sus limitaciones y no huirán mientras quede uno en pie. Son un total de tantos PJs + 3. Sus características han sido dadas con anterioridad.

5 – 6 Hombres bestias del Caos. Un total de PJs + 1 serán el grueso total. Sus características han sido dadas con anterioridad.

1d4	Tabla A15 de enjambre
1	Ratas
2	Arañas
3	Escarabajos
4	Murciélagos

Las reglas de uso de enjambre ya han sido dadas con anterioridad.

1 Ratas. Tienen un 30% de posibilidades de causar heridas infectadas, y un 2% de ser portadoras de la *Peste negra*.

2 Arañas. Ya han sido detalladas con anterioridad.

3 Escarabajo. Estos insectos pueden volar como planeadores.

4 Murciélagos. Pueden volar como picadores.

Enjambre													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	33	0	1	1	10	10	10	-	89	5	89	89	-

Los enjambres pueden moverse a través de grupos de criaturas, obstáculos, casas, etc. sin penalización incluso si están en combate.

1d6	Tabla A15 de clima
1 – 2	Niebla
3 – 4	Tormenta
5	Nevada
6	N/E

Los efectos del clima se aplicarán durante 24 horas pero no será continuo, así que no estará 24 horas nevando, por ejemplo, si no que lo estará haciendo intermitentemente pero durante todo el día.

N/E. Nada en especial.

WARHAMMER

La cueva n'ido

Existen varias formas de llegar a este encuentro. La primera de ellas como resultado en la tabla de encuentros de la región montañosa del apartado *¡Perdidos!*, también porque tu desees que lleguen aquí mientras estén por esta zona, y también por que lleguen aquí tras perseguir al Jabberwock tras su última aparición en el pueblo, como se describe en el apartado *La Bestia vuelve a rugir*.

Sea como sea, y como se describió en *¡Perdidos!* descubrirán en el lateral de una de las colinas, en una zona muy escarpada, una gran cueva. Para llegar hasta ella será necesario disponer de material de escalada. Esta cueva está a unos sesenta metros y no se ve camino o senda alguno que lleve hasta aquí.

Una vez se sitúen en la base de la colina, descubrirán una larga serie de arañazos muy grandes por todo el lateral hasta la cueva. No tienen porque saberlo los PJs, pero este rastro es obra de la Bestia, la cual para acceder a la cueva trepa por el lateral con sus afiladísimas garras ayudándose por el batir de sus alas.

Para llegar hasta aquí arriba, serán necesarias unas tiradas de riesgo si no se posee la habilidad de escalar. En concreto los PJs tendrán que ascender un total de quince metros hasta un faldón de roca, donde deberán volver a subir veinte metros más hasta un segundo faldón, escalar otro tramo de diez metros más hasta un nuevo faldón muy estrecho, y finalmente, una última ascensión de otros quince metros hasta la entrada de la cueva.

Si se falla la tirada de riesgo, el PJ caerá y sufrirá una cantidad de daño equivalente a la altura ascendida. Cada tirada de riesgo implica subir un total de metros como la mitad del M redondeando hacia arriba. Si alguien asegura el ascenso colocando cuerdas o algo parecido, se ascenderá a una velocidad de M.

En caso de caer, te recuerdo que el daño se calcula de la siguiente manera, según explica el manual. Tiraremos 1d6 y lo restaremos del doble de la altura estimada. Si el resultado es 0 o menos el PJ no sufrirá daño. Si el número resultante es positivo, ese será el número de H sufridas, independientemente de armaduras o R. Si el PJ posee la habilidad de acrobacias, sumará 2 a su tirada de d6.

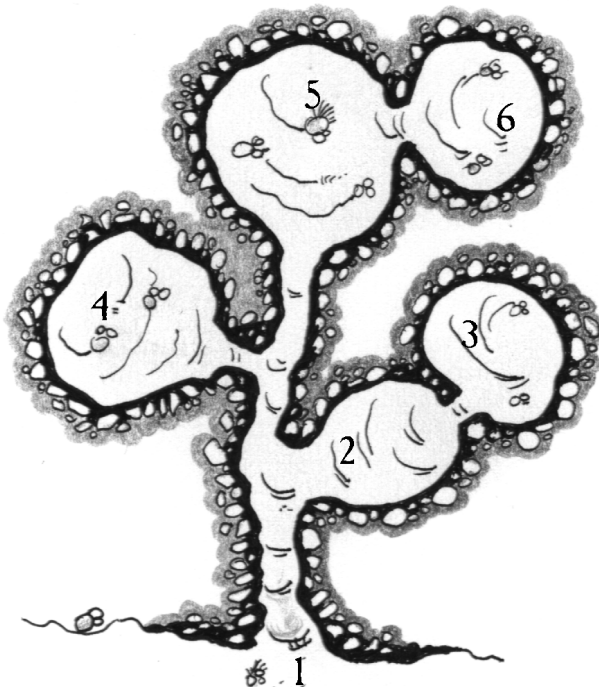
Una vez superado este obstáculo, los PJs se encontrarán en la boca de una cueva que parece natural. La abertura es de ocho metros y enseguida se estrecha hasta los seis metros internándose en la montaña. Todo el interior de esta cueva no posee iluminación de ningún tipo, así que los PJs deberán usar lámparas de aceite o antorchas o algo parecido para poder guiarse.

A continuación te describo los detalles de la cueva.

1. Entrada. La llegada a la entrada ha sido descrita anteriormente. Una vez los PJs lleguen hasta aquí, si usan la habilidad de rastrear, descubrirán una serie de huellas de considerable tamaño que reconocerán como las huellas dejadas por la Bestia, si es que llegaron a verlas en algún momento. Ante los PJs quedará un amplio pasillo central sin iluminación alguna. Un leve olor a descomposición saldrá a recibirlos.

2. Tras avanzar por el túnel principal unos cincuenta metros, llegarán a una gran oquedad con otra abertura al fondo. Hasta el techo hay unos diez metros. Aquí no encontrarán nada más.

3. Después de pasar por un pequeño corredor, llegarán a otra pequeña caverna. Una tirada de escuchar (base 30% +10 por oído agudo) les alertará de un siseo que proviene del interior. Si los PJs no llevan luz de ningún tipo es posible que reciban el ataque por sorpresa de la serpiente de piedra que habita aquí dentro.



Serpiente de piedra

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
3	35	0	3	3	11	60	1	-	24	6	43	43	-

Notas. El ataque de esta serpiente gigante, no es venenoso. En combate, se tragará entera a su víctima muerta o inconsciente. Para esto solo tardará un asalto.

Una vez tragado, sufrirá 1 H en cada turno posterior, sin contar modificadores de ningún tipo.

4. Casi una veintena de metros después de la primera caverna que encontraron, llegarán a esta otra gran avertura. Una tirada de observar les hará darse cuenta de que en el suelo hay una fina capa de substancia espesa y de fuerte olor. Una tirada de **Int** les hará saber que eso es guano. Si sacaron la tirada de observar por un margen de diez puntos, además de lo anterior, descubrirán que el techo de esta caverna, que se encuentra a unos ocho metros, está absolutamente cubierto de murciélagos. Algunos de ellos se agitan por un momento. Los murciélagos no harán absolutamente nada a no ser que sean incordiados de alguna manera. Como por ejemplo lanzarles algo o agitar la luz... En este caso y con un ruido casi ensordecedor de entrechocar de alas y sus chillidos agudos característicos, revolotearán alrededor de los PJs y ellos recibirán el ataque suyo como enjambre. Tras 1d8 +3 asaltos saldrán todos de la cueva.

Enjambre de murciélagos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	33	0	1	1	10	10	10	-	89	5	89	89	-

Los enjambres pueden moverse a través de grupos de criaturas, obstáculos, casas, etc. sin penalización incluso si están en combate.

5. Finalmente, tras un trecho de unos veinte metros, y cuando el olor a carroña es mucho mas denso, llegarán a una gran caverna con el techo a unos quince metros y de

unos treinta de diámetro. Aquí es donde habita y descansa la Bestia. Dependiendo de las circunstancias, es posible que se encuentre aquí o no. En cualquier caso, los PJs encontrarán repartidos por toda la caverna, casi un centenar de cuerpos devorados entre animales y hombres, sus restos forman un lecho de huesos horrible. Si registran los cuerpos, encontrarán un total de 1d20 Co, dos espadas y tres cuchillos, nada mas de valor.

Las características de la Bestia ya han sido descritas en el apartado *La Bestia vuelve a rugir*, no obstante, y para tu comodidad, te las incluyo aquí de nuevo.

Jabberwock

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
6	80	0	5	6	47	10	4	10	80	18	85	90	-

Este ejemplar mide casi cinco metros. Provoca miedo en todas las criaturas vivas y terror en las que midan menos de tres metros. Está sujeta a estupidez. Sus cuatro ataques por asalto son, un mordisco, dos pisoteos y un coletazo. Su mordisco es venenoso y los PJs afectados deben superar una prueba de venenos o morir en 2d6 asaltos.

Las heridas que sufra esta criatura podrán ser regeneradas a un ritmo de 1 por cada dos turnos, siempre que no estén ya por debajo de cero. Tampoco podrá regenerar las sufridas por fuego y ácido corrosivo. Si las heridas que sufra llegan a cinco o menos, no podrá atacar o moverse hasta que haya regenerado al menos hasta seis heridas. Su visión nocturna le permite ver hasta los veinte metros.

6. Si los PJs han tenido tiempo de recorrer la anterior caverna, habrán podido descubrir al fondo, una apertura a otra caverna. En otros tiempos, en esta cueva habitaba una serpiente alada. Ahora de ella solo encontrarán sus restos óseos.

Si los PJs han llegado hasta aquí como resultado del apartado *¡Perdidos!*, por ejemplo, puede que no desees que encuentren aquí a la Bestia de buenas a primeras. De todos modos, ella descansa aquí, así que si tras descubrir sus huellas y todos los cadáveres acumulados, dedujeran que es la Bestia la que habita esta cueva, y desearan quedarse aquí hasta su regreso, esta finalmente aparecerá. Unas horas después de espera, con una tirada de escuchar (base 30% +10 por oído agudo) les revelará un desagradable zumbido que parece venir de fuera. Al poco el zumbido irá en aumento hasta que el Jabberwock aparezca ante los PJs.

Otorga a tus personajes **200** Pes por eliminar a la Bestia.

Si la Bestia no estuviera aquí, pero hicieran un buen trabajo con todo el bicherío presente, puedes premiarles según tu criterio con no más de 50 Pes.

WARHAMMER

Dramatis personae



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	60	65	4	3	7	45	2	45	65	45	50	55	40

Jacques, el arcabucero

Humano, 37 años. Sargento mayor del gremio de arcabuceros de Kislev. (Ex – artillero).

Habilidades

Arma de especialista: *arcabuz*, arma de especialista: *bombarda*, conducir carro, ingeniería, juego, lenguaje secreto: *lengua de batalla*, pelea callejera, golpe poderoso, equitación, cartografía, leer escribir.

Armas

Espada, daga en bota (+10 I -2 D -20 P), arcabuz (quemarropa 3/4, corta 30/4 larga 60/4 extrema 300/3, tiempo de carga y disparo 2 asaltos*) Si se dispara contra un grupo sin apuntar a nadie en especial, la HP se dobla, y se determina al azar el objetivo. Disparos a larga distancia -1 D, a distancia extrema -2D. Esta arma requiere de un afuste (vara bifurcada que estabiliza el cañón), disparar sin esta vara supone -20 Hp. No obstante se puede improvisar, apoyando el arma sobre un parapeto o similar, por ejemplo.

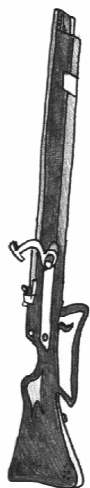
Equipo

Cota de malla larga 1 PA tronco y piernas, capa granate raída larga hasta arrastrar (característica del gremio), bandolera de munición (pólvora para 20 disparos), un metro de mecha, afuste, bolsa de cinto, caballo de monta, alforjas, manta, saco de dormir, bolsa de monedas (65 co) lámpara de aceite, raciones para dos días.

Historia

Jacques nació y creció en Kislev. Su familia también es de esta ciudad y viven todavía en ella. Jacques, hijo de un arcabucero, pronto decidió seguir los pasos de su padre. Así, que pese a recorrer otras profesiones anteriores, al final fue a acabar en el mismo gremio donde ha prosperado y ascendido hasta ahora.

Su experiencia en situaciones adversas, como participar en reyertas tanto en las montañas del fin del mundo, como en resistir algunas incursiones desde Karag Ungor, lo han hecho el indicado para esta misión en el bosque de las sombras. Lo cierto es que personalmente no le hace ni pizca de gracia meterse con este tiempo en ese bosque, y menos en ese bosque, pero acata las órdenes gustoso. Y Jacques cuando se decide a participar en algo, lo hace de forma profesional hasta que se acaba la faena, o hasta que la faena acaba con Jacques, cosa que hasta ahora no ha ocurrido.



Personalidad

Es un tipo alegre al que le gusta compartir historias con una cerveza en la mano. A la hora de contar relatos es un autentico libro abierto, sus experiencias con el Caos son muy variadas y algunas capaces de poner los pelos de punta. Profesional como pocos es obcecado, odia abandonar sus proyectos, y si las cosas se tuercen, le cuesta reconocer que así ha sido.

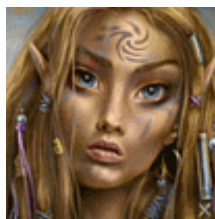
Aspecto

Como es normal por estas tierras, Jacques tiene el aspecto de las gentes de aquí, sus ojos son claros, es ancho de hombros, bastante fornido, con bigote y perilla y media melena hasta los

hombros. Vestido con su cota, su larga capa y su metro noventa de altura, le convierte en un tipo imponente capaz de amedrentar a cualquiera, si no ya solo con esto, si con su arcabuz del que no se despegaba nunca.

Notas

* En el arcabuz, donde distancia/fuerza efectiva



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	45	75	3	3	6	72	1	45	70	66	66	45	56

Alurian

Elfa Silvana, 112 años. Caraidh Cadhmorr, o señor de las bestias elfo. (Ex – guardabosques).

Habilidades

Visión excelente, música: *flauta dulce*, adiestrar animales: *gato salvaje*, detectar trampas, esconderse *rural*, lenguaje secreto: *montaraz*, movimiento silencioso *rural*, puntería, rastrear, llamar animales: *gatos salvajes*, encanto con los animales: *gatos salvajes*, orientación, sexto sentido, cuidar animales, arma de especialista: *arma de puño*, arma de especialista: arco elfico, cuidar heridas, esquivar golpe, leer escribir.

Armas

Guantelete con garras (-10 HA y -1 D), si el ataque tiene éxito, se calcula el daño con el modificador de -1 pero no se hacen posteriores tiradas de ataque. El daño es automático cada asalto hasta que la víctima muere o consigue escapar pasando una prueba de F. Arco elfico (C 32, L 64, E300 FE 4, un asalto de carga y disparo).

Equipo

Medallón de deidad: *Kurnous, señor de las bestias*, jubón de cuero 1 PA tronco y brazos, mochila, manta, saco de dormir, bolsa de monedas (15 co) cantimplora de cuero, cazo, yesquero, raciones para dos días.

Historia

Alurian nació en el bosque de Laurealorn, donde creció acompañada de sus padres. Su desmedido amor por la naturaleza (incluso para un elfo) le hizo en su día no acompañar a sus padres cuando estos abandonaron el bosque rumbo a la colonia del este del nuevo mundo. En este bosque encontró a otros señores de las bestias, con los que congenió inmediatamente. Estos le enseñaron las doctrinas de los Cariad. Así empezó a venerar a kurnous y con los años, descubrió su afinidad con los gatos salvajes. Con el tiempo, dos de estas bestias se le unieron y aún hoy siguen con ella. Finalmente Alurian se decidió a abandonar su bosque motivada por las horribles noticias que llegaron desde el bosque de las sombras.

Personalidad

Como todos los elfos, de entrada es bastante hosca y reservada. No obstante, si se logra cruzar el hielo de sus ojos azules, detrás aflora una personalidad más abierta de lo normal para su raza. Como todos los elfos, es frívola sin importarle las consecuencias, su capacidad para borrar recuerdos le hace mostrarse de esta manera sin importarle mucho la respuesta de los afectados, si no es la esperada, simplemente la borrará de su mente. Muy generosa, más aún con las riquezas, ya que para ellos no es tan importante como para el resto de las razas, no dudará en ayudar a cualquiera con el que tenga algún rasgo afín. Es decir, si alguien se muestra respetuoso o cuidadoso con los bosques y animales, hará que Alurian se fije en él y lo trate con mayor cordialidad.

Aspecto

Mide cerca del metro ochenta es delgada pero bien proporcionada. Atractiva, de ojos almendrados y azules. Como es normal en su raza, sus orejas puntiagudas surgen de entre su larga y densa cabellera rubia.

Notas

Visión nocturna 30 metros. Debido al nexo entre Alurian y sus gatos, si en algún momento de la aventura perdiera a los dos gatos, no podría superar ese duro golpe y abandonaría al grupo regresando de nuevo a su bosque de origen, donde se reuniría con otros Caraidh Cadhmorr para redirigir sus lazos animales de nuevo.



Gatos salvajes. Destello y Fulgor

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
8	41	0	4	3	5	30	3(5)	-	10	10	43	43	-

Reglas especiales

Si consiguen atacar desde un escondrijo, recibirán un bonificador de 20% a la **I** solo durante el primer asalto. Además si un gato gana la iniciativa en el primer asalto de un combate (y solo en el primero) saltará sobre su oponente. Solo debería hacerse una tirada de ataque para un salto, pero si tiene éxito, el gato golpea con sus cuatro garras y un mordisco. De ahí en adelante, el animal hará sus tres ataques normales. Los gatos poseen visión nocturna que llega hasta los 20 metros.



Johannson

Humano, 51 años, Clérigo de Mórr.

Personalidad

Se trata de un tipo más bien introvertido, o reservado. Bastante hermético al fin y al cabo. Tiene en su cabeza muchísimas preocupaciones, como la sucesión de extraños acontecimientos en el camposanto que han llevado a la muerte a su compañero, el brat Lucciano. Johannson anda apesadumbrado por todos estos hechos, más si cabe, desde que el grupo de aventureros llegados a Gherland le contaran la posible existencia de un nigromante en el camposanto, lo cual, es una ofensa en sí mismo contra Johannson y contra la deidad a la que rinde culto, Mórr.

Aspecto

Como los naturales de estas tierras, es un tipo de imponente aspecto. Pelo largo y negro, salpicado de canas en la barba y las sienes. Mirada fría y serena, enmarcada por una red de arrugas originadas por el clima extremo de esas tierras y las penurias vividas. Siempre se lo encontrarán cubierto casi por completo con su hábito oscuro con capucha, sin ningún tipo de símbolo ni adorno.



Wolfgang

Humano, 44 años, Caballero del Cuervo.

Personalidad

Desconfiado, terco y el más fiel perro guardián de Johannson. Es su mano derecha, el brazo armado. No dudará en lanzarse a la batalla si así lo dispone el clérigo, sacrificando a su paso cuanto sea necesario, incluida su propia vida. Los últimos acontecimientos en el pueblo y el camposanto no han hecho mas

que acentuar sus rasgos de personalidad, desconfiando de todos los forasteros y de los mismo brats cuyo comportamiento haya cambiado aunque sea mínimamente. Nunca se sabe que vías pueden tomar los enemigos para corromper la mente y el cuerpo de los hombres. Como demostraron los aventureros al descubrir las casas contaminadas por el Caos en el mismo pueblo.

Aspecto

Un tipo de aspecto recio, con vestiduras oscuras, barbado y cejijunto. Para la batalla vestirá su armadura de placas, la cual debe de pesar un quintal a juzgar por el metro noventa que mide Wolfgang. Se lanzará a la batalla empuñando sus dos hachas de mano o su pistola ballesta. Gusta de usar también una red, con la que inmoviliza a los enemigos a los que conviene mantener vivos para efectuar sobre ellos los rituales que el clérigo considere oportunos.



Dwimbar

Enano, 144 años, Herrero (ex luchador de túneles)

Personalidad

¿Qué decir de la personalidad de este enano? Testarudo donde los haya, orgulloso, vanidoso, avaricioso y letal con su hacha a dos manos de la que no se separa cuando sale a dar vueltas por el bosque. No es algo que suela hacer, pues por lo general tiene bastante trabajo en la herrería en la que trabaja constantemente. Es rara la hora en que se pasea por la plaza de La junta, en Guerrland y no se escucha el repiqueteo rítmico del martillo en el yunque. Dwimbar disfruta con el trabajo bien hecho, y cualquier cosa que haga en la forja, acaba con resultados excelentes. Nunca un trabajo suyo ha sido defectuoso o considerado de pobre manufactura. Del mismo modo, si ayuda a los pjs será con el único propósito de terminar su trabajo. Cuando empeña su palabra en un trato, llega siempre hasta el final del mismo. Estupendo amigo cuando se le coge confianza, y temible enemigo en la batalla. Mención aparte la animadversión que siente hacia los elfos, los cuales, parecen provocarle urticaria.

Aspecto

Dwimbar, antiguo luchador de túneles nacido en Karak ocho picos y cliente habitual del Bodegón de Otto, es rotundo. Esa sería la mejor descripción. Ancho de espaldas, brazos como piernas, y unas manorras que parecen capaces de aplastar piedras entre sus dedos. Mirada penetrante bajo dos tupidas cejas, barba frondosa y enmarañada entre la que a veces se pueden encontrar pequeñas virutas de hierro debido a su trabajo. Lleva un escudo a la espalda, que nunca nadie ha visto que haya usado, y viste una cota de malla corta de bella manufactura aunque algo desgastada por el uso y el paso del tiempo.

WARHAMMER

Anexos, mapas, contratos y demás parafernalia

Saco mordedor



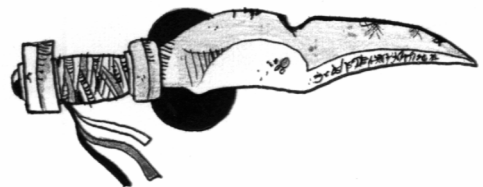
Se trata de una bolsa aparentemente normal de cuero con cordones. Si alguien que no sea su dueño legítimo intenta abrirla y apoderarse del dinero que hay en ella, hileras de dientes afilados aparecerá en el interior y morderán la mano del ladrón. La mordedura inicial causa 1 punto de daño, sea cual sea la protección, incluso si se trata de guantes metálicos (los dientes mágicos traspasan el metal). Los dientes se enganchan a la mano durante 1d6 turnos, durante los cuales muerden y chupan la sangre; la víctima sufre 1h automática en cada turno. Durante todo este tiempo el saco mordedor grita “¡Al ladrón! ¡Al ladrón! Con un volumen casi ensordecedor.

Cuando una bolsa mordedora cambia de dueño, ya porque es robada, o porque es olvidada en el trasbordador como es el caso, necesitará siete días para acostumbrarse a su nuevo propietario, periodo durante el cual deberá llevarla con él en todo momento. Pasada una semana reconocerá a su nuevo dueño como el legítimo.

En su interior caben 100 CO sin problema.

El aguijón de Grurl

Esta vieja espada a una mano, de aspecto frágil, es quizá el último de los objetos existentes consagrado al culto a Grurl. Esta arma fue utilizada durante muchos años como arma de sacrificio a ese Dios. Debido a ello, fue “tocada” por Grurl y desde entonces permanece oculta, u olvidada, esperando a ser encontrada para así, tratar de volver a implantar el viejo culto a este Dios de nuevo.



Cuando algún PJ coja esta arma, deberá hacer correctamente una tirada de **Fv** para que la arma se “adapte” al nuevo usuario, como se especifica en las reglas del manual referentes a los objetos mágicos, en caso de fallar esta tirada, sufrirá en sus carnes lo mismo que a continuación se explicará sobre el alineamiento del arma.

El alineamiento del arma, como el del culto, como se explica en el apartado del culto a Grurl, es de neutral, así que cualquiera que embrace esta arma y sea de algún alineamiento que no sea este, sufrirá un ataque en su mano (la que empuña el arma) de cuatro agujas de hierro ya oxidado que surgirán de la empuñadura, causando un ataque automático de **F4**. No contará a efectos de armadura ninguna que no sea específicamente para la mano, como guanteletes por ejemplo, las heridas sufridas de esta manera tendrán un 40% de ser heridas infectadas. Se tendrá que hacer entonces una tirada de **R** x 10 menos un 5% por cada herida sufrida, si se sacara esta tirada, se sufrirá infección. Te recuerdo que una herida infectada dejará la zona entumecida e inflamada durante 1d4 h, durante este periodo se perderá un 3d10% a la **Des**. Estas heridas se recuperan a la mitad de la velocidad normal. Si el PJ falla una tirada de **R**, perderá además un punto de **H** permanentemente, con un resultado de 91 – 00 en esta tirada, se perderá 1 punto de **H** por cada herida sufrida de esta manera.

La característica principal de esta arma es que otorga un +1 al daño, y que además, cada golpe infligido con ella que reste **H** del oponente tendrá un 10% de hacer heridas infectadas.

En el filo, una vieja inscripción que para ser entendida requerirá de la habilidad lenguaje secreto: clásico, les revelará que si se dice la frase de mando “*Grurl, muéstrame el camino*”, la hoja emitirá un resplandor verdoso que iluminará como una antorcha (10m) durante una hora apagándose a voluntad del portador. Esto podrá hacerlo tres veces al día, cayendo entonces sobre el PJ la maldición de Grurl.

La maldición de Grurl

Al ser un objeto tan especial para el culto a este Dios, la espada oculta en sus entrañas una maldición para protegerla de ladrones o profanadores. Cualquiera que haga uso de la facultad de iluminación citando la frase de mando y no sea un fiel devoto del Dios, sufrirá horribles pesadillas que le llevarán a la locura de modo irremisible. Es decir, cualquiera que no sea del culto a Grurl y emplee esta facultad recitando la frase de mando, acumulará un 1% por vez que haga uso de sufrir por la noche horribles sueños en los que inmensas montañas de gusanos gruesos como dedos y pálidos como la piel de un cadáver cubren una y otra vez al PJ

impregnándolo de su espesa baba, sin que este pueda hacer nada para evitarlo, haciendo que el PJ se levante cada vez que sufra esta alucinación entre gritos y cubierto de sudor. Cada vez que sufra una de estas pesadillas, el PJ deberá hacer una tirada de **Fr**, y en caso de fallarla ganará 1 punto de locura.

Esta maldición solo se puede levantar abrazando el culto a Grurl, cosa casi imposible, ya que este culto desapareció hace siglos, o con el hechizo de eliminar maldición. Al quitar esta maldición, se conseguirá que se detengan las pesadillas, pero no la recuperación de los puntos de cordura ganados.

El culto a Grurl

Grurl es el Dios de la podredumbre y la corrupción del cuerpo y el espíritu. Hay quien por todo esto no ve más en este Dios que otra representación de Nurgle, Señor de la peste y la podredumbre.

El culto a Grurl ha ido decayendo con el pasar de los siglos hasta ser prácticamente un desconocido en los tiempos actuales. Que se sepa ya nadie venera a este Dios, y de él solo quedan algunos pocos templos abandonados y su nombre escrito en viejas leyendas con las que se espanta a los niños. Según se sabe, los templos de culto a Grurl, eran prácticamente subterráneos, constando de una construcción exterior, y el resto del templo, bajo tierra. Su representación característica es la de un gusano blanquecino de cerca de cuatro metros de largo por uno de ancho y alto que deja una espesa baba a su paso. Aunque haciendo caso a los viejos escritos Grurl podía adoptar también la forma de millones de gusanos del tamaño de un dedo o incluso, y según los textos más apocalípticos, la apariencia de un horrible gusano capaz de engullir ciudades enteras.

El alineamiento de esta deidad es neutral.

El símbolo de este culto es una gruesa línea blanca entre dos líneas del mismo color pero más finas. Suele aparecer en forma de grabado en las entradas de los templos o lugares de culto.

Se sabe que quedan algunos templos abandonados en lugares remotos del Viejo mundo, pero solían aparecer sobretodo donde hubiera ciénagas o cementerios. En el bosque de las sombras queda uno y otro más en Silvania, se desconoce si quedan más. Y en cuanto a los ritos, de las viejas escrituras se desprende que existía uno mediante el cual cuando un cuerpo en avanzado estado de descomposición era devorado por los gusanos, los adeptos del culto debían entonces comerse estos gusanos tomándolos del mismo cadáver, creían así que adquirirían el conocimiento del muerto.

El panteón de Morr destaca como principal enemigo de este Dios.

Cráneos encontrados en el sótano de la Torre milenaria.



Equipo de Ludovicus el sombrío.

Si los PJs descubrieron la cripta oculta, o si accionaron la combinación adecuada en los cráneos del sótano de la torre milenaria, el resultado será que encontraron entonces los restos (animados o no, depende) de Ludovicus. En ambos casos, habrán tenido oportunidad de ver su equipo, o incluso de probarlo en sus carnes si este despertó. Las características de su espada y su armadura vienen a continuación.

Te recuerdo que si los PJs se hicieron con este, para descubrir las facultades de estas dos piezas, serán necesarias dos tiradas de sentido mágico (una por la espada y otra por la armadura), en ese caso, y por cada margen de diez puntos de éxito se descubrirá una facultad del objeto. Cuando finalmente se decida algún PJ a probárselo, deberá pasar la tirada de **Fv** para hacerse con la voluntad de la pieza de equipo. En caso de fallar, más adelante se explica lo que ocurrirá.

Ten en cuenta que si Ludovicus despierta y ataca a los PJs, deberás usar todas las facultades de este equipo en su beneficio, ya que no viene dado en la descripción del mismo los atributos atorgados por estas piezas.

Espada.

La espada de Ludovicus es de una mano. Está perfectamente equilibrada y pese a los años de antigüedad, mantiene su filo pulido y brillante al sol. En su empuñadura hay dos joyas rojas (200 Co cada una). Esta espada es mágica y otorga un +1 al daño, además, sus joyas son recipientes de dos hechizos.

Una tirada correcta de sentido mágico, revelará un dato por cada diez puntos de margen de éxito. Revelándose como sigue:

1° Se trata de una arma mágica.

2° Las joyas guardan en su interior dos poderosos hechizos.

3° La primera joya guarda en su interior el hechizo bola de fuego de nivel 1 de magia de batalla. La descripción de este hechizo esta en el manual, pagina 154. La joya puede lanzar este hechizo a voluntad del portador una vez al día, no siendo acumulables. La bola sale directamente de la punta de la espada tras un destello furioso en la joya.

4° La segunda joya se ilumina a voluntad del portador hasta tres veces al día, emite un brillo rojo intenso que alumbra como una antorcha, durante una hora apagándose a voluntad del portador.

Armadura.

Esta armadura repleta de extraños grabados y de aspecto recio, está hecha de algún material en extremo ligero. Es roja, aunque sin duda el paso de los años ha hecho que el color pierda intensidad. En su pecho, puede verse un demonio o criatura similar agazapada y mirando de reojo al frente, mientras que a la espalda, puede verse este mismo ser pero visto desde detrás.

La armadura está hecha del codiciado material Mithril, esto se averiguará pasando una tirada de forja, o preguntándole directamente a Dwimbar. Con lo que da una protección total de 2 en el tronco, y pesa el 20% de lo normal (20% del estorbo: ver La guía del consumidor).

Una tirada correcta de sentido mágico, revelará un dato por cada diez puntos de margen de éxito. Revelándose como sigue:

1° Se trata de una armadura mágica.

2° Un poderoso hechizo se mantiene latente en la armadura.

3° La armadura tiene la facultad de lanzar una vez al día el hechizo invocar guardián de la magia de demonologista.

Al activar este hechizo, el demonio grabado en pecho y espalda de la armadura, tras emitir un breve destello desde sus ojos, saltará desde la armadura. Este demonio de cerca de los tres metros provoca *miedo* en cualquier criatura viva de menos de tres metros. Si el invocador (el que porta la armadura) fallara este chequeo, se aplicarán los efectos descritos más adelante al referirnos al fallo de la tirada de control (**Fv**) por más de 30 puntos. Al ser invocado este demonio, será necesario primero intentar controlarlo. Para ello, tendrá que pasar el invocador una tirada de **Fv** (-25% por ser un demonio menor). Si la falla por más de 30 puntos, el demonio le atacará. Cada invocación costará un punto de **R** permanente, hasta que se lleve a cabo correctamente, momento en que podrá seguir invocándose sin pérdida de **R**. Si el PJ llegara a **R** 0 quedará controlado por el demonio, pasando a ser definitivamente un PNJ. Una vez que el demonio ha sido invocado y atado, las próximas veces que sea invocado, se deberá seguir tirando por **Fv** para dominarlo, y en caso de fallar, tiraremos en la tabla de la página 160 de acciones del demonio.

Demonio menor

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	Fv	Em
4	50	45	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	10

Invocar correctamente a esta criatura significará que quede en este plano una hora o menos si lo desea el invocador.

Ludovicus puede usar de este poder sin necesidad de tirar por **Fv**, ya que el demonio lo reconoce y obedece.

Notas

Es inmune a cualquier efecto psicológico excepto los causados por Demonios mayores o Dioses, y no puede ser obligado a abandonar un combate, salvo por estos seres. Desaparecerá si muere su invocador. Puede desarrollar unas alas de murciélago que le permitirán volar como picador. Las armas normales le afectan y sus ataques son normales y no mágicos. Está sujeto a inestabilidad más allá de seis metros de la armadura.

Brazales.

Estos brazales del mismo material y características que la armadura, proporcionan dos puntos de protección en los brazos. Otorgan un -10 a la **I**.

Una tirada correcta de sentido mágico, revelará un dato por cada diez puntos de margen de éxito. Revelándose como sigue:

1° Se trata de una armadura mágica.

2° Un poderoso hechizo se mantiene latente en la armadura.

3º La armadura tiene la facultad de lanzar dos veces al día el hechizo Palmada de trueno de magia elemental. La descripción de este hechizo esta en el manual, pagina 166.
Para accionar este hechizo, el portador debe golpear los brazales entre si, costándole esto un turno entero en el que no podrá hacer nada más.

Botica de Fix el magnífico.

Como has podido ver, en esta tienda los PJs podrán haber encontrado algunas plantas además de algunas armas. Las características de dichas plantas se dan a continuación. De todos modos las características de todas ellas, salvo el musgo negro que solo aparece en esta campaña, las podrán encontrar en el *Warhammer apócrifo* y en el primer volumen de *El enemigo interior*.

*** Raíz de tumba**

Disponibilidad

Muy rara. Otoño/invierno. Claros de bosque, cementerios.

Precio

7 Co

Aplicación

Infusión, veneno de hoja, cataplasma

Dosis

NA contra No muertos; 1 semana para tratar enfermedades.

Habilidades

Herbolaria o preparar venenos, dependiendo de las circunstancias

Pruebas

Int.

Efectos

Contra no muertos: como se describe en el libro básico de WFJR (p.80). *Tratar heridas infectadas:* reduce los tiempos de curación a la mitad y añade una bonificación de +20 a las pruebas de **R** del paciente contra perdida permanente de **H**. *Tratar podredumbre de Tumba:* añade una bonificación de +20 a todas las pruebas que realice el paciente.

*** Sigmafoil**

Disponibilidad

Frecuente; verano; pantanos, ciénaga

Precio

3 Co

Aplicación

Inhalación

Preparación

2 semanas

Dosis

1 día.

Habilidades

Curar heridas.

Pruebas

Ninguna.

Efectos

Los PJs con heridas leves que son tratados con esta preparación recuperan 1 punto de **H** por día sea cual sea su actividad. Con la condición de que no pierdan más puntos de **H**.

*** Schlafenkraut**

Disponibilidad

Rara. Primavera, prados.

Precio

10 Co

Aplicación

Infusión.

Dosis

3 día.

Habilidades

Ninguna.

Pruebas

Int.

Efectos

Tiene efecto tras 2d10 minutos de su ingestión, induciendo al descanso; durante las primeras cuatro horas de este sueño, la probabilidad de que el paciente se despierte a causa del ruido se reduce a la mitad. Caso de despertarse en esos momentos se sentirá muy somnoliento durante 3d10 turnos a menos que supere una prueba de **R** (inmunidad a veneno +10). Cuatro horas después el efecto de la hoja desaparece y el sueño del paciente recupera la normalidad. El PJ que desee resistirse a estos efectos deberá realizar una prueba de **Fv** (inmunidad a veneno +10); si tiene éxito aún deberá superar una prueba de **R** (inmunidad a veneno +10) para desperezarse completamente. Estas pruebas son obligatorias cada 30 minutos durante las cuatro horas que surte efecto la hierba.

*** Valeriana****Disponibilidad**

Frecuente; primavera; bosques de especies diversificadas.

Precio

1 Co

Aplicación

Infusión.

Preparación

1 semana

Dosis

1 día.

Habilidades

Curar heridas.

Pruebas

Int.

Efectos

Restaura 1 punto de **H** en un personaje con heridas leves.

*** Musgo negro****Disponibilidad**

Rara; invierno; bosque de las sombras.

Precio

20 Co

Aplicación

Ingestión

Preparación

1 día

Dosis

1 semana.

Habilidades

Preparar venenos

Pruebas

Resistencia a venenos (inmunidad a veneno +10).

Efectos

Al crecer este musgo únicamente en este bosque, lo hace tocado por el Caos. Por ello su dosis recomendada es de una vez por semana, ya que elevar el uso conllevaría riesgos a los consumidores, pudiendo sufrir en sus carnes los efectos del caos. En términos de juego, cualquiera que tome este musgo por encima de las veces recomendadas deberá hacer una tirada de resistencia a venenos -15% (inmunidad a veneno +10) en caso de fallarla sufrirá horribles visiones, fiebres altísimas y violentos temblores que lo desquiciarán hasta el punto de ganar 1d3 puntos de locura y lo tendrán en este estado durante 1d20 horas. Durante este tiempo no podrá hacer nada mas que quedarse en cama temblando y horrorizado por las visiones.

Si se saca correctamente la tirada o se toma con la medida adecuada, se deberá hacer igualmente una tirada de riesgo y en caso de fallarla se sufrirán los mismos síntomas pero solo se ganará 1 punto de locura y los síntomas del envenenamiento durarán 1d8 horas.

Pero no todo va a ser malo. Quien supere todas las pruebas, se sentirá revitalizado como nunca, ganando un +1R +10I +10Fr +10 Fv, durante 1d10 horas, transcurrido este tiempo se reestablecerán a los valores originales.

Cartas de Lucciano encontradas en la cabaña

A continuación encontrarás las tres notas manuscritas que encontrarán en la cabaña del camposanto donde vivía Lucciano.

Si estas leyendo estas notas, es que ya es demasiado tarde para mí, y posiblemente al final me hayan atrapado o algo peor... Quiero dejar constancia en este escrito de los horrores que he presenciado últimamente.

Espero que seas tu, Johannson o algún otro brat quien descubra estas notas, si no es así, da igual, seas quien seas, debes alejarte de aquí antes de que anochezca y ellos vuelvan.

Debí de hacer caso a la milicia cuando vino a buscarme. O incluso haber escuchado al brat Johannson o a Wolfgang cuando me insistieron en que tenía que viajar al pueblo. Decían que la Bestia podía llegar hasta aquí, pero no es la Bestia la que por fin apareció en el camposanto.

Todo empezó hace una semana mas o menos. Estaba enterrando a Karl, la última de las víctimas de la Bestia, los vecinos del pueblo ya se habían ido y me quedé solo como siempre acabando mi trabajo. La cosa se había alargado más de lo normal y ya estaba oscureciendo cuando lo escuché. Un ruido reptante sobre lo hojarasca sonó por donde yo estaba. Cuando salí a investigar con la pala como única arma, lo vi. Estaba sentado sobre una losa y me miraba fijamente. No es ninguna de las criaturas que habitan este condenado bosque. Las cuencas de sus ojos vacíos brillaban con un fulgor rojo que me hipnotizó

Era incapaz de liberarme de su hechizo. Su descarnado rostro estaba surcado de gusanos, sus ropas oscuras y su larga capa no estaban raídas como se espera de un cadáver como lo que sin duda era. Entonces me habló. Su voz era grave. "no te molestes en enterrarlo" me dijo.

Cuando por fin conseguí liberarme de su embrijo mire alrededor y vi que estaba rodeado de cadáveres. Se había formado un círculo a mi alrededor mientras estaba hipnotizado, no me di cuenta hasta que quedé atrapado de esta manera. Perdi el conocimiento.

Me despertó la lluvia en mi rostro. Estaba donde caí inconsciente, cuando fui a la fosa a mirar, el cadáver de Karl, había desaparecido. ¿Por qué me dejó vivir?

Acabé de cubrir la fosa y decidí no decir nada a nadie. No quiero preocupar a mis brats ni a nadie del pueblo. Decidí rezar a Mórr.

Al día siguiente salí a dar una vuelta por el cementerio en busca de algún rastro de lo que vi el día anterior. Pero nada.

Esa misma noche pude ver una misteriosa luz azulada en la parte vieja del cementerio. Reuní todo el valor de que pude hacer acopio y salí a investigar.

No tengo palabras para describir lo que vi. ¡Debo de estar volviéndome loco! ¿Acaso Mórr me ha maldecido?

Sus gemidos, sus ruidos por la noche no me dejaban descansar. Las pesadillas son constantes y me siento cada vez más débil. Incluso se acercan a mirar por la ventana. Sus rostros horribles, sus sonrisas huesudas, sus ojos vacíos.

Esa noche pasada uno vino a buscarme. La lucha fue horrible. Su cuerpo inflado y flácido se tambaleaba de un lado a otro, pero finalmente he acabado con él.

Maldito! me ha herido, espero que no sea nada.

He decidido enterrarlo en el cementerio, cerca del árbol solitario. Seguro que es lo que Johannson querría. Con esto espero apaciguar a Mórr, al que seguro que he disgustado. ¿Pero como?

He preparado la fosa y he decidido enterrarlo atado, para que no le resulte fácil volver a salir a por mí.

Ya hace dos días de lo último que escribí. Las pesadillas siguen igual. Me siento enfermo, tengo temblores y fiebre. Esa maldita serpiente me envenenó cuando me hirió!! La vista se me nubla, me cuesta escribir, pero debo seguir.

Hoy le he vuelto a ver. Estaba cerca del panteón central. Hizo unos gestos con su vara y la losa de entrada reventó. Después la alzó por encima de su cabeza y empezó a brillar con una luz roja, como el resplandor de sus ojos. Después salieron los muertos arrastrándose desde adentro.

¡Es horrible!

Cuando se fue tuvo tiempo para mirar hacia mi cabaña, ¿o hacia mí?, desde esta distancia es imposible que me viera, yo estaba agachado y miraba a hurtadillas, pero el de alguna manera lo... no se... ¿lo sintió?

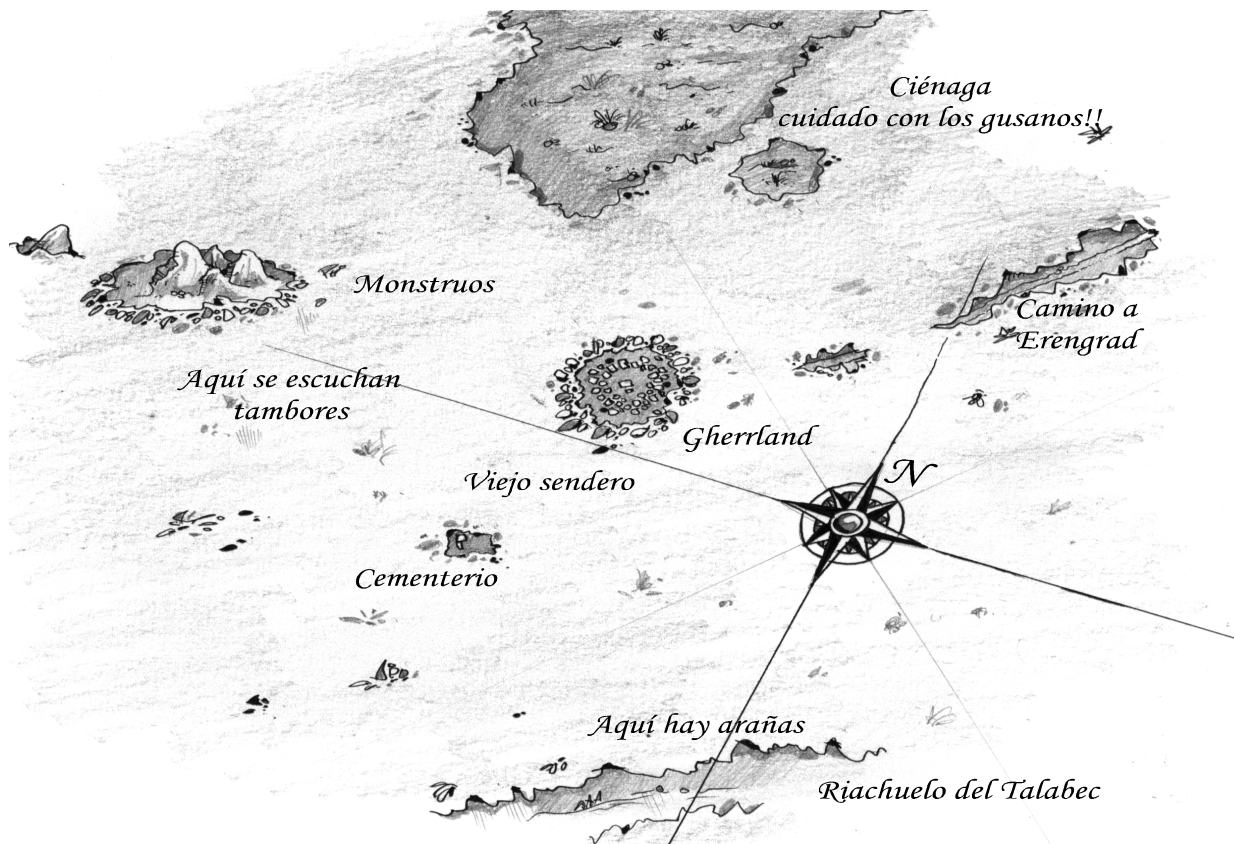
Entonces puede oír su voz grave de nuevo... "pronto vendré a por ti".

Esa frase resonó en mi cabeza, y sigue resonando, una vez y otra, y otra, y otra...

Me preparo para otra noche terrible.

Mapa entregado en el puesto de correo

Este es el mapa que se entregará a los PJs en el puesto de correo. A efectos de juego, si se diera el caso de que los PJs se pierden en su interior, disponer de este mapa supone un +5 en la tirada de la tabla **A1** del apartado *Perdidos!* y un +20 si se tiene la habilidad cartografía y se supera con éxito una tirada de **Int**.



Bosque de las sombras.

*Realizado por el Servicio de Correo de Gherrland
con la colaboración del Servicio de diligencias de la Torre de roca de Middenheim*



Mediante el presente:
Su majestad el Zar Radii Bokha, Señor supremo del Norte y soberano de todos los
reyes de Kislev

contrata los servicios del abajo firmante bajo las condiciones especificadas de
antemano.

Yo _____, hijo de _____
y nacido en _____, libre de toda presión, de propia
voluntad, y aceptando la remuneración acordada, me comprometo a luchar
obstinadamente hasta conseguir
la victoria empleando para ello todo mi conocimiento
y experiencia, con el fin de derrotar
finalmente a la Bestia.

Y si fallezco en el intento será sin duda por deseo expreso
de Ulric, Dios de la batalla quien me habrá llamado
a su lado donde descansaré por fin en paz.

Firma del contratado

Contrato que les entregará a los PJs Jacques el arcabucero cuando acepten el trabajo.