

EL CORAZON DEL MUNDO



Donde los aventureros se
enfrentarán a las hordas del Caos.
Por
Julián Fernández Chicón

WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO DE ROL



Una campaña ambientada en los Reinos Fronterizos en la cual los aventureros se verán envueltos en un asedio por las fuerzas del Caos dirigido por una extraña mujer, movida por un deseo incontrolable de vengaza.

Este libro está dedicado a Nuris, por su inestimable ayuda
con sus magníficas ilustraciones de este libro;
y a Utrek y Flampiru, no cambieis nunca, no me hago
a la idea de estar sin mis camaradas enano y halfling respectivamente.
Espero que hayais disfrutado de esta campaña
tanto como yo he disfrutado creándola.

INDICE DE CONTENIDOS

ACTO 1: LA VENGANZA

El comienzo	4
Akendorf	4
Hacha y Martillo	4
La amenaza se cierne	4
Paz	5
La casa Darksman	5
Gustav	6
El día gris	7
Preparativos para una escaramuza	7
Los planes	8
Salidas nocturnas	8
Malas miradas	8
Repercusiones	8
La Muchedumbre	9
Negociaciones	10
Amanecer siniestro	11
Experiencia	11
Galería de bribones	12
Dramatis Personae	13
Extracto del diario de Wilhelm Fritzz	21

ACTO 2: LA PIEDRA DEL CORAZON DEL MUNDO

Movilizaciones	23
Un posible duro golpe	24
Preparativos para la búsqueda	25
La caza de los aventureros	26
Las Colinas de Geistenmund	27
Las tierras de los GarraHierro	27
El Río de la Sangre	28
Algo pasa en el Bosque	28
Los Pecho-rojo	28
Los Putrefactos de Wolmar	29
Momentos de paz	30
La Caverna del Corazón del Mundo	31
La entrada de los Pecho-rojo en el Bosque Subterráneo	33
Una Última Defensa	33
La Piedra Corazón del Mundo	35
Experiencia	36
Galería de bribones	37
Dramatis Personae	41
Acerca de la Hermandad del Corazón del Mundo.....	49
Mapa de los Reinos Fronterizos	50

ACTO 3: EL ASEDIO DE AKENDORF

El regreso	52
Precauciones para el gran final	52
Ocupantes en las tierras de los GarraHierro	53
Patrullas	54
Akendorf	54
El medico y la piedra	55
Los orcos GarraHierro	56
Noticias	56
Un breve descanso	57
Las hordas del Caos	57
El asedio de Akendorf	60
Dolorosa paz tras la tormenta	64
La fiesta	65
Experiencia	66
Galería de bribones	67
Dramatis Personae	73
Apéndices	
1. Akendorf libre	81
2. Los GarraHierro	82

APENDICES: PERSONAJES JUGADORES Y REGLAS

Apéndice 1. Los Héroes de Akendorf	85
Utrek "Machacapiedras" Ulgraksson ..	86
Flampiru Gulagorda	88
Grim "PiedraDura" Furgimsson	90
Apéndice 2. Reglas usadas en esta Campaña	92
Daño contra Resistencia	93
Disparando Proyectiles	94
El Combate y las Armaduras.....	95
Armas de Pólvora	97
Combate con dos Armas	98
Combate con Arma de Mano y Escudo ..	99
Apéndice 3. Nuevas profesiones para Enanos.....	102
Piloto de Girocóptero.....	102
Comandante de Aviación	102
Soldado Enano.....	103
Apéndice 4. Acerca de las habilidades de esta campaña	104

CREDITOS

Idea original: Julián "Wilhelm Fritzz" Fernández Chicón.
Textos: Julián "Wilhelm Fritzz" Fernández Chicón.
Ilustraciones: Lidia "Nuris, la Dama Vengadora" Velasco Orellana.
Playtestings:

David "Utrek MachacaPiedras Ulgraksson" Morillas,

Javier "Flampiru Gulagorda" Herrero Vidaurreta.

Agradecimientos especiales: A Igest por su pagina web IGAROL y a David Ballestrino, Gran Mago Terrae y a David Delgado por vuestras revisiones a las reglas para mejorar este fantástico juego.



ACTO 1: **LA VENGANZA**

El comienzo.

Hace diez años, en Akendorf, una ciudad situada en las Tierras Yermas, al norte de las Colinas de Geistenmund, Kratja, la hija menor de una acomodada familia, fue hallada cometiendo inenarrables actos de impuro placer en su habitación. Su padre temiendo al escándalo publico, hizo que la expulsaran en secreto de la ciudad. Kratja estaba sola, temiendo a la muerte, pero el ansia de venganza se impuso y la obligó a tratar de sobrevivir para hacer pagar a su familia. Finalmente, la muchacha selló su pacto con Slaanesh, el Príncipe Oscuro del placer, esperando obtener el poder necesario para su desquite. El pacto con su señor llevó a Kratja a tierras lejanas y le ocupó varios años de su vida. Finalmente, cuando ya se sentía preparada y con una pequeña hueste de adoradores a su servicio, la joven se encaminó hacia Akendorf, ciudad a la que no había visto en 10 años, ciudad que vería por ultima vez, ciudad que arrasaría a placer.

Akendorf.

A la izquierda de la ciudad, hacia el este, se prolonga la curva descrita por la rápida corriente del Río del Trueno y, más allá, los imponentes picos de las Montañas del Fin del Mundo. Al sur, otra cadena de colinas se pierde, inhóspita, en la distancia. Son colinas desnudas y formidables, y algo en ellas provoca escalofríos.

En el valle que queda entre ambas cadenas, se acurruca una ciudad amurallada. Unas formas blancas, que pueden ser ovejas, son conducidas al exterior a través de las puertas. Parece haber siluetas que se mueven en la muralla, aunque la lejanía impide saberlo con veracidad.

La ciudad parece prospera por dentro. Aprovechando para comerciar con los mercaderes que se aventuran en estas tierras inhóspitas, Akendorf se ha vuelto poderoso para formar parte de los Reinos Fronterizos. La plaza hierve de actividad y numerosas tabernas llenan a la ciudad de risas joviales.

Hacha y Martillo.

Hacha y Martillo es la única posada de la ciudad, aunque no debe envidiar en absoluto al resto de tabernas. La regenta Messnel, un ex-mercenario tileano, su mujer es la cocinera, una mujer aún atractiva y sus hijos se encargan de servir. Kat, una atractiva joven de unos diecinueve años se encarga de servir a los clientes bajo la protectora mirada de su padre, mientras Kruger, el pequeño, cuida las caballerizas y limpia el establecimiento.

Nada gusta más a Messnel que una historia de guerra. A pesar de ser amable con los clientes nunca aparta la vista de su hija.

La amenaza se cierne.

A la mañana siguiente, el alba traerá el clamor de las trompetas de alarma. Allí fuera, a las puertas de la ciudad se halla una dama envuelta en sus capas. Sus cabellos son Oscuros, al igual que su seductora mirada. Esa muchacha es todo lo que un hombre podría desear, pero su maldad es palpable. La acompaña un pequeño ejército embutido en armaduras negras y un gran numero de slaangors. Ella sonríe mientras pasea de un lado a otro, esperando a que todos los ciudadanos posibles se asomen a la empalizada



para poder ver mejor sus rostros asustados. Cuando finalmente habla, la mayoría de los presentes se embelesan con su voz, pero ésta está cargada de resentimiento.

¡Oidme, gentes de Akendorf, cuya ciudad me obligasteis abandonar! Oidme bien, porque os traigo un mensaje de muerte y dolor. ¡Pronto sufriréis mis placenteras atenciones! Vengo a traer venganza. Pronto me rogareis la muerte, pero... ¡aun no! Primero sería de mi agrado saborear cada momento de pánico que viviréis, puesto que a lo largo de los días veré la muerte de vuestras mujeres e hijos.

La mujer abre los brazos descubriendo su armadura negra y púrpura, mostrando un único pecho, y ríe de júbilo. El silencio reina en ambos bandos. Tras pasearse un poco a lo largo de los pies de la empalizada prosigue:

Antes de morir sabréis quien es el culpable de esta situación. ¡Pero ahora permitidme una demostración de mi poder!

Las puertas de la ciudad vuelan en pedazos mientras un grupo de slaangors abandona el ejercito para penetrar en la ciudad bajo la incrédula mirada de los guardias. Tan solo unos pocos defenderán la ciudad de esta escaramuza, entre ellos Wilhelm Fritzz, un erudito de Midenheim, Iván un forzudo kislevita y Elshanion, un Nagarythe.

Paz.

Tras la dura escaramuza, las huestes oscuras se retiran bajo la alegre risa de su bella líder. Se disponen a cercar la ciudad.

Los aventureros no tendrán más remedio que planificar qué pueden hacer contra un ejercito. Elshanion informará que su objetivo es Shellith, una druchii que acompaña a la líder de los ejércitos del Caos, llamada Kratja. Al oír esto Messnel se sobresalta.

¡Imposible! Kratja murió hace unos diez años. Además la muchacha tendría que tener ahora unos 29 o 30, ¡y era tan joven como mi hija!

Elshanion lo mira con una mezcla de compasión y afectividad.

Es ella, estoy seguro, llevo muchos años persiguiendo a Shellith y no olvido con facilidad los datos que memorizo.

Messnel se mesa los bigotes y replica.

Te digo y repito que la enterraron, la familia Darskman hizo un discreto funeral, al parecer la pobre murió de una enfermedad respiratoria y su cuerpo acabó decrepito.

La casa Darskman.

Es una de las casas más grandes de la ciudad, con dos pisos de alto. A su llegada los criados avisaran a los aventureros que Silius, el señor, no se encuentra demasiado bien a causa del sobresalto. Si insisten y superan una prueba de Engaño, Soborno, o cualquier otra relacionada con la Empatía se les permitirá pasar. El hombre se encuentra en el salón, cerca de la chimenea, arropado con mantas y temblando de pies a cabeza. Su mirada revela un atisbo de locura. En principio negará saber nada, aunque es obvio que miente. Si los aventureros insisten, Silius se derrumbará, llorando y cayendo de rodillas al alfombrado suelo.

¡Si, es cierto! Es mi dulce Kratja. La descubrí en su habitación, cometiendo impurezas con su lascivo cuerpo. ¡Sigmar se apiade de mi alma! Me enfureció ver que mi pequeña se comportaba en la intimidad como una ramera, ¡pero lo que me hizo enloquecer fue el hallarle el estigma del Caos cerca de su pecho! ¿Que hubierais hecho vosotros si vuestra hija fuera una adoradora de los Dioses Oscuros? ¿Entregarla a algún cazador de brujas? Su muerte hubiera sido horrible. Además mi familia no se encontraba en buenos momentos y no podía permitir que el escándalo manchara el nombre de esta casa. Decidí fingir su muerte utilizando otro cadáver y la abandoné afuera. Esperaba que hallara una muerte rápida, y así lo he creído durante todo este tiempo. Al parecer nunca perdonó mi piedad. Mi mujer falleció al poco, y mis hijos abandonaron la ciudad. La imagen de ella tumbada en la cama me ha asaltado noche tras noche, ¡no puedo soportarlo más! ¡Yo soy el culpable de todo! ¡Moriréis todos por mi culpa, y yo envidiaré a los muertos cuando mis ojos se encuentren con los de ella!

Tras esto cae, gime de dolor y llora desconsoladamente siendo víctima de violentos temblores. Nada más se le puede sacar a este desgraciado.

Gustav.

Tras volver de casa Darskman, una vez en la posada, Messnel los conducirá donde vive Gustav, el medico erudito. En realidad Gustav es un hechicero que se gana la vida aquí como medico.

Gustav es un hombre de unos 52 años, de largos cabellos blancos bien peinados y una corta barba del mismo color. Viste con ropas funcionales y su expresión es inteligente.

El hombre los atiende atentamente, aunque lanza miradas desconfiadas a los aventureros de peor aspecto (por el contrario se mostrará cortés con aquellos cuyos modales le agraden). Servirá un poco de vino a sus invitados y se instalaran en su salón, donde guarda sus preciados libros. Un sirviente encenderá la chimenea y abandonará la habitación dejándolos solos.

Gustav escuchará todo lo que le digan los aventureros, recapacitará y se mesará la corta barba. Cuando crea que ha llegado el momento se levantará y hablará:

Kratja es poderosa, incluso para haber vendido su alma a los señores del Caos. Si, he estudiado a los Dioses Oscuros a pesar de que en el Imperio, mi tierra se considera herejía tal conocimiento. Su poder emana de su energía demoniaca, y sospecho que pronto se convertirá en demonio, tal vez al cumplir su objetivo de masacrarnos a todos. Me temo que pronto se unirán más adoradores del Caos a su estandarte, si no lo han hecho ya. Eso, en teoría, nos proporcionará cierta ventaja.

Gustav mira atentamente a cada uno de los presentes, como inspeccionando sus almas.

Los dioses del Caos compiten entre sí. Allá afuera aguarda una horda de Slaanesh, el más joven de los Dioses. En este caso, y dado el numero y fuerza de este ejercito, los representantes de los otros dioses son meros siervos de Kratja. Su fuerte presencia los mantiene unidos. No, no podéis acabar con Kratja, pero un ataque nocturno a uno de los ejércitos podría atraerlos hasta las murallas. Conozco los seguidores de un dios que seguro nos perseguirán. Si estáis de acuerdo conmigo dadme un día para averiguar donde acampan. También deberéis planear una emboscada.

El día gris.

La mañana siguiente se presentará gris, como si el propio sol temiera ser descubierto. Messnel no se encuentra de mejor humor. Una vez fuera descubrirán que muchos de los habitantes están tratando de abandonar la ciudad, enfrentándose a los desesperados intentos de la guardia por impedir que ocurra esto. Las tensiones crecen y el pánico es palpable. Es seguro que Kratja debe estar disfrutando enormemente con la situación actual de la orgullosa Akendorf. Es decisión de los aventureros el ayudar o no a los guardias, en caso afirmativo se deberá utilizar Oratoria o lanzar amenazas especialmente convincentes.

Preparativos para una escaramuza.

Una vez en casa de Gustav, el medico los reunirá de nuevo en el salón. Parece satisfecho, pero se denota su cansancio en su mirada ojerosa.

Al parecer Sigmar no nos ha abandonado, el cerco esta dividido en grupos tal y como yo sospechaba. Una de esas facciones no dudará en atacarnos y perseguirnos si le damos la más mínima provocación. Son los seguidores del dios de la sangre, Khorne. Sé que no cambiaría mucho la situación, pero opino que deberíamos atraerlos solos a las murallas y allí abatirlos ahora que no cuentan con el apoyo del resto de los adoradores.

Gustav hace una pausa y apura su copa de vino con manos temblorosas. Parece pensar detenidamente sus palabras antes de proseguir.

Sé que la guardia no hará nada al respecto. Si confiáis en mi podemos dar un golpe a esos bastardos malnacidos. Vi como abatíais a varios ayer y creo que los más indicados sois vosotros. ¿Aceptáis mi propuesta?

Si los aventureros aceptan, Gustav se servirá otra copa de vino y la apurará al instante. Se asomara a la puerta del salón, la abrirá y mirará a un lado y otro alegando que los servidores del Caos tienen satélites en los lugares más insospechados. Esta vez más tranquilo trazará un plan.

Bien, los seguidores de Khorne están acampados a unos 15 minutos al norte de Akendorf. Reconoceréis su campamento porque los estandartes de estos grupos presentan este símbolo. Con habilidad, Gustav garabatea con su pluma en un pergamino y muestra el icono a los aventureros. Deberíais acercaros sigilosamente, asesinar a todos los que podáis antes de que den la alarma y correr de vuelta con todas vuestras fuerzas. Ellos, sedientos de sangre os perseguirán. Otro grupo alojado cerca de las puertas de la ciudad podría cubrir la entrada de los perseguidos a Akendorf. El resto sería tarea de los guardias en las almenas. Opino que deberíais actuar esta misma noche. Podríais salir de la ciudad al anochecer. Yo me encargaré de que os abran la puerta sin preguntas indiscretas. Sugiero que ahora os preparéis para vuestra incursión y discutáis vuestros planes en privado. Suerte, amigos.

Gustav los despedirá con la excusa de que tiene mucho trabajo que realizar para esta noche y que debe descansar un poco.



Los planes.

Una vez de vuelta en Hacha y Martillo los aventureros deberán planear qué grupos hacer y el método de acción. Wilhelm y Elshanion se ofrecerán para actuar como señuelos de sus sanguinarios enemigos. Kat también querrá formar parte de ese grupo. De nuevo los aventureros deberán decidir si la muchacha participará o no en la escaramuza. De todos modos, Kat piensa actuar y si no la aceptan los esperará de noche a las afueras de la muralla.

Salidas nocturnas.

Cuando anochece los aventureros deberán dirigirse hacia las puertas de Akendorf, solo habrá un guardia, que distraídamente abrirá las puertas y les dejará pasar.

El primer grupo deberá dirigirse al norte, con cuidado y tratando de no ser descubierto. Encontrar los campamentos es fácil debido a las hogueras que iluminan la lejanía, pero deben buscar un campamento en concreto, uno que esté más cerca de las puertas y que tenga los estandartes de Khorne.

Las armaduras de estos guerreros son rojizas, pero no pueden ocultar las manchas de sangre reseca que les cubre. A pesar de ser un grupo poco numeroso está claro que son grandes guerreros y peligrosos adversarios.

Sea como sea, la persecución debe comenzar con aullantes gritos y desgarradores aullidos que pondrán en alerta a todos los campamentos cercanos. Los aventureros perseguidos atrapados morirán al instante, Khorne no hace prisioneros.

Una vez cerca de las murallas los problemas empezaran, la puerta se ha atascado y tardarían dos minutos en abrirla, cosa que no harán por temor a que los enloquecidos guerreros del Caos penetren en la ciudad. Atrapados entre las puertas y los sanguinarios servidores del Caos, solo con el apoyo de algunos virote lanzados desde la muralla y casi a ciegas, los aventureros deberán luchar por sus vidas si quieren salir de esa situación de una pieza.

Malas miradas.

Cuando por fin entran en la ciudad, los habitantes miraran con una mezcla de incredulidad y enfado al grupo de aventureros. ¿Quién dio esa orden? El gobernante los reprenderá por sus acciones.

Sabed, extranjeros, que sean cuales sean las consecuencias de vuestros actos, vosotros y solo vosotros sois los responsables.

En otras circunstancias os habría juzgado, pero ¿de qué serviría? Ahora sois más útiles defendiendo la ciudad. Pero no olvidaré esta noche, ¡quedáis advertidos!

Repercusiones.

Con el alba llegará Kratja montada en un carro tirado por demonios, junto a un grupo de guardaespaldas. Parece enfurecida, como lo demuestran sus pasos al apearse del vehículo.

¡Anoche asesinasteis a varios de mis hombres! Esa acción fue muy arriesgada y temeraria, pero ¿pensasteis que no tendría consecuencias? Creo que no, no lo pensasteis demasiado. Vengo a castigaros, pero os perdonare si me entregáis al líder de los asaltantes nocturnos para que medite en mi campamento por sus acciones. Kratja



sonríe mostrando sus dientes. *Tenéis hasta el atardecer. ¿Acaso preferiréis sufrir todos por los actos de unos pocos? Son los valientes los que mueren, ¿por qué iba ahora a ser diferente?*

Kratja vuelve a montar en su carro y extiende sus brazos hacia el gentío, ese gesto muestra con más claridad sus delicados pechos y la gente murmura extasiada. Todo aventurero debe realizar una prueba contra su FV para resistir los efectos de los encantos de Kratja.

Como prueba que no miento. Comenta en voz lo suficientemente alta como para ser escuchada por todos. Uno de los guardias situado junto al gobernador grita presa de un placer extático mientras se convulsiona violentamente, rompiéndose huesos y desgarrando músculos. El desafortunado cae por la muralla a los pies de la paladina del Caos. Ella lo observa con una sonrisa mientras el hombre, con un hilo de vida, trata de alzar su destrozado brazo para tocar a Kratja. La mujer clava su tacón en la espalda del desgraciado, en algún lugar en el que se provoca un dolor horrible, como demuestran los gritos agónicos del hombre antes de morir.

¡Envidiareis su destino! Comenta a media voz mientras monta en el carro y ordena el regreso al campamento.

La Muchedumbre.

Todas las miradas se posan en los aventureros, poca amistad hay en ellas. Algunos comienzan a murmurar que son suficientes como para apresar a uno de ellos. Otros dudan debido al poder demostrado por los aventureros a lo largo de dos combates, pero ese temor no es el mismo que el que inspira Kratja.

Cuando la violencia parezca inevitable, un hombre maduro decapitará a uno de los ciudadanos más cercano a los aventureros.

¡No haremos tratos con los impíos sirvientes de los Dioses Oscuros! ¡Sigmar nos dará fuerza para prevalecer!

La gente se aleja temerosa del individuo, que presenta todo el aspecto de un cazador de brujas, mientras este recoge la cabeza de su víctima y la mira con ironía. Es Magnus, un fanático adorador de Sigmar. Luego dirige su mirada a los aventureros.

¡No os alegréis demasiado, sé que algunos de vosotros no adoráis a Sigmar, sino a otros Dioses! Es nuestro enemigo común lo que hace que no compartáis destino con este desgraciado. Procurad manteneros alejados fuera de mi alcance.

Pero el gobernador no está tan seguro. Acercándose corriendo a la escena replicará.

¿Entonces que ocurrirá a la vuelta de los Oscuros? ¿Qué haremos?

El gobernador retrocederá asustado debido a la mirada dirigida por el cazador de brujas.

Preparaos para luchar. No toleraré falta de fe en Sigmar.

Magnus se aleja con paso lento y portando la cabeza decapitada en su mano izquierda.



Negociaciones.

A la vuelta de Kratja tan solo el gobernador la recibe en la muralla, junto a él está Magnus observando con furia. El resto están ocultos de la mirada de Kratja, demasiado temerosos de ella, aunque algunos de ellos deseaban en secreto que volviera.

Veo que tus fieles seguidores te han abandonado, gobernador. Se burla Kratja sin bajarse del carro. ¿Dónde está mi regalo? ¿Es este fanático que te acompaña? Disfrut...

¡Jamás negociaremos con los impuros, perra del infierno!. Vocifera Magnus.

El enojo de Kratja es visible claramente en su rostro. Se descubre arrojando su capa al suelo, y unos guerreros se apresuran a recogerla.

Veamos tu voluntad, hombre de Sigmar. ¡Ven a mí! Gime gesticulando con sus manos. ¡Ven!

Pero la voluntad de Magnus es fuerte, aunque su frente se perla de sudor al resistir la imperiosa orden de Kratja. El hombre aferra un amuleto de Sigmar con sus manos mientras eleva una plegaria.

Pero la paladina de Slaanesh es astuta. Sabe como engañar al templario de Sigmar, pues este confía en que podrá vencerla con la fuerza de la fe.

¡Por fin un rival digno! Grita. ¿Pero lo suficiente como para vencer a todos sus enemigos?

Magnus desenvaina la espada y se la muestra a la adoradora del Príncipe Oscuro, mientras con la mano derecha hace la señal del martillo sobre su pecho.

¡Si no te escondieras tras tus seguidores yo mismo te rebanaría la cabeza, zorra! Porque eso es lo que eres al adorar a ese dios de ramera.

Entonces te propongo un trato...

Yo no negocio con... Interrumpe Magnus

Si me vences en combate personal, demostrando así que tu dios es más fuerte, mis seguidores se marcharán. ¿Qué me dices? Interrumpe a su vez ella.

Antes de que Magnus responda, Kratja despide a todos sus seguidores y se queda ella sola, poniendo en evidencia al cazador de brujas.

¿Bajaras? Se burla ella.

El templario desenvaina su espada y desciende lentamente las escaleras. Todo aquel atento a sus movimientos verá resolución en su mirada, pero su rostro está preocupado. Magnus es consciente de que él solo no podrá vencer esta batalla, pero sabe que Sigmar le ayudara a lubricar un final digno.

Mientras Magnus desciende, Kratja toma un enojado escudo de su carro y empuña su arma, una cimitarra adornada con oro y plata acoplada en la muñeca que imita la forma de la pinza de una diablilla. La paladina oscura lame obscenamente el filo de su arma.



Las puertas son abiertas a Magnus por guardias orgullosos del valor del humano, pero que no cambiarían su pellejo por el del cazador de brujas.

¡Dos templarios enfrentados cara a cara! ¡Mmmm...que delicioso! Gime Kratja

¡Calla! ¿Cómo osas ostentar ese título? Grita encolerizado Magnus

Kratja le saluda con la espada y le da la espalda, mostrando su firme trasero mientras sonríe, luego palmea sonora y significativamente sus glúteos para, a continuación encararse de nuevo al hombre.

La batalla que prosigue es espectacular, pero pronto Magnus sangra por multitud de finas heridas provocadas con placer por Kratja. Finalmente, la paladina oscura perfora la rodilla izquierda de Magnus, que cae. Ella se gira a los espectadores y extiende sus brazos al público mientras sonríe maliciosamente y espera a que su rival trate de incorporarse. Cuando lo intenta, Kratja, rápida como un relámpago lanza dos tajos a la cara del hombre, para después hacerle besar el suelo con un puntapié. Ella ríe a carcajadas mientras ata con presteza a Magnus en su carro para llevarse a su prisionero.

Sus risas siguen resonando aun cuando ella se pierde en la lejanía.

Amanecer siniestro.

Pocos pudieron dormir esa noche, con los gritos de Magnus resonando en la lejanía. Sigmar acoja su alma. Con el alba, los guardias sobresaltados descubren a los del turno de vigilancia nocturna degollados en sus puestos, aun con los ojos abiertos y con una sonrisa placentera en la boca. Peor aún es el descubrimiento de Magnus, empalado, cerca de las murallas y con la runa de Slaanesh marcada en su rostro.

Experiencia:

0-50 por interpretación (en cada sesión).

0-50 por participar en cada sesión.

60 por participar la defensa de Akendorf durante el asalto de los SlaanGors.

30 por dar consuelo a Silius Darskman.

35 por ayudar a evitar que los refugiados abandonen la ciudad.

45 por atraer a los adoradores de Khorne a la trampa.

40 por vencer a los adoradores de Khorne.

20 por tratar de amedrentar a la muchedumbre sin recurrir a la violencia.

90 por finalización del acto 1.



GALERIA DE BRIBONES.

Slaangors.

Los Hombres Bestia elegidos por Slaanesh son los llamados Slaangors. Generalmente tienen cuatro cuernos y el pelaje blanco, con los ojos rojos. Son decadentes y disfrutan con el dolor, sobretodo el ajeno.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	42	33	3	4	9	30	1	33	24	24	46	24	16

Habilidades

Rastrear

Escondarse (Rural)

Movimiento silencioso (Rural)

Equipo: Arma de mano (+2 daño),
Escudo pequeño(+1 arm.)

Guerreros de Khorne.

Los Guerreros consagrados a Khorne, aquellos que portan su marca son los conocidos como Berserkers de Khorne. Adoran la muerte y la sangre sobre todas las cosas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	33	4	4	8	40	1	33	29	30	39	30	21

Habilidades

Furia Asesina

Ambidiestro

Equitación

Arma de especialista: Arma de dos
manos

Equipo: Armadura pesada (+4 arm.
en todas las localizaciones,
2 armas de mano (+2 daño) o
Arma a dos manos (+4 daño, -20 I).

Campeón de Khorne.

Es el oficial de los adoradores de Khorne que los condujo hasta Kratja. Discrepa con sus métodos y está ansioso por entrar en batalla con ese pueblo de debiluchos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	58	33	5	4	8	40	2	33	32	33	42	38	13

Habilidades

Furia Asesina

Ambidiestro

Equitación

Arma de especialista: Arma de dos
manos

Golpe Poderoso

Equipo: Armadura del Caos (+5 arm
en todas las localizaciones),
Arma a dos manos (+4 daño, -20 I).

Habitantes de Akendorf.

La gente de Akendorf es tranquila y pacífica. Ahora observan con horror como su ciudad está condenada.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	34	3	2	6	30	1	33	24	29	24	29	29

Habilidades

Ocupacionales

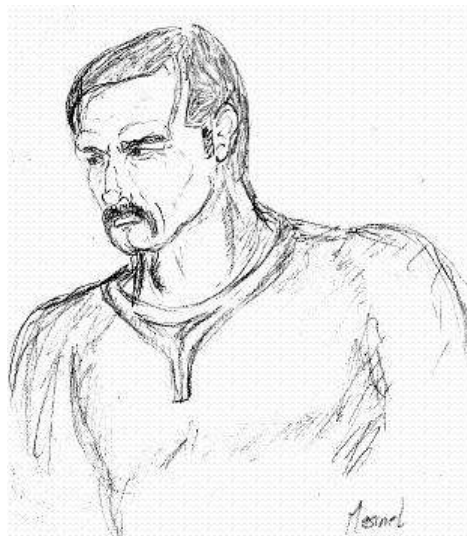
Equipo: Variable.
15co.

DRAMATIS PERSONAE.

MESSNEL.

Messnel es un hombre de mundo. A la edad de dieciséis abandonó Miragliano, su ciudad natal para ganarse la vida alquilando su espada. A lo largo de los años formó parte de varios grupos de mercenarios, incluso compartió batallas junto a un enano y un elfo. Cuando conoció a Hilda, decidió dejar su arriesgada vida y montó una posada en Akendorf, Hacha y Martillo. Messnel tiene una hija, Kat, que le ayuda en la posada y un hijo, Kruger, que a pesar de su corta edad limpia el local y cuida los animales. Messnel tiene el negro pelo corto y unos bigotes espesos pero bien recortados.

En su frente se perfila una cicatriz que casi le cuesta la vida cuando un orco descargó su rebanadora sobre su cabeza.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	32	35	4	3	7	34	1	27	32	25	29	31	28
	+10				+1					+10			+10
4	52	55	5	4	11	54	2	37	42	35	39	41	38

Habilidades

Muy Resistente
Oído Agudo
Ambidiestro
Conducir Carro
Desarmar
Equitación
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Consumir Alcohol
Juego
Pelea Callejera
Regatear
Tasar
Numismática

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Mercenario,
Sargento Mercenario, Comerciante

Carrera actual: Comerciante

Edad: 43

Altura: 1.81 **Peso:** 96

Puntos de destino: 0

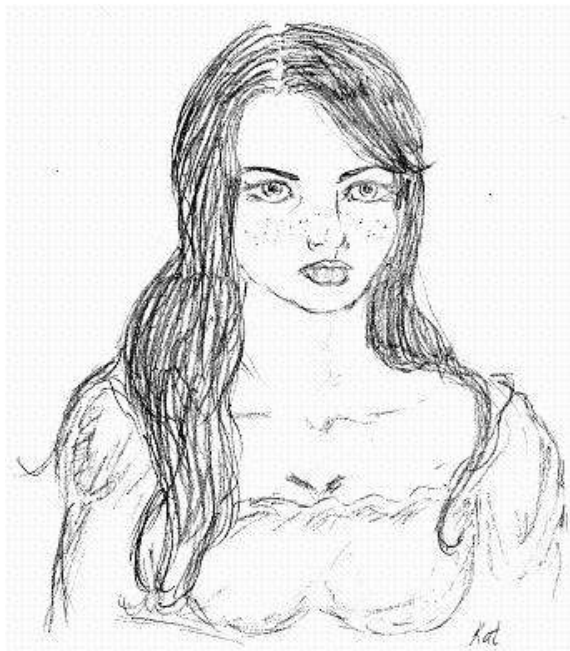
Experiencia: 2800

Equipo: Martillo (+2 daño),
Hacha (+2 daño),
Cota de mallas corta (+2 arm.en
tronco),
95co.

KAT.

Como la bella hija de Messnel, Kat es la camarera de Hacha y Martillo. La joven siempre aspiraba a ser algo más pero parece que el destino la retenía en la posada. Kat está segura que si ella hubiese nacido varón, su padre le habría enseñado el manejo de armas; en secreto y en más de una ocasión, la joven ha deseado ser un hombre para evitar la sobreprotección de su padre. Kat es una gran persona que se preocupa por los demás, y a pesar de estar en la edad del flirteo, está demasiado ocupada con la posada como para atender a los muchachos de su edad.

Los cabellos de Kat son morenos y largos. Tiene una bella figura delgada y esbelta, que armoniza con sus movimientos felinos entre mesas u otros obstáculos.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	32	35	3	3	5	36	1	33	37	38	29	24	36
	+10				+2	+10						+10	
4	32	35	3	3	5	46	1	33	37	38	29	24	36

Habilidades

Leer / Escribir
Equitación
Sexto Sentido
Ambidiestra
Esquivar Golpe
Cuidado de Animales.
Cocinar
Charlatanería

Clase: Guerrera

Carreras seguidas: Sierva

Carrera actual: Sierva

Edad: 19

Altura: 1.61 **Peso:** 55

Puntos de destino: 4

Experiencia: 0

Equipo: Cota Malla Larga de Messnel
(+2 arm. en todas localizaciones menos cabeza),
Martillo de Messnel (+2 daño)

WILHELM FRITZZ.

Wilhelm, nació en Midenheim en el seno de una familia de clase media. Al joven desde pequeño le apasionaron los libros por lo que no sorprendió a sus padres cuando les declaró sus deseos de ingresar en la Universidad. Desgraciadamente sus padres solo pudieron pagar parte del dinero, y Wilhelm se vio obligado a trabajar para proseguir. Finalmente tuvo que dejar sus estudios a su pesar. Desesperado y tomando una precipitada decisión, se enroló en un regimiento de mercenarios. Wilhelm se ha arrepentido en numerosas ocasiones de ese acto, decidiéndose finalmente por escribir un libro, tal vez una guía para viajeros y llevar una vida más tranquila. Finalmente, sus pasos le llevaron a Akendorf, donde varias jóvenes quedaron encantadas con los modales del joven Fritz.



Wilhelm es un joven de cabellos rubios y barba de un par de días. Viste ropas de mercenario y tiene todo el aspecto de un héroe de capa caída, de echo, su capa está ajada y remendada en numerosos sitios. El joven suele portar una mueca de preocupación en su rostro debido a la dura vida que lleva.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	36	33	3	3	6	35	1	34	33	38	30	33	34
	+10	+10	+1		+2	+10	+1		+10		+10		
4	36	33	3	3	7	35	2	34	33	48	40	33	44

Habilidades

Visión Excelente
Danza
Equitación: Caballo
Etiqueta
Cartografía
Consumir Alcohol
Historia
Idioma Arcano: Mágico
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Esquivar Golpe

Clase: Académico

Carreras seguidas: Estudiante,
Mercenario

Carrera actual: Mercenario

Edad: 21

Altura: 1.77 **Peso:** 72

Puntos de destino: 3

Experiencia: 700

Equipo: Cota Malla Corta (+2 arm. en tronco y brazos),
Espada (+2 daño),
Daga (+10 I, +0 daño, -20 Padada)

IVAN IVANOV.

Nacido en Erengado, Ivan es el orgullo de su pueblo. Alto, fuerte como un toro y valiente como pocos, no tardó en ser llamado como soldado al servicio de un importante voyardo. Tras unos años defendiendo sus fronteras del Caos, Ivan abandonó su tierra para aventurarse más al sur. Decían que allí una espada fuerte podía ganar suficiente dinero para vivir una vida fácil. No era esto lo que interesaba a Ivan, pero si la posibilidad de saborear la camaradería del combate junto a otras personas no kislevitas.

Ivan es rubio, con el pelo muy corto con una larga cola de caballo y un espeso mostacho. Lleva sus inmensos brazos desnudos y sus ropas delatan su procedencia.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	32	31	4	3	7	29	1	39	38	29	31	31	27
	+20	+20	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10
5	52	31	5	4	10	39	2	39	48	29	41	41	27

Habilidades

Muy Fuerte
Muy Resistente
Reflejos Rápidos
Danza
Desarmar
Esquivar Golpe
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Pelea Callejera
Golpe Poderoso
Equitación: Caballo
Cuidado de Animales
Consumir Alcohol
Pelea Callejera
Golpear para Aturdir

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Soldado, Sargento Mercenario

Carrera actual: Sargento Mercenario

Edad: 32

Altura: 1.83 **Peso:** 103

Puntos de destino: 0

Experiencia: 1900

Equipo: Cimitarra (+2 daño),
Armadura de cuero (+1 arm. en tronco),
Arco corto (Fe 4),
Carcaj (20 flechas),
2 dagas(+10 I, +0 daño, -20 parada)
15co.

ELSHANION.

Elshanion es un Nagarythe, un exiliado, un sin tierra. Su estado anímico es tal. Dedicó su vida a la caza de elfos oscuros y dicha cacería le otorgó paz a su atormentado espíritu. A pesar de que sus parientes, los altos elfos, lo aceptaban como uno más, él jamás se sintió en casa y vagabundeaba junto a un reducido grupo que, como él, se dedicaban a dar muerte a los druchii. Pero entonces comenzaron los problemas. Una noche acorralaron a una bella druchii en uno de los bosques de Cothique, la mujer acabó con todo el grupo ella sola, dejando moribundos a Elshanion y a un par más de desafortunados elfos. Ella dio una muerte



especialmente lenta y dolorosa al primero de sus caídos atacantes mientras le susurraba su nombre al oído. Shellith. Jamás olvidaría ese nombre. Cuando terminó de divertirse con el segundo de los caídos, Shellith, contoneando su cuerpo, se acercó a Elshanion y jugueteó con su daga con el desgraciado elfo. Luego, ella lo abandonó con la promesa de una muerte lenta y muy dolorosa debido al veneno. Isha perdonó la vida de Elshanion, pues tras varios días de fiebre y agonía se repuso, pero jamás fue el mismo. Ahora le atormentan los alaridos de sus compañeros y la sed de venganza crece con cada día que pasa. Ahora que ha reanudado su caza no está dispuesto a perder a su presa. Elshanion es un elfo delgado y demacrado, sus ojeras son visibles y dan constancia a las noches en vela que pasa el elfo. Su pelo rubio, antaño hermoso, ahora esta despeinado y cae en mechones sobre su amargado rostro

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	41	49	3	2	4	63	1	39	42	49	48	38	39
	+10	+10	+1		+2	+10	+1				+10		
5	61	69	4	3	10	83	2	49	52	59	58	48	39

Habilidades

-Visión Excelente	-Movimiento Silencioso
-Danza	(Rural) (Urbano)
-Astronomía	-Poner Trampas
-Orientación	-Puntería
-Reflejos Rápidos	-Rastrear
-Adiestrar Animales:	-Cuidar Animales
Halcón	-Equitación: Caballo
-Detectar Trampas	-Señales Secretas:
-Esconderse (Rural)	Batidor
-Lenguaje Secreto:	-Golpe Poderoso
Montaraz	-Seguir

Clase: Montaraz

Carreras seguidas: Guardabosques, Batidor, Cazarrecompensas

Carrera actual: Cazarrecompensas

Edad: 157

Altura: 1.89 **Peso:** 68

Puntos de destino: 1

Experiencia: 2900

Equipo: Arco Élfico (Fe 5), Jubón Cuero (+1 arm. en tronco), Espada Larga (+2 daño), 15m. Cuerda, Carcaj, 20 flechas

MAGNUS.

Magnus, nacido en Grunburg, siempre deseó ser sacerdote de Sigmar. Cuando fue ordenado sus aspiraciones cambiaron. El no debía guiar al pueblo hacia el bien, debía destruir el mal allá donde se encontrara. Magnus siempre vagabundeaba sin rumbo fijo, dejando que Sigmar lo guiara para limpiar la mancha corrupta del corazón de los hombres. Aunque jamás lo sepa, su muerte ayudó a la salvación de Akendorf.

Magnus es de estatura y complexión media. Siempre porta un sombrero de ala ancha y oculta su armadura con su raída capa. Sus cabellos han encanecido prematuramente por los lados y le caen, grasientos, sobre los hombros.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	39	36	3	3	5	33	1	27	33	33	37	34	30
	+30	+30	+1	+1	+6	+30	+2	+20	+20	+10	+10	+40	+10
4	59	46	4	4	11	53	3	37	53	43	47	74	40

Habilidades

Muy fuerte
Astronomía
Criptografía
Oído Agudo
Leer / Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Saber de Pergaminos
Teología
Saber Demoníaco
Meditación
Oratoria
Golpe Poderoso
Movimiento Silencioso (Rural y Urbano)
Puntería
Sexto Sentido

Clase: Académico

Carreras seguidas: Iniciado, Clérigo, Cazador de Brujas

Carrera actual: Cazador de Brujas

Edad: 39

Altura: 1.71 **Peso:** 73

Puntos de destino: 0

Experiencia: 3700

Equipo: Espada ancha (+2 daño), Cota de mallas corta(+2 arm. en tronco),

Talismán de Sigmar,
Sombrero de ala ancha,
Capa raída,
30co.

GUSTAV.

Gustav nació en Altdorf, e ingresó en la Escuela de Magia Gris cuando se descubrió que tenía aptitudes para la magia. Cuando Gustav quedó satisfecho con las habilidades desarrolladas se dedicó a recorrer mundo con la tapadera de ser medico. Con esta excusa ayudó a muchas personas. Varios fueron los viajes de Gustav y a lugares lejanos. Durante estos viajes consiguió el ingreso en una orden secreta que se opone a los Dioses Oscuros, sociedad de la que forman parte muchos templarios de la orden del Corazón Llameante. Finalmente, tras un viaje a Akendorf, decidió llamar a esa ciudad su hogar.

Gustav es un hombre de largos cabellos blancos bien peinados en una coleta y una corta barba del mismo color. Viste con ropas funcionales y su expresión es inteligente. Sus ojos demuestran su sabiduría adquirida por el peso de la experiencia y, a veces puede verse reflejado dolor en su rostro por algún mal del que nunca habla.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	30	26	2	2	7	27	1	27	25	34	34	32	32
			+1	+1	+3	+10		+30	+20	+30	+20	+20	+10
3	40	36	3	3	10	47	1	57	45	64	54	52	42

Habilidades

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| -Equitación | -Lanzar Hechizos: Magia |
| -Talento Matemático | Batalla n1 |
| -Visión Excelente | -Sentido Mágico |
| -Astronomía | -Saber Rúnico |
| -Charlatanería | -Consciencia de la Magia |
| -Idioma Arcano: | -Lanzar Hechizos: Magia |
| Mágico | Batalla n2 |
| -Lanzar Hechizos: | -Meditación |
| Magia Vulgar | -Tasar |
| -Leer / Escribir | -Curar Enfermedad |
| -Lenguaje Secreto: | -Curar Heridas |
| Clásico | -Elaborar Drogas |
| -Saber de Pergaminos | -Lenguaje Secreto: Gremial |
| -Identificar Plantas | -Cirugía |

Clase: Académico

Carreras seguidas: Aprendiz de Mago, Hechicero n1, Hechicero n2, Boticario, Físico

Carrera actual: Físico

Edad: 52

Altura: 1.75 **Peso:** 69

Puntos de destino: 1

Puntos de Magia: 34

Experiencia: 5500

Equipo: Mazo y Almirez ,
Bolsa Negra con Instrumental Medico
Báculo de Hechicero (+1 daño)
530co

Conjuros:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| -Abrir (PM: 3) | -Golpe Viento (PM: 2) |
| -Alarma Mágica (PM: 2) | -Curar Herida Leve (PM: 3) |
| -Luz Resplandeciente (PM: 1x hora) | -Vuelo (PM: 3x asalto) |
| -Sueño(duración D6 turnos PM:2) | -Relámpago (alc 48m. D3 criaturas x nivel, |
| -Aura Resistencia (+1ar PM:2) | F4, D10 heridas tirada I mitad daño PM:2) |
| -Bola Fuego (alc 48m. D3 criaturas, | |
| impactos F4, D10 heridas) | |

KRATJA.

Kratja descubrió el culto a Slaanesh con solo 17 años, y rendía homenaje al Príncipe Oscuro junto a sus amigas. Ella siempre aparentó ser una muchacha tímida y recatada, pero cuando su cuerpo mostró el estigma del Caos sus nervios casi echan la fachada abajo. ¿Qué podía hacer? Sabía que si la descubrían podrían quemarla en la hoguera. Pero no podía dejarlo, cada vez se dejaba llevar por actos de más indescriptible decadencia, hasta que, a la edad de 19 años, su padre la descubrió. El hombre, avergonzado, la abofeteó, pero cuando vio el estigma de su pecho le dio tal puñetazo que la dejó inconsciente. Kratja solo recuerda a medias como su padre la metía en el carro y la sacaba de la ciudad para abandonarla lejos. La vida de Kratja se volvió una lucha por la supervivencia, movida por la venganza. Deseaba vengarse con toda su alma de los hipócritas de Akendorf. Sabía que sus compañeras habían dejado sus actividades por miedo. La muchacha vendió su alma a Slaanesh y viajó hacia el norte. Allí demostró su valía una y otra vez a su dios, y pronto la seguía una multitud de adoradores. La mayoría la trataban como una diosa, porque ella era precisamente eso, una diosa terrenal. Finalmente, dirigió a sus hordas al sur, para asolar Akendorf. Acabaría con los habitantes lentamente, como ellos acabaron con su vida.

Kratja es bellísima, morena con mechones castaños y de cabellos largos. Su piel es pálida y sus labios carnosos. Sus grandes ojos verdes son seductores. Slaanesh la bendijo con una armadura del Caos que le cubre un solo pecho (el izquierdo, el del estigma lo muestra orgullosa), los hombros y parte de la espalda, las espinillas y parte de los brazos. No utiliza pantalones, dejando sus glúteos al descubierto, y cubre su pubis con un cinturón de seda, con tela que cae hasta casi el suelo, mostrándolo cuando combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	36	38	3	3	5	36	1	30	30	35	38	38	36
+1	+40	+40	+2	+3	+10	+50	+3	+30	+30	+20	+20	+30	+40
5	76	68	5	5	15	86	4	60	60	55	58	68	76

Habilidades

- | | |
|-------------------|--------------------|
| -Equitación | -Consumir Alcohol |
| -Sexto Sentido | -Oratoria |
| -Cantar | -Suerte |
| -Charlatanería | -Idioma Arcano: |
| -Encanto | Demoniaco |
| -Etiqueta | -Lanzar Conjuros: |
| -Heráldica | Slaanesh n1, 2 y 3 |
| -Ingenio | -Saber Demoniac |
| -Leer / Escribir | -Disfraz |
| -Seducción | -Esquivar Golpe |
| -Meditación | -Lanzar Conjuros: |
| -Reflejos Rápidos | Demoniaco n1 y n2 |

Conjuros

- Agonía de placer(Alc: 48m D6 impactos F6, tirada FV resiste hechizo, PM:2)
- Atar Demonio (PM: 3)
- Invocar Demonios Menores(PM: 5)
- Deseos Inalcanzables (PM: 5)
- Espasmos Cautivadores (PM: 7)

Clase: Guerrera

Carreras seguidas: Noble, Templaria Oscura, Paladina Legendaria de Slaanesh

Carrera actual: Paladina Legendaria

Edad: 29 (19)

Altura: 1.77 **Peso:** 59

Puntos de destino: 2 **Ptos. Magia:** 12

Experiencia: 8700

Mutaciones: Especial (Presencia imponente, todos los que ataquen a Kratja deben superar una prueba de FV)

Marca Slaanesh (Inmune a Psicología)

Equipo: Armadura del Caos (+5 arm. en todas localizaciones menos cabeza), Pinza Demoniac del Placer (+3 daño, cada herida infligida aumenta temporalmente en 1 la I.), Pendiente Slaanesh(cada perdida 5H,+1A) Anillo Explosión una vez día (Alc: 48m 1D6 criaturas, F8, tirada I mitad daño). Escudo completo (+2arm.)



Extracto del Diario de Wilhelm Fritzz.

Había llegado esa misma mañana a Akendorf con mi compañía de mercenarios. Teníamos pensado descansar durante todo el día y después encaminarnos a Malko, pues allí tal vez precisaran de nuestras espadas. Pero nunca cumplimos nuestros planes, pues ese día las hordas del Caos, lideradas por la sádica y egocéntrica Kratja, sitiaron la ciudad.

Durante el primer asalto efectuado por los hombres bestia algo me impulsó a ayudar en la defensa, y corrí en auxilio de un enano, que, como supe más tarde, era un matador que se enfrentaba separado de sus compañeros a innumerables enemigos. Casi perdí la vida, pero espalda contra espalda, el enano y yo conseguimos rechazar parte del ataque, aunque las pérdidas fueron terribles, pues mi amigo, el valiente Kislevita, Ivan Ivanov, perdió la vida defendiendo a los desamparados.

No conozco los motivos que movieron a Utrek a llamarme tras vencer a los hombres bestia para que me dirigiera a Hacha y Martillo. Allí me vi envuelto en toda esta trama y prestaron atención a mi opinión. Pero fue Gustav el que nos movilizó completamente contra las hordas del Caos cuando nos reunió en su casa y planeó la emboscada a los Berserkers de Khorne.

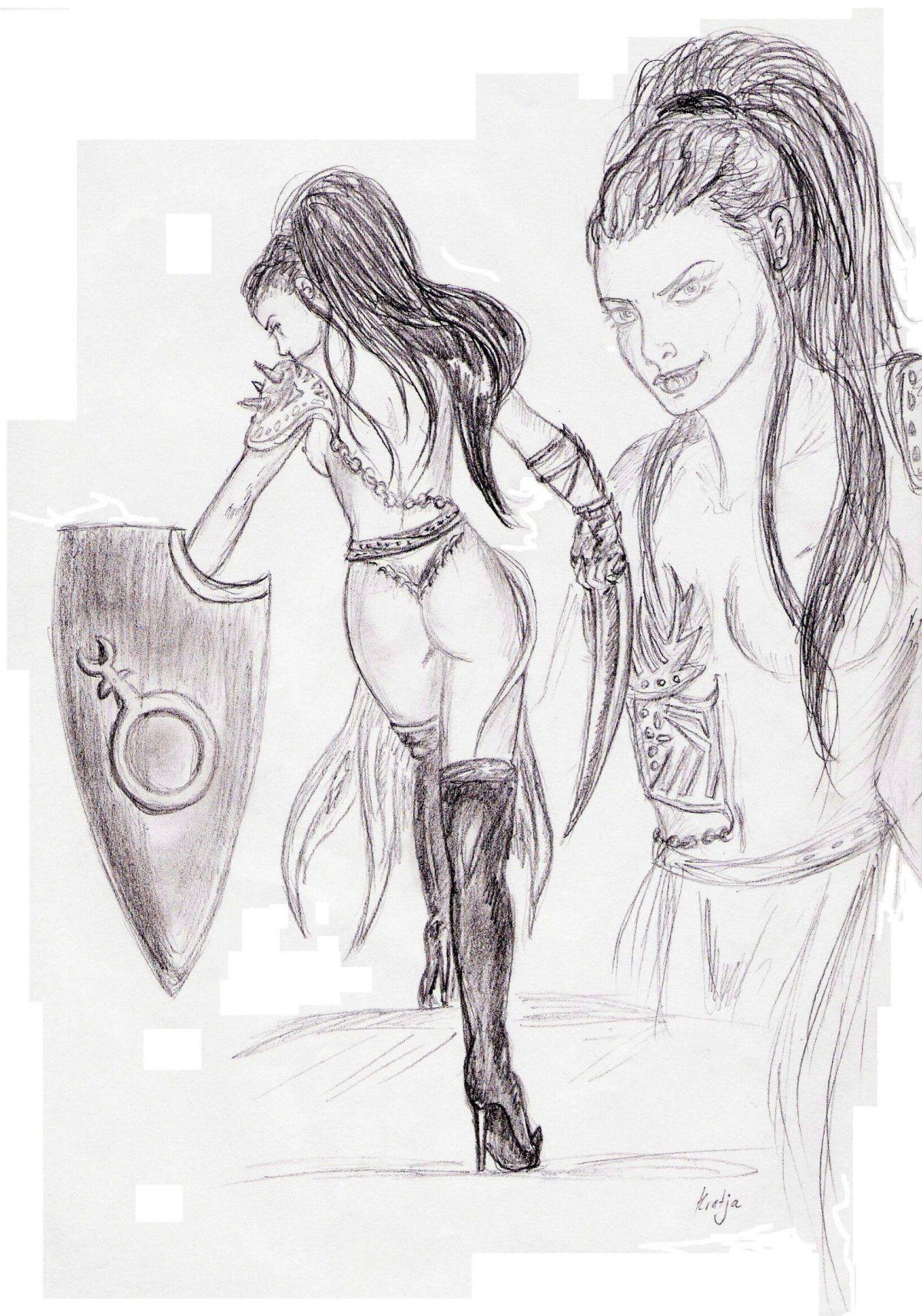
Fue así como actué por primera vez contra los poderes siniestros junto a mis compañeros, Utrek el matador, Grím el ingeniero enano, Flampíru el halfling, Elshanion el elfo y Kat. Estábamos rodeados por enemigos acampados fuera de las murallas, y sin esperanza de salir con vida de esa ciudad maldita. Poco sabía yo que un grupo tan dispar pudiera torcer los planes de los poderes oscuros.

Pasé un miedo terrible la noche en que emboscamos a los seguidores de Khorne, y de no ser por un golpe certero de Kat, que arrancó de cuajo la cabeza de un guerrero del Caos, yo no estaría en este momento escribiendo estas líneas. Elshanion y Flampírú atrajeron a los guerreros del Caos a las puertas de Akendorf y el resto les emboscamos allí. Por desgracia la puerta no se abrió debido a un fallo del mecanismo de apertura de las puertas. Recuerdo que Utrek fue especialmente duro con los ingenieros que ayudaron a Grím a arreglar la puerta cuando esta se atrancó dejándonos entre la pared y los enloquecidos y sedientos de sangre guerreros de la oscuridad, aunque creo que se merecieron el escarmiento.

No lamenté la muerte de Magnus a manos de Kratja, pues era un fanático adorador de Sigmar y temo que de no ser por las hordas del Caos apostadas afuera, nosotros hubiéramos sido su objetivo, pero sí considero indigna la tortura a la que fue sometido.

Esta historia dio comienzo a las andanzas que el destino me obligó a correr contra los poderes siniestros, acompañado de extraños aunque grandes compañeros,

Wilhelm Fritzz, Diario de mis viajes, 2499



ACTO 2:

LA PIEDRA DEL CORAZON DEL MUNDO

Movilizaciones.

Kratja limpió su herida del hombro en su tienda, ni siquiera ella se había percatado de su herida hasta después de terminar con Magnus. Una voz la sacó de sus pensamientos y ella dirigió una mirada molesta hacia la fuente del sonido.

Hay un hechicero en la ciudad condenada. Está trazando planes para enfrentar a la ciudad contra ti.

Kratja observó a su interlocutor, un paladín hechicero de Tzeentch. Luego le dedicó la más seductora de sus sonrisas.

Morirá. Nada pueden hacer contra mí, Albritch.

El hechicero se removió inquieto. Parecía temer hablar, pues ahora mismo Kratja era la favorita de los dioses de cuantos se encontraban aquí reunidos.

Planea encontrar el corazón del mundo... si tus satélites son de fiar...

Lo son. Le interrumpió ella. *Adoraban a Slaanesh conmigo, y piensan que serán perdonadas una vez arrase Akendorf.*

Kratja rió con la perspectiva de darles muerte a sus antiguas amigas, una muerte lenta, dolorosa y placentera.

Esa piedra puede acabar con nuestros planes. Protestó Albritch.

Ella le dirigió una mirada furibunda y echó mano a su arma.

Solo es una leyenda. Además no creo que se atrevan a nada después de la muerte de Magnus, parece ser que era el cabecilla de los rebeldes.

Albritch disfrutó en secreto con esa afirmación y no pudo evitar sonreír.

Magnus no era cabecilla de nada, ni siquiera preparó la emboscada a los Berserkers. No has acabado con ninguno de tus rebeldes.

El hechicero lamentó su comentario cuando Kratja abofeteó su cara con tanta fuerza que lo derribó al suelo. Albritch, en silencio, juró vengarse cuando al incorporarse sus ojos se encontraron con los de ella.

Envía a Wolmar y a sus putrefactos a buscar esa piedra. Ordenó ella desafiando con su mirada a Albritch.

El Corazón no puede ser destruido por el Caos, no podemos tocarlo. Protestó el hechicero.

Envía a Wolmar. Repitió ella.





Un posible duro golpe.

En Akendorf el pánico es palpable, a los centinelas asesinados la noche anterior ni siquiera les dio tiempo de dar la alarma, fue una muerte rápida, silenciosa y limpia.

Wilhelm acudirá a investigar los cadáveres de los soldados asesinados para ver si puede averiguar algún dato de utilidad. Algunas personas querrán sacar a Magnus de su poco apropiada tumba, pero la guardia tiene ordenes de no dejar salir a nadie, pues el gobernador teme una trampa por parte de las fuerzas del Caos.

Las viudas y los huérfanos llorarán por la pérdida, y el resto de mujeres y niños llorarán por el temor de sufrir un destino similar que el de sus vecinos.

La mayoría de los comercios están cerrados, pues, ¿qué sentido tiene abrir estando la muerte tan cerca de ellos?

Por si todo esto fuera poco, se escuchan rumores de que Lile Lommel, la mujer de Bernard Mack, un importante hombre de negocios de Akendorf ha desaparecido de su casa y no ha sido hallada en la ciudad. Otros rumores al respecto afirman que Lile siempre fue una mujer ligera de cascos y es posible que se encuentre en el lecho de otro hombre ahora que el fin de todos es próximo; mientras que hay quien dice que ha podido ser raptada por los adoradores del Caos, pero eso es improbable, pues ¿qué pueden ellos querer de Lile? Pero respecto a la desaparición de la muchacha se dice que Bernard pagará una buena cantidad de dinero a quien le devuelva sana y salva a su mujer.

Un chaval de unos nueve años entrará corriendo a Hacha y Martillo, parece excitado y preguntará por los aventureros. Dice tener una carta para ellos y por el trozo de pastel que tiene en la mano y los churretes que ensucian su rostro pude saberse el pago del muchacho. Tras dar el mensaje, el muchacho se marchará contento por donde ha venido.

La carta dice así:

Estimados amigos,

Parece ser que nos enfrentamos no solo a las huestes del Caos, sino también a las legiones demoniacas, como podréis haber comprobado esta mañana. Si sois expertos en la materia sabréis que ese es trabajo de demonios, conocidos como Diablillas de Slaanesh.

Debido a esto la situación es más critica de lo que esperaba y debemos tomar medidas desesperadas para evitar el exterminio de esta nuestra ciudad.

No puedo adelantaros más, pues ya arriesgo demasiado con esta carta, así pues, os espero en mi residencia justo después del mediodía.

Vuestro amigo

Gustav.

Una vez en casa de Gustav, éste les atenderá con su serena expresión habitual, pero con pinta agotada. Parece que el médico descansa últimamente poco. Tras acomodarlos en su salón y servirles vino, despedirá a los sirvientes, dándoles la tarde libre.

Las cosas pintan mal para nosotros, amigos. Cuanto más miedo tengan los habitantes de Akendorf más fuertes serán los demonios y mayor será el vinculo con nuestro mundo.

El médico llenará el mismo la copa de los que hayan apurado su bebida y proseguirá.

Por fortuna para todos nosotros, no todo está perdido. Pertenezco a una sociedad secreta que se opone a los poderes siniestros y tengo accesos a mucha información para valerme contra los Oscuros. Por medios que no puedo revelar conozco el emplazamiento de un poderoso artefacto.

Un artefacto diseñado por los Ancestrales para poder atacar al Caos. Dicho artefacto permanece custodiado en una caverna que desciende hasta casi el corazón del mundo, o al menos eso dicen. Su emplazamiento se ha mantenido en secreto, pero creo haber descubierto el lugar. No se encuentra demasiado lejos, pero tampoco tenemos mucho tiempo. Antes de continuar me gustaría saber si accederéis, pues la información que voy a daros es confidencial.

Una vez todos hayan accedido, Gustav, tomando asiento por vez primera, hablara:

El artefacto es conocido como el Corazón del Mundo y esta custodiado por una hermandad de druidas. El hecho de que quieran permitirnos traérmelo o no dependerá de vuestras nociones de diplomacia; pero confío en vuestro buen juicio.

También me veo obligado a deciros que una enorme bestia guarda el Corazón, un monstruo controlado mágicamente por la archidruida, por lo que sería mejor no recurrir a la violencia.

En su sociedad, los estratos más altos están destinados a las mujeres por lo que no esperéis un trato digno, en especial los varones.

Voy a entregaros un mapa con la localización aproximada del lugar. Por desgracia, después del incidente de anteanoche no puedo sobornar para que salgáis, así que deberéis hacerlo por vuestros medios.

Tras entregar el mapa despedirá a los aventureros. Pero antes de dejarlos partir les recordara:

Y recordad, traedme el Corazón del Mundo para poder neutralizar a los demonios y gran parte del poder de Kratja se desvanecerá. Solo entonces podréis acabar con ella.

Preparativos para la búsqueda.

En Hacha y Martillo, Messnel sacudirá la cabeza tras escuchar los planes de los aventureros mientras limpia unas jarras.

¿No me diréis que en verdad os creéis esas bobadas? En mi opinión no es más que un cuento. Creo que aquí seréis más útiles vivos, que muriendo allí para nada.

Tras discutir un plan para la salida, Kat se dedicará a los preparativos tales como la comida y la bebida para el viaje. Su padre, Messnel, no tratará impedir su marcha, pero le hará jurar al aventurero con el que tenga más confianza que cuidara de su pequeña.

Una vez más tranquilo debido al juramento del aventurero, Messnel hablará en privado con su hija, dándole algunos consejos:

Te diría que llevases escudo, pero yo lo utilice poco en mis días de mercenario pues prefería la libertad de poder empuñar otra arma con la mano izquierda. Te he visto trabajar y sé que compartes ese don conmigo, si alguna vez debes empuñar dos armas para salvar la vida, no temas, solo actúa, tus brazos se encargaran de hacer el resto, hija mía.



Sería conveniente que los aventureros lo planeen todo lo más cuidadosamente posible, ya que el tiempo está en contra de ellos.

Antes de la salida, Messnel ayudará a Kat a equiparse y la abrazará con ternura. Su mirada rogará al aventurero que le juro cuidarla que le devuelva a su hija al regreso de la búsqueda, pero ninguna palabra al respecto brotará de sus labios. Despedirá a los aventureros deseándoles buena suerte y rogando a Myrmidia que vele por ellos en caso de toparse con las tropas del Caos o con incursores orcos. Cuando por fin abandonen Hacha y Martillo, Messnel caerá derrumbado sobre una de las sillas de madera, deseando con toda su alma que el artefacto exista realmente y rogando por su hija.

La Caza de los Aventureros.

Erwin Bremer se encontraba en la tienda de Kratja, molesto por el olor a almizcle del lugar, no obstante no podía sentirse del todo desagradado, pues con Kratja todo el mundo se sentía a gusto. Salvo cuando se enfadaba.

Mi querido Bremer, es delicioso que me honres por tu presencia.

La elegida de Slaanesh se contorneó sobre su lecho de seda junto a la elfa oscura Shellith, pero eso no bastó para romper la concentración de Bremer. Albritch le informó que Kratja tenía planes para él, así que el paladín no quería distracciones.

¿Qué se os ofrece, señora de la oscuridad?

Ella le dedicó una sensual sonrisa en la que le mostró sus afilados colmillos.

Partirás junto a Wolmar y sus putrefactos para emboscar a unos advenedizos que se atreven a oponerse a mí. Quiero que los guíes. Y responderás personalmente a cualquier error que cometáis, no lo olvides.

Una furia incontrolable invadió a Erwin, deseaba con toda su alma estar presente en la batalla venidera y no cazando a un grupo de estúpidos. Shellith sonrió divertida mientras Erwin trataba de calmarse.

¿Por qué no envías a otro?

Kratja se disponía a empuñar su arma para dar una lección al insolente de Erwin cuando el olor almizcleño se intensificó y entraron en la tienda tres mujeres, dos de ellas provistas de cuernos, garras y una belleza solo comparable a la de Kratja, la tercera mujer era una joven con aires altaneros. Erwin agradeció la interrupción en silencio y se prometió ser más cuidadoso la próxima vez. La mujer parecía feliz de encontrarse allí.

¡Kratja! Que joven te mantienes, querida. Has sido muy amable al traerme aquí. Recuerdas cuando juntas nos...

Kratja la calló con un dedo mientras con la otra mano acariciaba sensualmente el rostro de la joven a la vez que le susurraba:

Lile Lommel, al fin te han traído a mí. Hace años que no nos veíamos.

Lile solo pudo gemir ante el contacto de la paladina oscura. La muchacha se dejó acariciar todo lo que Kratja deseó. Luego, ésta ordeno a sus Diablillas:



¡Atadla! Hace mucho que no disfruto de una esclava bella para satisfacerme.

Lile trató de protestar, pero no pudo oponerse a tanta belleza ni a tanto deseo. Una vez atada a la cama de Kratja, la paladina oscura azotó un par de veces a su nueva prisionera. Después, Shellith dirigió sus oscuras, placenteras y dolorosas atenciones a Lile mientras Kratja se encaraba a Erwin para dejar claros sus deseos.

No me falles, Bremer. Si no, nada impedirá que lama tu corazón cuando te lo arranque.

Las Colinas de Geistenmund.

Son un conjunto de colinas peladas a unos dos días de Akendorf. Algunas noches pueden verse luces sobrenaturales y escucharse el rumor de los muertos al agitarse.

La gente dice que hace siglos llegaron hechiceros de Bretonia, nigromantes desterrados por el Rey Sol. Encontraron los túmulos de la gente que había muerto ahí en los tiempos antiguos, y usaron sus hechizos para reunir un ejército. Estuvieron a punto de conquistar los Reinos Fronterizos, antes de que los señores de la región establecieran una alianza con los enanos de las montañas y les hicieran retroceder.

Durante la travesía de las Colinas, la cual durará aproximadamente un día no debería ocurrir nada, pues las runas que utilizaron los enanos para evitar la salida de los muertos aún mantienen su poder.

Las tierras de los GarraHierro.

Tras un día más de viaje se llegará a un puente que cruza el Río del Trueno en la Vieja Ruta de la Seda. Se deberá seguir el curso del río.

Un día después se encontrarán cerca de las tierras de la Tribu Orca de los GarraHierro, y los aventureros serán observados desde las colinas lejanas por Ritnag, un explorador orco Jinete de Jabalí.

Pronto los aventureros escucharán el clamor de un cuerno desde el norte, y podrán ver como doce bárbaros del Caos montados en caballos inician una carga contra el grupo. Ritnag, acompañado de tres jinetes de jabalí más y respaldados por ocho jinetes de lobo goblin no tardarán en sumarse a una refriega a tres bandos que promete ser sangrienta.

Tras el combate, Ritnag si sobrevivió, o tal vez otro orco enviará un mensajero jinete de lobo para avisar a Grotfang GarraHierro, el Señor de la Tribu, que intrusos zonroza'os merodean por la región, ya que son el segundo grupo que pasa por allí en los últimos tres días, y ordenará a un grupo de exploradores jinetes de lobo seguir el rastro de los aventureros para saber a donde se dirigen.

A media tarde, en la lejanía podrá adivinarse la figura de una pétrea efígie orca emplazada no muy lejos de un viejo castillo algo ruinoso situado sobre una colina.

Pero los orcos defienden sus tierras con celo, esa misma noche sufrirán el ataque de treinta y cinco goblins nocturnos, y de una horda de cuarenta snotlings.

Acosados, los aventureros no tendrán más remedio que abandonar esas tierras lo más rápidamente posible, pues cada vez parece haber más actividad pielverde en la zona.



El Río de la Sangre.

Dos días más tarde los aventureros se encontraran frente al Río de la Sangre, cómo cruzarlo es cosa de los aventureros pues no posee puente ni dispone de vado. Aquí los rastreadores pielesverdes perderán el rastro, aunque tras cruzar el río a nado retomarán la persecución una vez encuentren las huellas de nuevo.

Ya puede verse el bosque en la distancia, por lo que la búsqueda pronto culminará.

Dos días y medio después alcanzarán el bosque.

Algo pasa en el bosque.

Al llegar al Bosque verán que algunas plantas están marchitas y que el rastro de muerte sigue un sendero, al parecer, el que los aventureros deben tomar. Tras unos instantes de avance por un silencioso y oscuro bosque, los aventureros que pasen una tirada de escuchar (Ruido Suave 30%) o automáticamente aquellos con sexto sentido notarán que alguien les esta rodeando. En ese preciso instante, quince mujeres vestidas rústicamente y armadas con lanzas saldrán de la espesura y formarán un círculo de muerte alrededor de los aventureros apuntándoles con las lanzas amenazadoramente. La mirada de las mujeres es ceñuda y parecen dispuestas a ensartar a los aventureros al más mínimo movimiento.

Es ahora cuando los aventureros deben tratar de utilizar diplomacia y no los músculos pues ellas defienden su bosque.

La cabecilla del grupo de druidas, Yvette Wolff, es una persona comprensiva, pero no escuchará con especial interés a ningún varón.

Es normal que las druidas se comporten agresivamente, pues el día anterior unos guerreros portadores de enfermedades atacaron la cueva guiados por un hechicero oscuro. Muchas de ellas murieron defendiendo el Corazón del Mundo, y para empeorar las cosas la archidruida contrajo una terrible maldición que la transformó en un enloquecido engendro del abismo. El guardián del Corazón del Mundo, al estar unido mentalmente a la archidruida ha enloquecido y la bestia y la archidruida vagan por las cuevas desmembrando a aquel que se interpone en su camino. Ellas son una patrulla de reconocimiento para averiguar si hay más enemigos por los alrededores y deben volver pronto pues, aunque lograron hacer retirarse a los guerreros, sospechan que pronto reanudarán el ataque ahora que saben que las tienen entre la espada y la pared.

Si demuestran no ser enemigos de las druidas, Yvette les pedirá una demostración de su lealtad, como ayudarlas en la defensa contra sus enemigos y a acabar con el terror que habita en su cueva.

Si los aventureros acceden, Yvette los conducirá con los ojos vendados hasta su campamento, situado a unos dos kilómetros al sur del Corazón del Mundo, allí hará una parada para recoger a siete druidas más y de ahí irán a la cueva.

Los PechoRojo.

Los cazadores orcos salvajes observaron el claro desconcertados, las plantas y la mayoría de los animales estaban enfermos, hasta ellos podían saberlo.

Raudos, regresaron con el resto de la tribu. El resto de los orcos se hallaban realizando otras tareas, pero al ver regresar a los cazadores sin nada se acercaron a ellos.

Afuera eztan pazando coaz. Creo k'ez un mal augurio. Explicó uno de los cazadores.



Los PechoRojo se miraron unos a otros sin saber si creer a los cazadores o partirles la jeta allí mismo. Afortunadamente para los cazadores, Narslug, el gran jefe de la tribu se acercó, apartando a golpes a aquellos lo suficientemente estúpidos como para permanecer a su paso.

¿Ke dizez ká pazao? Vocifero el jefe a los cazadores. ¿No zerán embuztez tuyoz, verdad?

No, no jefe. Laz plantaz eztaban muertaz y loz animalez enfermoz. Tenian pompaz por to'l cuerpo.

Narslug se rascó la barbilla. La idea tardó unos minutos en abrirse paso por su reblandecido cerebro, pero cuando lo hizo, golpeó en plena jeta al cazador.

¡Fuñeteroz inútilez! Vociferó amenazando a todos con la mirada. Iré a ver a Wurb, por zu bien zabrá k'eztá pazando.

Narslug se dirigió a la choza del chaman, mirando furiosamente a todos los demás. ¿Por qué no le habían traído la caza? Se moría de hambre. Con estos pensamientos describió las cortinas que hacían de puerta en la choza de Wurb. El chaman estaba sentado con las piernas cruzadas sobre la piel de un oso mientras lanzaba huesos tallados al suelo.

Laz plantaz y loz animalez mueren. Informó Wurb antes que el furioso Narslug pudiera abrir la boca. *Deberíamoz buzcar otro bozque.*

¡Nadie ze marchará de ezte bozque! A mí me guzta. ¿Acazo Gorko y Morko noz an caztigao? Narslug se sentó frente a Wurb y miró con curiosidad como el chaman lanzaba los huesos una y otra vez contra el suelo. *¿K'ezta pazando?*

Todo ez por la cueva de laz zonroza'as. Hay algo allí k'ez rezponzable de tó ezto. Informó acertadamente Wurb, sin saber que, en realidad, los responsables directos eran los putrefactos.

Nunca entendí por ke n'abiamoz matao antez a laz zonroza'as. Afirmó Narslug a la vez que levantaba su enorme cuerpo. *A'ora yo zalvaré mi bozque. Prepara laz pinturaz de guerra, Wurb.*

El gran jefe salió de la tienda del chaman, todos los PechoRojo lo miraban con curiosidad. Narslug miró fieramente a todos sus muchachos.

¡¡¡¡WAAAGH!!!! Aulló el gran jefe mientras alzaba sus rebanadora. Toda la tribu se unió en su rugido.

Los Putrefactos de Wolmar.

El corazón del Mundo está compuesto por un círculo de menhires situados en un claro del bosque, frente a una caverna natural que desciende a las profundidades de la tierra. La caverna tiene una entrada enorme, antaño oculta por helechos, pero estos ahora yacen pútridos y salpicados de sangre. En el suelo se apilan varios cadáveres de mujeres, algunas de ellas llenas de pústulas de pus y llagas sangrantes, otras muestran terribles e infectadas heridas. La llegada de los aventureros causa un gran revuelo entre las supervivientes, algunas gritan en señal de victoria pensando que son prisioneros, otras



miran recelosas, y las ultimas están demasiado ocupadas tratando de mantener una línea de defensa que ignoran la llegada de Yvette.

A Hannelore, la actual líder de la Hermandad del Corazón del Mundo, no parece hacerle muy feliz la idea de tener a los aventureros junto a ellas.

¿Quiénes son estos, Yvette? ¿Por qué los traes aquí?

Yvette le mantiene la fiera mirada a Hannelore.

Dicen ser aliados, y afirman poder ayudarnos con nuestros problemas.

Hannelore escupe a los pies de Yvette.

¿Hay hombres? ¿Acaso no sabes que no podemos confiar en ell...?

El aire rugirá y un penetrante olor a ozono culminará la zona cuando varias druidas vuelen por los aires destrozadas por un relámpago surgido de la espesura. Pronto los aullidos de los putrefactos se unirán a los alaridos de las moribundas y los guerreros del Caos irrumpirán en el claro arrasando con las desafortunadas que se hallen cerca del ataque.

Wolmar abrirá el asalto de sus veintitrés putrefactos, arrollando con su corpulenta masa y usando su gigantesca maza con increíble destreza, teniendo en cuenta la corpulencia del paladín de Nurgle, mientras Erwin, desde el aire, masacrará a las defensoras.

Los aventureros deberían actuar cuanto antes, pues las bajas de las defensoras son cuantiosas. A pesar de todo, las sacerdotisas druidicas se defenderán mágicamente, animando a dos arboles para recibir ayuda (2 turnos, doce asaltos), invocando a tres osos (5turnos), y animando arbustos para que entorpezcan a los putrefactos y lanzando granizo contra Erwin (durante cinco turnos (30 asaltos) sufrirá D6 impactos de F0 y deberá superar un tiro de Fr para atacar). Las invocaciones requieren concentración.

Por desgracia, las plantas se marchitarán con el contacto de los putrefactos y los animales no tardarán en enfermar.

Momentos de paz.

Tras la batalla, Hannelore agradecerá a los aventureros su ayuda, y, aunque reticente al principio, luego les pedirá un nuevo favor. Ella ha decidido dar paz a la archidruida Freda, la cual se halla transformada en un enloquecido engendro de Tzeentch, pero sabe que ni siquiera ella junto a las druidas supervivientes podrían hacerle frente ahora que también el Guardián ha enloquecido y marcha por las cuevas. Ella ha visto de lo que son capaces los aventureros y sabe que ellos no le fallarán.

Antes de internarse en el Corazón del Mundo, las druidas darán sepultura a las caídas y quemarán a las muertas por enfermedad en claros donde no se corra riesgo de incendio.

Yvette ofrecerá comida (compuesta en su mayor parte por hierbas cocidas y un poco de carne) a los aventureros y les sugerirá descanso para la dura prueba que aún deben pasar. También pedirá explicaciones, si los aventureros no las han dado aún, acerca de qué les ha traído allí y qué esperan obtener a cambio. La idea de prestarles el Corazón del Mundo le parece herética, aún así esperará la respuesta de Hannelore cuando sea informada, aunque duda que les permita llevarse el artefacto.



A su regreso, Hannelore empuñará su lanza y ordenará a las demás druidas no penetrar en el Corazón hasta que ella regrese y nombrará a Alma, como archidruida en su ausencia.

Indicará con un ademán a los aventureros que la sigan y explicará que el engendro parece rehuir la luz del exterior. El Guardián ha crecido tanto que ya no cabe por la salida, lo que lo está volviendo aún más agresivo debido a sus recién despertados instintos.

La Caverna del Corazón del Mundo.

El complejo subterráneo donde vivían las druidas es muy agradable, aún pueden olerse los aromas de las plantas que las druidas plantaban allí y todo parece inundado de paz espiritual. Las estancias de las druidas están cerca de la salida, y están iluminadas por una especie de hongos luminosos. Los pasajes son enormes, de más de cuatro metros de altura y aproximadamente 7 metros de ancho. Hannelore conducirá a los aventureros por los pasajes descendentes, hacia lugares más Oscuros. Tras una dura jornada de viaje, la archidruida hará un alto, y escuchará atentamente antes de descansar. Todo aquel que pase una tirada de Escuchar (Leve 30%), escuchará sonidos de enfrentamiento, pero debido a las resonancias de la cueva es imposible determinar su procedencia (realmente estos sonidos proceden de la entrada de la caverna, ya que los PechoRojo han atacado a las druidas y éstas están tratando de replegarse desesperadamente). Durante las horas de sueño, los aventureros podrán oír gruñidos, pero serán incapaces de determinar su localización debido al eco de la caverna.

Tras reanudar la marcha muchos hongos luminosos aparecerán destrozados y arrancados de las paredes y al poco encontrarán también los restos mortales de algunas druidas a medio devorar. Si las examinan descubrirán que deben llevar muertas un par de días, tres a lo sumo. El sonido de las botas de los aventureros sobre la dura roca es el único sonido que se podrá escuchar en las cavernas del Corazón del Mundo, salvo el ocasional rugido en la lejanía.

Transcurrida otra jornada de descendente viaje subterráneo, los aventureros escucharán alaridos enloquecedores y gruñidos que se acercan rápidamente.

¡Es Freda!, exclamará Hannelore, Debéis dejar que yo acabe con ella, pues solo mi lanza podrá darle paz a su espíritu, de cualquier otra manera condenaremos su alma. ¡Así que no os entrometáis!

Pronto el engendro surgirá de la oscuridad, la bestia es horrorosa, con la piel azul brillante y su cuerpo cambiando y mutando constantemente. Puede verse la forma de una mujer en la parte posterior del monstruo, la cabeza del engendro surge de la boca desencajada de Freda, y el cuerpo de la criatura ha surgido del tórax de la desafortunada druida. Mientras Freda avanza pueden oírse los lamentos de la antigua druida a la vez que ruge y observa a los aventureros con una mirada ausente de cordura. Todos los aventureros deben superar una tirada de Miedo o no podrán actuar. El siguiente enfrentamiento se relata teniendo en cuenta que los aventureros no actúen, el DJ deberá cambiar la descripción dependiendo de las acciones de los aventureros, pero recuerda que si acaban con el engendro con otra arma que no sea la lanza de Hannelore el alma de Freda estará condenada por el Caos.

Con un gruñido que a los aventureros les recordará el de un oso, Hannelore carga contra Freda con su lanza en ristre. Su ataque empala al engendro, el cual aúlla de dolor, pero este lanza furiosos ataques contra Hannelore, muchos de los cuales destrozan su armadura. Hannelore clava aún más la lanza en el vientre del engendro de Tzeentch



cuando unas garras de aspecto similar a las de una mantis surgen de la espalda de Freda y se clavan en los hombros de Hannelore, arrancándole un terrorífico alarido de dolor a la moribunda mujer y salpicando a todos de sangre. Hannelore trata de hacer aún más profunda la herida de Freda, pero el hocico de la criatura cambia, tomando la forma de un pico, con el cual perfora el pecho de Hannelore, para después lanzar el destrozado cuerpo de la druida contra la pared.

Todo está en manos de los aventureros, el engendro es una criatura muy peligrosa que no se detendrá hasta matar a todos los aventureros. Con todo, la lanza sigue en el vientre de la criatura, si alguien se arriesga a sufrir los ataques del monstruo tal vez logrará atravesarlo y terminar con toda esta locura.

Tras acabar con la criatura Wilhelm y Kat opinarán que deberían sacar de allí el cadáver de Hannelore. Pero pronto se mirarán asustados cuando el suelo tiemble levemente al compás de unos sonoras pisadas no muy lejanas. Con una tirada de Escuchar (Leve 30%) los aventureros podrán oír ocasionales gritos (Las druidas tratando de frenar a los orcos e intentando ganar tiempo para que Alma y una escolta lleguen a la cámara del Corazón del Mundo para protegerlo).

Tanto si deciden acabar con el Guardián ahora como si no, éste les dará alcance en pocos segundos, resonando sus pisadas por toda la caverna. La criatura entra en escena con un ensordecedor rugido. Es un lagarto de gigantescas proporciones, tal vez un pariente lejano y primitivo de los dragones, con un chato y ancho hocico repleto de afilados colmillos, su testa esta protegida por una decena de cuernos que forman un abanico en su nuca; su cola, que chasquea como un látigo se agita nerviosa cuando avanza pesadamente sobre sus anchas y musculosas patas.

Todos los aventureros deben pasar una prueba de Terror nada más oír su rugido. La bestia no vacilará, atacará rápidamente a los aventureros en un afán desesperado de conseguir comida.

Durante la batalla con la bestia, Alma llegará al trote junto a Ivette y una escolta compuesta por tres sacerdotisas druidas y ocho druidas. La mayoría quedarán petrificadas al observar al Guardián en toda su furia.

Tras acabar con el Guardián Alma informará de la situación a los aventureros, mientras ordena a Ivette que proteja la retaguardia.

¡Los orcos PechoRojo nos atacan! Algo ha ocurrido, ellos respetaban por temor nuestro territorio y nosotros respetábamos el suyo. ¡Desde la llegada de los adoradores del Caos todo son problemas para nosotras! Utilizamos las plantas para retenerles un poco y nos hemos dividido en grupos para tomar distintos caminos y obligar a los PechoRojo a separarse. Nos dirigimos a la cámara del Corazón del Mundo para tratar de presentarles allí batalla. No podíamos contenerles afuera y preferí correr el riesgo de encontrarme con el Guardián que ver morir masacradas a más hermanas. ¿Dónde está Hannelore? ¡Con ella al mando aún nos queda esperanza!

Alma se interrumpirá al descubrir el destrozado cuerpo de Hannelore. Cuando los aventureros informen a Alma del destino de Hannelore, Alma colocará la mano en su corazón en un gesto de dolor. Tratará de sonreír pero no lo logrará.

Al menos, murió defendiendo lo que ella más amó. Y su muerte será recordada por la Hermandad en los años venideros. Supongo que ahora soy yo la archidruida. ¡Vamos! ¡Todas a la cámara!

Alma los guiará decididamente en dirección a la cámara del Corazón del Mundo, ahora las cavernas tienen la misma vida que un inmenso bosque. Allí, provenientes de otros túneles que llevan allí, varios pequeños grupos de druidas se unirán a los aventureros. Los animales se retirarán del paso del grupo mientras avanzan hacia una pared natural flanqueada por dos enormes, a la par que bellas, puertas de madera.

¡Hemos sido las primeras en llegar! Abriré las puertas. Solo la archidruida de la Hermandad puede abrirlas por medios no violentos.

Alma colocará las manos en las puertas y se concentrará. Las puertas no tardarán mucho en abrirse, crujiendo, pues llevan siglos sin ser abiertas.

¡Rápido, entrad! Mantendré las puertas abiertas con la esperanza de que alguna druida más haya escapado de las garras de los orcos.

La estancia es enorme, con musgo en las paredes, adornándola como si fueran bellos tapices. En el extremo opuesto de la cámara, se halla un altar de piedra, y sobre este altar reposa una luminosa gema rojiza del tamaño de un puño humano. El lugar está plagado de paz, a pesar del contraste de su quietud con los aullidos de los orcos acercándose. Todos se sentirán momentáneamente relajados, y aquellos druidas y sacerdotes de algún dios de la naturaleza recuperarán 4D8PM, lamentablemente los bramidos de los orcos son demasiado insistentes y los aventureros deberán dejar la paz espiritual a un lado.

La entrada de los PechoRojo en el Bosque Subterráneo

Ke gran'ogar zeria ezte. Pensó Narslug al ver el bosque subterráneo tan rico en vida. Dezpuéz de todo ezto tal vez trazlade akí a miz muchachoz.

El líder orco dirigió a sus chicos en dirección a las quince druidas que huían frente a ellos. Les haría pagar caro el envenenamiento de su bosque.

¡A por ellaz chicoz! ¡No dejemoz que maten a nueztra comida nunca más!

Junto a él, Wurb sentía crecer la energía Waaagh! a medida que los orcos se excitaban por el combate venidero. El chaman contuvo un eructo y de su boca chorrearon babas ectoplasmáticas. Si, estaba rebosante de energía, nunca antes había sentido tanto poder en él.

Una última defensa.

En ese momento pueden verse los orcos, reuniéndose en el bosque, procedentes de varios pasajes y persiguiendo a un grupo de quince druidas. Los orcos ganan distancia a las refugiadas, pues varias de ellas presentan heridas.

Si los aventureros no intervienen morirán cruel y terriblemente bajo las primitivas armas orcas. Si acuden en su auxilio, deberán situarse en la retaguardia de las refugiadas, retrocediendo mientras dan muerte a los orcos más veloces. Mientras Alma organiza una

formación defensiva en forma de punta de lanza con las druidas, y, en caso de que los aventureros no salven a las druidas, llorará la pérdida.

Los contendientes en la cámara serán: 63 orcos, menos los que los aventureros maten antes de alcanzar el lugar, Wurb el chaman y Narslug, el gran jefe de la tribu; Por parte de las druidas tan solo defenderán el Corazón veinticuatro druidas (quince más si los aventureros salvaron a las refugiadas), siete sacerdotisas druidas, Alma, Ivette y los aventureros.

El combate en la cámara será sangriento, los orcos romperán la formación de las druidas y las obligarán a retroceder hasta casi alcanzar la gema. Una vez allí, las druidas combatirán con furia, defendiendo aquello que es lo más importante en sus vidas.

Nota: es muy importante para el transcurso de la historia que Ivette y Alma sobrevivan. En caso de que pierdan la vida durante la defensa del Corazón del Mundo el DJ deberá improvisar, pues esta opción no esta reflejada en los acontecimientos posteriores a la batalla contra los orcos.

Tabla de batalla:

Bajas por aventureros	Bajas de los orcos	Bajas de las druidas	% de recibir D6H			
			Ivette	Alma	Narslug	Wurb
0-2	2	13	70	80	0	2
3-5	7	10	50	60	10	10
6-9	10	8	30	35	19	21
10-13	13	6	15	22	42	47
14+	15	3	5	10	71	62

Encuentros:

Tirada	Temerario	Normal	Prudente
01-43	Narslug	Narslug	3 orcos con lanza y otro con rebanadoras
44-62	Wurb	1 orco con lanza y tres con rebanadoras	3 orcos con lanza
63-75	1 orco con lanza y tres con rebanadoras	1 orco con lanza y dos con rebanadoras	Dos orcos con rebanadoras
76-90	1 orco con lanza y dos con rebanadoras	2 orcos con rebanadoras	Un orco con lanza
91-00	1 orco con lanza y otro con rebanadora	Un orco con rebanadora	Nada.

Bajas adicionales:

- Ivette: Tanto reciba heridas como sino tiene un 40% de causar baja adicional.
- Alma: Tanto reciba heridas como sino tiene un 30% de causar baja adicional.
- Narslug: Los turnos en los que no reciba heridas: ocasionará dos bajas adicionales, en caso de recibir heridas ocasiona una sola baja adicional.
- Wurb: En los turnos en los que no reciba heridas: ocasionará D3 bajas adicionales, en caso de recibir heridas no causa ninguna.

- Disfunciones de Wurb: Cada turno Wurb tiene tantos PM como orcos estén combatiendo en la cámara, si superan 22 se debe tirar un dado de porcentaje: si saca menos de 22 no hay problema, sino debe efectuar un chequeo en la tabla de disfunciones mágicas.

Tabla disfunciones mágicas Waaagh!!

D6	Efecto
1	La cabeza del chaman explota en una espectacular explosión, matándolo en el acto.
2	El chaman vomita una explosión de energía Waaagh!! Causando la explosión de la cabeza de cualquier orco situado a 10pies que no supere un chequeo de FV (-10 para los no chamanes).
3-4	El chaman es derribado boca abajo durante D3 asaltos debido al colosal aumento de poder palpitando en su cabeza. Incapaz de lanzar hechizos durante D6 turnos.
5-6	El chaman espumajea un poco y pierde todos sus Puntos de Magia e incapaz de lanzar hechizos durante D3 turnos.

La Piedra Corazón del Mundo.

Tras la dura batalla, Ivette, si vive se apoyará en su ensangrentada lanza mientras mira alrededor en busca de más supervivientes. Alma, jadeante se acercará a Ivette y la abrazará y le pedirá perdón por todo.

Luego llega la ardua tarea de retirar a los muertos. Que los aventureros ayuden o no es cosa de ellos, pero Alma agradecería una vez más su ayuda.

Llegado el momento los aventureros deberían pedir prestado el Corazón del Mundo a la Hermandad. Por fortuna para ellos, Alma no es Hannelore, y en pago por su ayuda les permitirá llevárselo, pero con una escolta compuesta por la mitad de las druidas supervivientes (como máximo les acompañaran diez sin contar a Ivette, llamadas: Liv, Ruth, Kathe, Henriette, Katrin, Margret, Etti, Sybille, Tatjana y Gloria, que se encargaran de devolverlo tras el uso.

Ivette se sobresaltará cuando la designen jefa de escolta, y Alma le pedirá por favor que acepte ese honor.

Antes de la partida, las druidas prepararán comida compuesta por guiso de plantas para el viaje, y Alma les recordará que tiene su palabra de que no tratarán de retenerlo.

Experiencia:

0-50 por interpretación (en cada sesión).

0-50 por participar en cada sesión.

30 por negociar diplomáticamente con las druidas.

160 por acabar con la vida de Wolmar (dividir entre todos los responsables).

150 por acabar con la vida de Erwin (dividir entre todos los responsables).

100 por dar paz a Freda.

80 por matar a Freda (dividir entre todos los responsables)

420 por acabar con el Guardián del Corazón del Mundo (dividir entre todos los responsables).

60 por salvar a las refugiadas druidas de la horda de orcos salvajes.

50 por luchar con actitud “normal” en la batalla frente a los PechoRojo.

80 por luchar con actitud “temeraria” en la batalla frente a los PechoRojo.

80 por matar a Narslug (dividir entre todos los responsables).

80 por matar a Wurb (dividir entre todos los responsables).

Un punto de destino por conseguir que más de la mitad de las druidas sobrevivan, incluyendo a Alma e Ivette.

120 por finalización del acto 2.



GALERIA DE BRIBONES.

Jinetes Bárbaros.

Estos incursores bárbaros estaban destinados a dar caza a todo aquel que intentara escapar de Akendorf. Perseguirán a los aventureros pensando que son refugiados y les atacarán sin compasión.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	33	4	3	7	40	1	30	30	30	30	30	26

Habilidades

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: a dos manos

Arma de Especialista: arrojadizas

Equitación: Caballo

Equipo: Arma de mano (+2 daño),

Escudo pequeño(+1 arm.),

Algunos llevan casco (+2 arm. en cabeza)

Lanza Arrojadiza

Oficial de los Jinetes Bárbaros.

Es el encargado de coordinar la caza de refugiados. Es un bárbaro ya mayor, pero aún fuerte y sediento de sangre.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	33	4	3	8	40	2	33	43	33	43	33	26

Habilidades

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: a dos manos

Arma de Especialista: a dos manos

Muy Resistente

Equitación: Caballo

Equipo: Hacha (+2 daño),

Escudo pequeño(+1 arm.),

Casco (+2 arm. en cabeza),

Lanza Arrojadiza

Caballos de Guerra.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
8	33	0	5	3	11	30	1	-	10	10	10	10	-

Orcos Jinetes de Jabalí.

Estos orcos, guiados por Ritnag defienden las tierras de los GarraHierro cuando la tribu emigra. Son fieros guerreros, pero que huirán si ven que no pueden vencer la batalla, para volver más tarde con más efectivos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	43	4	4	10	30	1	39	39	18	29	39	18

Habilidades

Cuidado de Animales

Entrenar Animal: Jabalí

Equitación: Jabalí

Equipo: Cota de Mallas (+2 arm. en tronco),

Rebanadora (+3 daño),

Escudo completo (+2 arm.),

Lanza (+10/+20 I, imp +10*, daño +2/+3)

Jabalí.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	33	0	4	4	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Reglas Especiales:

Colmillos afilados (+2daño), carga de colmillos (+2F cuando carga), pellejo duro (+2 puntos armadura).

Jinetes de Lobo Goblins.

Estos exploradores son los encargados de acompañar a los orcos jinetes de jabalí y actuar como mensajeros y rastreadores. Si llevan las de perder tienen menos disposición al combate que sus parientes mayores, pero si creen que están en ventaja atacarán con furia.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	43	3	3	7	30	1	28	18	18	24	18	18

Habilidades

Cuidado de Animales

Escondarse Rural

Huida

Equitación: Lobo

Movimiento Silencioso (Rural)

Equipo: Arco Corto (Fe4),

Carcaj, 20 flechas,

Arma de Mano (+2 daño)

Goblins Nocturnos.

Los goblins nocturnos actúan en grandes números debido a su cobardía. Rehuyen la luz solar, que los marea, y visten largas y pesadas túnicas negras. La mitad aproximada de los goblins nocturnos de los GarraHierro llevan arcos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	33	3	3	6	30	1	28	18	18	18	18	18

Habilidades

Movimiento Silencioso (Rural)

Equipo: Arma de mano (+2 daño),

Lanza (+10 I, imp +10*, +2 daño)

Escudo pequeño (+1 arm.)

Arco (Fe 4), Carcaj, 20 flechas

Snotlings.

Los parientes más diminutos de los pielesverdes son los Snotlings. Actúan en hordas tratando de emular a sus primos mayores.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Equipo: armas tamaño daga (+10 I, +0 daño, -20 parada)

Algunos llevan Hongo Amarillo (área 10m. Radio, Duración: D6 asaltos.

Prueba contra R para no caer inconsciente hasta 1 asalto después de la desaparición de la polvareda. Cada asalto que se pase dentro se pierden D3H)

Druidas.

Pertenecientes a la Hermandad del Corazón del Mundo, son descendientes de las druidas que juraron proteger la gema con sus vidas. Son mujeres exclusivamente y jamás han visto a un ser de otra raza que no sea humana u orca. La mayoría, las jóvenes principalmente, nunca han visto a un varón en su vida, y mostraran curiosidad por los varones más atractivos entre los aventureros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	33	3	3	6	40	1	30	30	30	40	40	30

Habilidades

Cuidar Animales

Identificar Plantas

Rastrear

Señales Secretas: Druida

Zahorí

Curar Heridas

Equipo:

Lanza (+10 I, imp +10*, +2 daño)

Armadura Cuero (+1 arm. en tronco)

Sacerdotisas Druidas.

Son aquellas druidas que han sido aceptadas por la naturaleza y por su espíritu guardián. Estas druidas son las más importantes del Corazón del Mundo y forman un consejo de sabias en caso de adversidad. Si tienen que batallar usarán todos los recursos mágicos a su alcance.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	33	3	3	6	40	1	30	30	30	50	50	30

Habilidades

Cuidar Animales
Identificar Plantas
Rastrear
Señales Secretas: Druida
Zahorí
Curar Heridas
Herbolaria
Idioma Arcano: Druidico
Lanzar Hechizos: Druidicos n1
Meditación

Equipo:

Lanza (+10 I, imp +10*, +2 daño)
Armadura Cuero (+1 arm. en tronco)

Hechizos: Varían entre cada una, pero generalmente defensivos de Magia de Batalla y la mayoría de los druidicos de nivel 1.

Osos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Reglas Especiales:

Herido está sujeto a Frenesí. Causa Miedo.

Hombres Arbol.

Generalmente son una especie en sí, pero en este caso son arboles animados por las druidas para ayudar en la defensa del Corazón del Mundo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	53	25	5	6	36	20	4	24	89	66	89	89	24

Reglas Especiales:

Criatura Grande (+2 daño adicional, +10 imp. con proyectiles). Causa Terror. Piel de Corteza (+5 arm.). Cantar a los Árboles (los árboles se desplazan). Inflamable (entra en Frenesí cuando se quema.).

Putrefactos.

Los putrefactos de Wolmar proceden del lejano Norte y son uno de los grupos más temidos de las hordas de Kratja. Sus armaduras son verdosas y están recubiertas de manchas secas, su olor es repugnante, y aquellos que muestran sus rostros enseñan unas cabezas recubiertas por varias enfermedades espantosas. Su estancia en el bosque de las druidas ha sido placentera para ellos, pues han podido enfermar un lugar puro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	53	33	4	4	7	50	2	30	44	30	44	30	8

Habilidades

Marca de Nurgle (Causa Miedo, probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas)
Golpe Poderoso
Golpear para Herir
Esquivar Golpe

Equipo: Arma de mano(+2 daño),
Armadura del Caos (+5 arm. en todas localizaciones),
Escudo completo (+2arm.)

Freda, Engendro de Tzeentch.

Esta criatura es todo cuanto queda de la pobre Freda. Su aspecto cambia y muta constantemente a medida que avanza, haciendo sentir mareo a quien trate de fijar la vista en ella, pero siempre mantiene su enorme tamaño y el color de su piel, azul brillante. Puede verse la forma de una mujer en la parte posterior del monstruo, la cabeza del engendro surge de la boca desencajada de Freda, y el cuerpo de la criatura ha surgido del tórax de la desafortunada druida. Mientras Freda avanza pueden oírse los lamentos de la antigua druida a la vez que ruge y observa a los aventureros con una mirada ausente de cordura. Tan solo la lanza bendita de Hannelore puede traer paz al torturado espíritu de Freda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3d3	33	-	4	5	30	20	D6+1	-	11	6	100	68	-

Reglas Especiales

Criatura Grande (+2 daño adicional) Causa Miedo. Ataques Aleatorios (Distribuye sus ataques entre todos los enemigos a su alcance). Aliento flamigeo (lanza llamas a una distancia de 14m y tres de ancho. Fe4). Regenera hasta 5 H por asalto debido a que las heridas desaparecen gracias a su siempre cambiante cuerpo. Todos aquellos que le disparen lo harán con un penalizador de -10 HP debido a que fijar la vista en ella causa mareos.

El Guardián del Corazón del Mundo.

Esta criatura es un antepasado de los dragones cuya vida a sido alargada mágicamente y cuya voluntad ha sido sometida a la archidruida de la Hermandad del Corazón del Mundo para proteger el poderoso artefacto. La bestia fue introducida desde pequeña en las cavernas y lleva dos milenios controlada por los archidruidas. La locura de Freda le liberó y poco a poco sus instintos primarios se abrieron camino hasta su cerebro. Ahora es una bestia que busca desesperadamente la manera de salir de ese laberinto.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	51	-	5	5	35	20	3	-	14	10	24	14	-

Reglas Especiales

Criatura Enorme (+4 daño adicional, +10 imp. con proyectiles) Causa Terror. Piel Escamosa (+4 arm.). Ataques (Embestida con Pecho, -2 daño; Mordisco; Coletazo, solo puede efectuarlo a enemigos situados a su espalda).

Orcos Salvajes.

Pertenecientes a la tribu de los PechoRojo, estos orcos salvajes atacarán el Corazón del Mundo para evitar que la enfermedad siga propagándose por todo su bosque, sin saber que los verdaderos culpables eran los Putrefactos. Luchan únicamente ataviados con un taparrabos y sus tatuajes protectores y la única armadura que empuñarán será un escudo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	33	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Habilidades

Furia Asesina

Algunos Ambidiestro

Equipo: Rebanadora (+3 daño),

Tatuajes Protección (+1 arm. mágica todas las localizaciones; +2 si los ha creado Wurb)

Lanza (+10 I, imp +10*, +2 daño)

Algunos rebanadora adicional. (pierde los bonificadores de rebanadora al usarlos y se usan como armas de mano)

DRAMATIS PERSONAE.

RITNAG.

Ritnag es un explorador orco que suele merodear las tierras de los GarraHierro mientras la tribu se marcha a otros lugares en busca de diversión, protegiéndola y enviando mensajeros a Grotfang si alguien se atreve a tratar de atacar sus dominios.

Ritnag es corpulento, incluso para un orco y a pesar de su juventud ya se ha destacado como un gran explorador.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	36	30	4	4	7	21	1	34	33	26	33	30	20
	+10	+10	+1	+1	+4	+20	+1		+10	+10	+10		
4	46	40	5	5	11	41	2	34	43	36	43	30	20

Habilidades

Ambidiestro

Muy Resistente

Conducir Carro

Seguir

Movimiento Silencioso (Rural)

Orientación

Huida

Cuidado de Animales

Equitación: Jabalí

Clase: Montaraz

Carreras seguidas: Explorador a pie,
Explorador Montado

Carrera actual: Explorador Montado

Edad: 26

Altura: 2.07 **Peso:** 180

Puntos de destino: 0

Experiencia: 1710

Equipo: rebanadora (+3 daño),
Cota de Mallas (+2arm. en tronco),
Escudo completo (+2 arm.),
Lanza (I +10/+20, imp +10*, daño
+2/+3)

Jabalí.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	33	0	3	4	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Colmillos afilados (+2daño), carga de colmillos (+2F cuando carga), pellejo duro (+2 puntos armadura).

YVETTE WOLFF.

Yvette es una joven druida protectora del Corazón del Mundo. La muchacha nunca conoció a su padre, como es costumbre en la Hermandad del Corazón del Mundo, pues viven en una sociedad sin hombres. Yvette fue entrenada para ser la jefa de guardabosques de las Hermandad, título que obtuvo rápidamente debido su talento natural para moverse en el bosque. Ahora, Yvette es la encargada de dirigir un pequeño grupo de reconocimiento para averiguar si hay más enemigos merodeando el bosque.

Yvette es una joven con una salvaje melena castaña clara, al igual que sus almendrados ojos. Es esbelta y de movimientos rápidos, prefiriendo ropa rústica para poder tener más contacto con la naturaleza que le rodea.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	26	38	3	4	6	38	1	32	35	37	34	34	34
	+10	+10			+1	+10				+10	+10	+10	
4	36	58	3	4	8	48	1	32	35	37	44	44	34

Habilidades

Visión Excelente
Orientación
Oído Agudo
Detectar Trampas
Esconderse (Rural)
Lenguaje Secreto: Montaraz
Movimiento Silencioso (Rural)
Poner Trampas
Puntería
Rastrear
Identificar Plantas
Señales Secretas: Druida

Clase: Montaraz

Carreras seguidas: Guardabosque, Druida

Carrera actual: Druida

Edad: 24

Altura: 1.61 **Peso:** 52

Puntos de destino: 1

Experiencia: 940

Equipo: Arco (Fe 4),

Lanza(I +10, imp +10*, +2 daño),

Armadura de cuero (+1 arm. en tronco),

Carcaj, 20 flechas,

Daga (+10 I, +0 daño, -20 parada)

HANNELORE.

Hannelore es la actual archidruida de la Hermandad del Corazón del Mundo tras la transformación de Freda. Espera poder dar paz a la anciana archidruida y lo único que detenía su entrada en el Corazón para matar a su mentora ha sido su obligación como dirigente de la hermandad. Ahora, respaldada por los aventureros, espera poder poner fin a este episodio de horror y locura del que está formando parte de la hermandad. Hannelore es una mujer de mediana edad, aunque la preocupación ha hecho mella en su terso rostro. Viste como todas las mujeres de la hermandad, y es una de las pocas sacerdotisas que empuñan un escudo. Sus cabellos y su piel son oscuros, lo que denotan que tal vez su progenitor perteneciera al sur, tal vez de Arabia.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	36	37	3	2	6	24	1	33	34	33	36	30	28
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+30	+30	+30	+30	+30	+30
4	46	37	4	3	10	44	1	53	64	53	66	50	48

Habilidades

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| -Danza | -Muy Fuerte |
| -Muy Resistente | -Golpe Poderoso |
| -Sexto Sentido | -Adivinación |
| -Huida | -Curar Enfermedades |
| -Cuidar Animales | -Encanto con los Animales |
| -Identificar Plantas | -Lanzar Hechizos: Druidicos n2 |
| -Rastrear | -Sentido Mágico |
| -Señales Secretas: Druida | -Astronomía |
| -Zahorí | -Conciencia de la Magia |
| -Curar Heridas | -Lanzar Hechizos: Druidicos n3 |
| -Herbolaria | -Preparar Venenos |
| -Idioma Arcano: Druidico | -Lanzar Hechizos: Druidicos n4 |
| -Lanzar Hechizos: Druidicos n1 | |
| -Meditación | |

Clase: Académica

Carreras seguidas: Druida, Sacerdotisa Druidica n1, Sacerdotisa Druidica n2, Sacerdotisa Druidica n3, Sacerdotisa Druidica n4

Carrera actual: Sacerdotisa Druidica n4

Edad: 42

Altura: 1.59 **Peso:** 54

Puntos de destino: 0

Puntos de Magia: 43

Familiar: Oso

Experiencia: 9203

Equipo: Escudo (+1 arm.), Armadura cuero (+1 arm. en tronco), Lanza (I +10, imp +10*, daño +2).

Conjuros:

- | | |
|--|--|
| -Curar Herida Leve (PM: 3, Restaura D6H) | -Dominio Animal (PM: 1 x turno), |
| -Causar Miedo (PM5, alc.48m, dur3D6as, | -Curar Envenenamiento (PM: 1), |
| -Curar Heridas Graves (PM:10 x D10H) | -Cambiar de Forma (PM: 12 +1 x turno) |
| -Provocar Lluvia (PM:2,alc100m, dur.1as) | -Animar Arbol (PM: 10 +4 x turno), |
| | -Canalizar el Poder de la Tierra (PM: 3) |



ERWIN BREMER.

Erwin, un ambicioso hechicero imperial, no tardó en verse atraído por el Señor del Cambio, gracias al cual sus conocimientos se intensificaron. Erwin lleva poco sirviendo a las hordas de la oscuridad y por ello es un campeón de Tzeentch bastante mediocre, aun así puede llegar a ser muy peligroso. Ahora es el segundo al mando de las fuerzas de Tzeentch. Molesto por su nueva tarea de acompañar a los putrefactos, pero asumiéndola, desea regresar a tiempo para ver arder Akendorf y participar en la masacre.

Erwin es un hombre alto y corpulento, aunque no siempre fue así. Su rostro permanece oculto bajo su yelmo caótico y porta pieles sobre su armadura como si fuera un bárbaro de los desiertos del Norte.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	32	38	2	4	5	31	1	24	32	32	31	30	30
	+20	+20	+1	+2	+8	+30	+1	+20	+20	+40	+20	+30	+20
3	42	38	3	4	8	51	1	34	42	52	41	40	30

Habilidades

-Danza	-Lanzar Hechizos:
-Leer/Escribir	Magia Batalla n1
-Movimiento Silencioso (Urbano)	-Sentido Mágico
-Heráldica	-Saber Rúnico
-Idioma Arcano Mágico	-Lanzar Hechizos:
-Lenguaje Secreto: Clásico	Magia Batalla n2
-Historia	-Evaluar
-Astronomía	-Meditación
-Cartografía	-Consciencia de la Magia
-Idioma: Lengua Oscura	-Conocimiento
-Lanzar Hechizos:	Demoniaco
Magia Vulgar	-Lanzar Hechizos:
-Saber de Pergaminos	Tzeentch
	-Idioma Arcano: Demoniaco

Clase: Académico

Carreras seguidas: Aprendiz de Mago, Hechicero n1, Hechicero n2, Escolar Oscuro

Carrera actual: Escolar Oscuro

Edad: 52

Altura: 1.86 **Peso:** 93

Puntos de destino: 0

Puntos de Magia 79 (39+30 +10)

Experiencia: 4293

Marca de Tzeentch (Nivel Poder +30, capaz de lanzar conjuros como si tuviese un nivel más)

Equipo: Espada (+2 daño), Báculo (+10PM, +1 daño) Armadura del Caos (+5 arm. en todas localizaciones),

Conjuros:

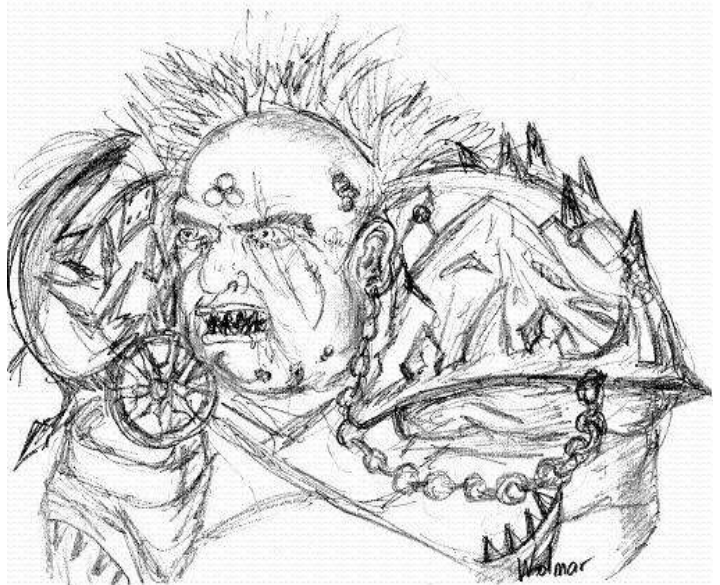
-Abrir (PM: 3)	-Relámpago (PM:2, alc.48m. D3 criaturas x nivel, imp.F4, D10heridas tirada I mitad daño)
-Luz Resplandeciente (PM: 1x hora)	-Fuego Rojo (D3imp, FD6, I:1/2daño PM2)
-Bola Fuego (alc 48m. D3 criaturas, F4, D10 heridas)	-Fuego Naranja (Repite tiradas en combate, PM3+, dur: 6as. +1 por PM adicional)
-Vuelo (PM: 3x asalto)	

WOLMAR.

Wolmar nació en los Desiertos del Caos. Como perteneciente a la tribu de los Kurgan, desde pequeño fue adiestrado como jinete y no tardó en unirse a incursiones contra las tribus rivales. Durante una de las incursiones, un enorme y enfermo minotauro atacó al grupo de Wolmar, dando muerte a la mayoría e hiriendo gravemente a Wolmar. El bárbaro se arrastró durante días por las arenas, víctima de unas fiebres terribles y violentos espasmos. Tras varios días en ese estado, Wolmar se incorporó con renovadas fuerzas a pesar de que la enfermedad aún era latente en él. Satisfecho, descubrió que la

enfermedad no se alimentaba de él sino con él. Padre Nurgle lo había sometido a prueba y él la había superado.

Wolmar está completamente desfigurado por las enfermedades, su obeso cuerpo está plagado de pústulas y llagas sangrantes. Incluso su verde armadura parece enferma y decadente, manchada de mohos y negra sangre infectada.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	39	3	4	6	27	1	33	35	35	36	34	26
	+30	+30	+1	+2	+10	+20	+2	+10		+20	+40	+40	
4	65	39	4	6	16	47	3	43	35	35	66	64	16

Habilidades

Sexto Sentido

Muy Fuerte

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: a dos manos

Muy resistente

Golpear para Herir

Equitación

Idioma Arcano: Demoníaco

Saber Demoníaco

Inmunidad a Veneno

Inmunidad a Enfermedad

Extender Enfermedad

Resistir Dolor

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Bárbaro, Guerrero del Caos, Templario de Plaga

Carrera actual: Templario de Plaga

Edad: 77

Altura: 2.01 **Peso:** 196

Puntos de destino: 0

Experiencia: 4020

Mutaciones: Corpulencia excepcional (-1 al atributo de M, +1 al atributo de R)

Marca de Nurgle (causa miedo, probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas, +6H)

Equipo: Armadura del Caos (+5 arm. en todas localizaciones menos cabeza),

Maza de la Inmundicia (-20 I, +4 daño, ataques envenenados. Además, en el caso de que el portador de la maza aniquile a un personaje enemigo en combate cuerpo a cuerpo, causará terror)

ALMA.

Alma es la segunda sacerdotisa druida más importante después de Hannelore. Sus orígenes son difusos y ni siquiera ella sabe de donde proviene su progenitor, aunque al parecer nunca le importó tal cuestión. De carácter más suave que Hannelore, Alma nunca ha sido la druida débil que aparenta; su voluntad es fuerte y, mientras que Hannelore es inamovible como una montaña, Alma es flexible como un junco, aunque tenaz como el curso de un río. El espíritu del Cuervo la eligió como protegida, otorgándole parte de sus dones. Ella sirve y ama a la naturaleza porque ese fin es su vida.

Alma es joven para el puesto que desempeña en la Hermandad, y tal vez es la sacerdotisa con más seguidoras de todas las de la Orden. Nunca deja crecer sus negros cabellos más allá de los hombros y posee una mirada vivaz, propia del cuervo. Una vez investida archidruida, Alma tratará de evitar que la Hermandad del Corazón del Mundo llegue de nuevo a la peligrosa situación en la que se ha visto en los últimos días.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	38	3	3	7	31	1	32	23	40	30	35	33
	+10	+10	+1	+1	+4	+20		+20	+20	+30	+20	+20	+20
4	35	38	3	3	10	41	1	52	43	60	40	55	53

Habilidades

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> -Criptografía -Huida -Sexto Sentido -Cuidar Animales -Identificar Plantas -Rastrear -Señales Secretas: Druida -Zahorí -Curar Heridas -Herbolaria -Idioma Arcano: Druidico -Meditación | <ul style="list-style-type: none"> -Lanzar Hechizos: Druidicos n1 -Visión Excelente -Adivinación -Curar Enfermedades -Encanto con los Animales -Lanzar Hechizos: Druidicos n2 -Sentido Mágico -Astronomía -Conciencia de la Magia -Lanzar Hechizos: Druidicos n3 -Ambidiestra |
|--|---|

Clase: Académica

Carreras seguidas: Druida, Sacerdotisa Druidica n1, Sacerdotisa Druidica n2, Sacerdotisa Druidica n3,
Carrera actual: Sacerdotisa Druidica n3

Edad: 31

Altura: 1.57 **Peso:** 41

Puntos de destino: 1

Puntos de Magia: 43

Familiar: Cuervo

Experiencia: 4879

Equipo: Lanza (I +10, imp +10*, daño +2).

Conjuros:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> -Curar Herida Leve (PM: 3, Restaura D6 H) -Golpe de Viento (PM:2, crea fuerte viento) -Curar Heridas Graves (PM:10 x D10H) -Provocar Lluvia (PM:2,alc100m, dur.1as) -Dominio Animal (PM: 1 x turno), | <ul style="list-style-type: none"> -Aura Protección (PM:3 +2arm.) -Cambiar de Forma (PM: 12 +1 x turno) -Animar Arbol (PM: 10 +4 x turno), -Canalizar el Poder de la Tierra (PM: 3) |
|--|---|

NARSLUG.

Narslug es el señor de la tribu salvaje de los PechoRojo. Obtuvo el puesto por el método de elección tradicional orco, le arrancó la cabeza a su predecesor y la empaló en una pica para que todos vieran su poder. Aunque deseoso por hacer guerra a sus vecinas humanas, los orcos de la tribu temían el lugar y no parecían muy dispuestos a querer atacar sin un motivo importante.

Narslug es un gran orco con el pecho tatuado de color rojo, como todos los de su tribu. También se

adorna la nariz con una esquirla de hueso que la atraviesa. Perdió una oreja cuando se enfrentó por el liderazgo de la tribu, pero parece importarle poco.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	26	4	4	7	22	1	21	35	23	34	37	20
	+20	+20	+2	+2	+7	+20	+1		+20	+10		+10	
4	55	26	5	6	13	42	2	21	55	23	34	37	20

Habilidades

Furia Asesina
Muy Resistente
Escalar
Esquivar Golpe
Desarmar
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Oratoria
Pelea Callejera

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Jefe, Gran Jefe

Carrera actual: Gran Jefe

Edad: 39

Altura: 2.12 **Peso:** 191

Puntos de destino: 0

Experiencia: 2158

Equipo: rebanadora (+3 daño),
Escudo pequeño (+1 arm.),
Pinturas Guerra (+2 arm. en todas
localizaciones)

WURB.

Wurb es el chaman de los PechoRojo. Tras muchos años como aprendiz, alcanzó ese puesto y actúa como guía de la tribu. Fue él quien presagió la subida al poder de Narslug, y pronto se convirtió en el consejero de confianza del gran jefe, con todos los riesgos que ello conlleva. El chaman siempre tuvo un temor supersticioso acerca de las druidas y las piedras que se erguían cerca de la cueva en la que se refugiaban las mujeres. Solo la voluntad del jefe Narslug lo movió a acompañar a la tribu en el ataque al Corazón del Mundo.

Wurb es un pielverde arrugado y algo encorvado, que se apoya en su bastón adornado con huesos.



Protege su cabeza con el cráneo de una gran ave, ya que opina que su cabeza es lo más importante para él, pensamiento inusual en un orco.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	23	21	3	4	7	20	1	33	31	30	31	25	14
	+20	+10	+1	+1	+5	+20	+1		+20	+20	+20	+20	
4	33	21	3	5	10	20	1	33	41	40	41	35	14

Habilidades

Furia Asesina

Lanzar Hechizos: Waaagh! n1

Sentido Mágico

Leer / Escribir Gobo

Lanzar Hechizos: Waaagh! n2

Canto de Guerra

Danza

Crear Tinta de Tatuajes Guerra

Lanzar Hechizos: Waaagh! n3

Idioma Arcano: Goblinoide

Reforzar Tatuajes Guerra

Clase: Académico

Carreras seguidas: Aporrear Cabezas

Chaman n1, Chaman n2

Carrera actual: Chaman n2

Edad: 47

Altura: 1.97 **Peso:** 140

Puntos de destino: 0

Experiencia: 2261

Equipo: rebanadora (+3 daño),

Pinturas Guerra (+2 arm. todas localizaciones),

Cráneo de Ave (+1 arm. Cabeza)

Conjuros:

-Cabezazo (PM:3, chequeo R o sufre D4H y aturdido D3as.)

-Mirada de Gorko (PM:1xbola, máximo 1bola x nivel. D3criaturas, imp.F3, D10 heridas)

-Explotar Cerebro (PM:2, imp.F4, D10 heridas, ignora armadura)

-BOOOM! (PM:3, a 4m. Chequeo FV o aturdido D6as)

Acerca de la Hermandad del Corazón del Mundo.

Los Orígenes de la Hermandad.

Cuando pregunté por los orígenes de la hermandad, Ivette me contestó que se remontaban a siglos de antigüedad, a poco después de la fundación del Imperio al que yo pertenezco. Al parecer, la hermandad se creó cuando se descubrió el Corazón del Mundo en esa caverna. Por entonces el Caos era fuerte y la gema fue utilizada para derrotarle. Desde entonces guardan con celo el artefacto en el lugar en el que fue hallado. La historia del Guardián también se remonta a esa época, pues fue la primera archidruída, Doris Schnellling, la que ligó la mente de la criatura y garantizó que solo obedecería las ordenes de una archidruída.

La ausencia de hombres.

Es un misterio el porque solo admiten mujeres; Yo soy el primer espécimen que vio Ivette. Es ese el motivo de que los hombres seamos algo desconocido para aquellas que no han abandonado la seguridad del Corazón para responder a sus instintos de perpetuación de la especie. Esa información me colmó de curiosidad, pues ¿cómo se aseguraban la perpetuidad de la hermandad? Ivette, me dijo, riendo, que las druidas se marchan, siempre que el instinto les indica y de vez en cuando, a los lugares civilizados y allí consiguen la semilla del hombre. Una vez en el Corazón, si conciben hijos varones los abandonan en alguna ciudad cercana, si son mujeres, las educan para formar parte de la hermandad. Me temo que las mujeres no pueden elegir su destino, y es algo que a mí entender es triste.

El confinamiento de la Hermandad.

Como nota personal, creo que ese confinamiento en el Corazón es lo que hizo débil a las druidas, pues desconocen a la mayoría de las razas que pueblan el Viejo Mundo con excepción de sus vecinos orcos. Aún recuerdo su expresión cuando nos emboscaron en el bosque, sus miradas perplejas cuando se cruzaron con Flampiru el halfling, Grim el enano ingeniero, Elshanion el elfo y, sobre todo con Utrek, el matador enano. Trataron con especial amabilidad a Kat, a pesar de que estábamos bajo sospecha de ser enemigos.

El conocimiento de tu enemigo es una inestimable ventaja. Pero estos pensamientos son heréticos en mi tierra, sobre todo si están relacionados con el conocimiento acerca del Caos; conocimiento del cual, después de todo los sucesos pasados con las hordas de Kratja, creo que son más extensos de lo que yo mismo desearía.

Acerca del Corazón del Mundo.

Por lo que logré sonsacar a Ivette, y gran parte de la información que Alma me dio, puedo asegurar que el Corazón del Mundo obtiene su energía de las entrañas de la tierra, de la pureza del corazón de nuestro mundo. Es esa pureza la que desestabiliza a los demonios, pero por desgracia, su uso agota la s fuerzas del corazón, obligándolo a recuperar energías durante años, tal vez siglos, en su lugar sagrado. Debo tratar de descubrir el origen de tan poderosa gema, pero me temo que su historia a caído en el olvido, pues ni siquiera Alma conoce su origen.

Wilhelm Fritz, Diario de mis viajes, 2499







ACTO 3:

EL ASEPIO DE AKENDORF

El Regreso.

Durante la vuelta pocas druidas interaccionarán con los aventureros masculinos, a menos que sean atractivos, pues algunas de ellas quieren aprovechar el viaje para tener descendencia. Solo Ivette los tratará a menudo, pues es una muchacha de personalidad abierta y siente una gran admiración por los aventureros.

La comitiva será seguida por uno de los exploradores jinetes de lobo, mientras que el resto acude raudo hacia Grotfang para informar al poderoso señor de la guerra orco como la hermandad y los extraños intrusos se enfrentaron a los apestosos hombres de armadura grande y como mataron a los PechoRojo.

Solo los aventureros con la habilidad de sexto sentido o aquel que pase una tirada de I a la mitad de su valor tendrán la sensación de que alguien les sigue o les observa.

En caso de ser descubierto, el explorador goblin se alejará rápidamente a lomos de su ágil lobo gigante, para seguir su rastro poco después.

Precauciones para el gran final.

Kratja acarició los cabellos de Lile Lommel. Su prisionera no pudo sino gemir ante el contacto con la bella paladina del Príncipe Oscuro. A su vez, Shellith se dedicaba a realizar placentas y leves incisiones en el cuerpo de otra de las antiguas amigas de Kratja. Shellith se había alegrado mucho cuando las Diablillas trajeron a tres más de las antiguas compañeras de la elegida de Slaanesh. La elfa oscura ya había acabado con la vida de una de sus siervas, pero había sido digno de verse. Ese pensamiento hizo sonreír a Kratja pero borró su sonrisa cuando Albritch entró en la tienda con aire de preocupación.

¿Qué ocurre ahora Albritch? Preguntó Kratja sin rodeos y con mirada ausente.

Tzeentch me advirtió acerca de los orcos, al parecer pueden tener un papel muy desagradable para nosotros en esta ocasión. Deberíamos acabar con Akendorf ya. Creo que ya te has vengado.

Kratja pensó en ignorar las palabras del Escolar Oscuro, ella aún quería seguir disfrutando con su venganza. Pero sabía que tenía razón, así como que los seguidores de Tzeentch podían ver cosas que es posible que ocurrieran. Por un momento temió que sus planes salieran mal, y por primera vez fue consciente de que alargar mucho más el sufrimiento de las gentes de Akendorf, a pesar de ser muy gratificante, no podría traerle nada bueno.

Me encargaré de los orcos. Tu ve movilizandó a todas las tropas y haz que los puestos avanzados se reúnan aquí. Atacaremos en cuanto estemos todos listos.

Shellith pareció no escuchar las palabras de los paladines del Caos, atenta como estaba en el dolor de su prisionera. Pero realmente, la druchii se relamió de placer al oír la decisión de arrasar la ciudad de una vez. Su raza disfrutaba con la matanza, pero ella especialmente hallaba placentero el segar las vidas de sus oponentes.



El Escolar Oscuro asintió con la cabeza y salió raudo de la tienda. Era hora de reunir a las huestes, lo cual era bueno, pues comenzaban a aburrirse y temía que las rivalidades desembocaran en un derramamiento de sangre entre los seguidores de los distintos Dioses Oscuros. Albritch debió admitir que le gustaba Kratja como dirigente. Slaanesh había elegido bien a su campeona. La única pega en la deliciosa Kratja era su altruismo y su egocentrismo, pues Albritch siempre supo que debían haber acabado con Akendorf lo más rápidamente posible. Ahora, con Wolmar y sus Putrefactos lejos, tendrían menos potencial que antes. Claro que la moral de los defensores era casi nula y eso también contaba; no había nadie mejor que Kratja para minar la moral de sus enemigos. Con estos pensamientos, Albritch comenzó a formar regimientos de duros guerreros.

Armin, tengo una misión para ti, mi paladín predilecto. Susurró Kratja tras besar apasionadamente al joven guerrero rubio apostado en la zona norte del campamento.

Él le devolvió el beso y sus manos tantearon el cuerpo de Kratja mientras los colmillos de ella buscaban el cuello de Armin.

Pídeme todo lo que quieras. No sabes como deseo complacerte.

Reúne a tus hombres. Quiero que batalles con los orcos del sur. Debes ganar tiempo hasta que todos los puestos avanzados estén reunidos aquí. Temo un ataque por parte de esos estúpidos orcos.. Luego, vuelve aquí y juntos arrasaremos Akendorf. Ella arañó profundamente una mejilla del hombre y lamió sus uñas ensangrentadas.

¿Qué hay de mi recompensa? Preguntó el con una viciosa sonrisa en la que mostró sus afilados y perfectos dientes.

Ya te recompensé anteanoche. ¿Acaso lo has olvidado? Replicó ella.

¿Cómo olvidar algo así? Entonces, dime ¿me recompensaras tras el saqueo de Akendorf? Insistió Armin.

Ella le observó de arriba abajo y su mirada atravesó la armadura del joven.

Te recompensaré esta noche.

Ocupantes en las tierras de los GarraHierro.

Algo muy inusual, pero cuando los aventureros cruce las tierras de los GarraHierro notaran la tranquilidad del lugar, tal vez demasiada. Ningún pielverde se cruzará con ellos, y los rastros, claramente visibles, parecen indicar una gran migración hacia el este. Lo que los aventureros no saben es que el motivo de este movimiento es que los orcos están reuniendo a todos sus efectivos para lanzarse sobre Akendorf, pues el rastro de los aventureros se inició allí. Grotfang es un orco muy astuto y sabe que en el tiempo que él tarda en reunir y unificar a todos sus efectivos, esos peligrosos guerreros llegarán a la ciudad humana. Y como hacía mucho que Grotfang no pateaba zonroza'os, esta es la mejor excusa que le han podido proporcionar.

Kratja, previsora y temiendo que los orcos reparasen en la presencia de un enemigo tan fuertemente armado en el norte de sus tierras ha enviado unos destacamentos a la zona para que distraigan lo suficiente a los pielesverdes. La paladina de Slaanesh ha decidido



que ya se ha divertido bastante, y prepara el letal golpe final sobre Akendorf en su tienda. No desea que nada eche a perder su diversión final.

Grande fue la decepción de Armin al descubrir las tierras desiertas, pero cuando le informaron de que unos viajeros que correspondían con la descripción de los rebeldes de Akendorf se dirigían hacia su posición, estalló en jubilosas y dementes risas.

Esa noche, los aventureros serán atacados por un destacamento de dieciséis bárbaros. Poco después se unirán a la refriega trece Diablillas y Armin con su guardia personal compuesta por doce guerreros del Caos con la marca de Slaanesh. Los seguidores del Príncipe Oscuro lucharán hasta la muerte, pues no la temen y seguirían a cualquier parte a su líder, el poderoso Armin.

El Templario Oscuro atacará aprovechando su rapidez. Pronto, muchos aventureros descubrirán que no son rival para él en combate singular.

El sangriento encuentro será observado en la lejanía por el explorador goblin, que cesará su persecución y acudirá a informar a Grotfang.

Patrullas.

Tres días después, los aventureros podrán ver el rastro de varias pisadas que se dirigen al norte, es fresco, como podrá comprobar cualquier aventurero con la habilidad de Rastrear. Tras avanzar algunas horas, un recorrido que comparten con el rastro, podrán ver no muy lejos un grupo de Hombres Bestia (doce) que avanza pesadamente en dirección a las lejanas hogueras del campamento de Kratja.

Es decisión de los aventureros atacar o no al grupo.

Akendorf.

Pasados siete días desde que partieron del Corazón del Mundo, los aventureros alcanzarán la ciudad fortificada de Akendorf. Si llegan durante el día podrán ver un gran número de vigías apostados en las almenas. Si alcanzan la ciudad al anochecer, aquellos con visión nocturna verán que hay algunos guardias vigilando, pero no demasiados. Lleguen cuando lleguen, la entrada a la ciudad no se les estará permitida, debido a la desconfianza ¿Quién en su sano juicio querría estar dentro de una ciudad que va a ser asediada y arrasada?. Por lo que deberán pensar en un modo alternativo de entrar en la fortificada ciudad condenada.

La ciudad es una sombra de lo que era. Algunos edificios están quemados hasta los cimientos y sus ruinas afean las calles. Los establecimientos permanecen cerrados bajo llave y no abren. La gente, temerosa debido a los raptos que se han ido sucediendo a lo largo de los días, no sale de su hogar, sobretodo tras oír que la Dama Oscura en persona se dirige hacia allí para acabar ella misma con los habitantes de Akendorf. De ese modo, los únicos ciudadanos en las calles de la ciudad son, o bien flagelantes y profetas del Apocalipsis que pregonan el fin del mundo por culpa de los pecados de la humanidad, o bien son las personas que han perdido su hogar debido a las llamas, que malviven en los fríos callejones como pueden. De todas formas, todos parecen ignorar la presencia de los aventureros a menos que estos se dirijan a ellos. Los guardias mantienen su mirada fija en el horizonte, esperando el fatídico momento en que puedan divisar a la horda del Caos avanzando inexorablemente hacia ellos.

Lo más lógico sería acudir a Gustav para informar sobre el éxito de la misión.



El medico y la piedra.

La puerta del hogar de Gustav parece nueva, como si el medico hubiese sustituido la antigua, aun así presenta señales de duros golpes. Al parecer la residencia del medico fue atacada no hace mucho.

Si llaman a la puerta, una ruda voz contestará:

¿Quién va?

Si los aventureros convencen a su interlocutor de que son amigos de Gustav (con una tirada de Emp bastaría pero si la fallan puede influir la interpretación para decantar la balanza de lado de los aventureros).

La puerta se abrirá y dos fornidos mercenarios de la antigua compañía de Ivan y de Wilhelm les franquearán el paso, si ven a Wilhelm o a Ivan con el grupo se alegrarán de verlos y confiarán plenamente en los aventureros, conduciéndolos hasta Gustav.

Al parecer el viejo medico ha reclutado a la compañía de mercenarios debido a los ataques sufridos por las Diablillas de Slaanesh.

Gustav los recibirá, como es habitual en él, en el salón-biblioteca. Parece haber envejecido muchos años en estos días y se ayuda de una adornada vara para caminar. Su aspecto es mucho más agotado de lo habitual en él, y a veces jadea.

El hombre sonríe al ver a los aventureros de vuelta y les indica que tomen asiento.

Por lo que veo habéis tenido éxito en vuestra búsqueda, amigos míos. ¿Me mostrareis la Piedra?

Si se la muestran, Gustav tomará, bajo la atenta mirada de las druidas, y examinará la piedra, murmurando para sí con una sonrisa satisfactoria en su rostro que crece a medida que su inspección avanza.

Esto cambia muchas cosas. Comenta con una sonrisa triunfal. Como sabréis, la Dama Oscura prepara a sus legiones y en estos momentos se hallan de camino hacia aquí. Mañana llegaran a Akendorf, y será entonces cuando descubriremos si todos vuestros sufrimientos han valido para algo o en su lugar caeremos en el eterno olvido de la muerte.

Gustav envuelve la piedra en un trapo de seda negra y lo oculta entre sus ropas. Ivette parece dudar y aprieta los dientes, pero mirará antes a los aventureros antes de actuar o decir algo.

Comed, os lo ruego. He despedido a mis siervos, pues corrían mucho riesgo permaneciendo aquí conmigo, así pues me temo que tendréis que servirlos vosotros mismos. Yo he de estudiar con más detenimiento esta Piedra. Es asombroso, pues es fuente de un incontable y puro poder. Pero hablaremos de eso después, ¡ahora comed!

Tras la comida, Kat deseará ir a ver a su familia. Si ningún aventurero se ofrece a acompañarla, lo hará Wilhelm. A su vez Elshanion abandonará la casa para deambular solo por la asolada ciudad mientras murmura impaciente que pronto llegará la hora de la venganza.

Los orcos GarraHierro.

En el campamento orco, situado a varios kilómetros al sudeste de Akendorf, una tienda de piel de troll sarnoso especialmente grande parecía temblar debido a la rabia de su violento ocupante.

¿K'ez ezo de que loz Orcoz Zarnozos aún nanllegaó? El enorme caudillo lanzó un sonoro sopapo al informador que le hizo volar hasta caer estrepitosamente al suelo. *¡Corre a buzcarloz!*

El orco se incorporó apenas había caído y corrió hacia fuera dispuesto a cumplir los deseos de su jefe. El señor de la guerra orco era terrible cuando se enfadaba. Furioso, Grotfang se sentó en un basto taburete de madera, el cual se amoldó a las posaderas del orco y crujió bajo el peso de este.

El explorador goblin penetró temeroso en la tienda del caudillo orco. Este pareció no percatarse de la entrada del pequeño pielverde y permaneció sumergido en sus pensamientos mientras resoplaba sonoramente por la nariz.

Jefe. Murmuró el goblin. Al ver que Grotfang no parecía haberle escuchado, el goblin infló sus pulmones de aire. *¡Jefeeeeee!*

El orco, con una velocidad impropia de su corpulencia aferró con una de sus manazas al goblin por el cuello antes de que este pudiera terminar de pronunciar al última *e*.

¡No vuelvaz a levantarme la voz! Bramó Grotfang mientras sacudía violentamente al pobre goblin en todas las direcciones posibles hasta que el pielverde presentó un aspecto mareado. *¿Te creez que zoi zordo?*

Lo... ziento...jefe. Pero ezke e vizto como loz intruzoz ze peleaban con otroz intruzoz.

¡No me liez con tu palabrería! ¿De que intruzoz hablaz? ¿Ké intruzoz ze pelearon con ké intruzoz?

Grotfang depositó al goblin en el suelo sin muchos miramientos.

¡Habla y deja de temblar como un orejotaz!

El explorador goblin se apresuró a informar con lujo de detalle al gran jefe de los orcos GarraHierro. El gran orco se rascó la barbilla con una mano mientras con su diestra aferraba su poderosa rebanadora.

Azi ke máz intruzoz... Dezpuez de todo, ez pozible que loz Orcoz Zarnozos se pierdan la fiezta zi no z'aprezuran... murmuró satisfecho pero con un tono que denotaba el celo con el que guardaba sus tierras.

Noticias.

Si los aventureros acompañan a Kat a Hacha y Martillo serán testigos del tierno reencuentro de Messnel y su familia con su adorada hija. El tabernero abrazará a Kat con fuerza y besará varias veces la mejilla de la muchacha, repitiendo una y otra vez que gracias a Myrmidia está bien. Luego se dirigirá al aventurero al que pidió su palabra y se

lo agradecerá repetidas veces, así como al resto del grupo. Luego, para celebrar el regreso de Kat, Messnel invitará a los aventureros a unas cervezas.

La madre de Kat no se quedará corta en muestras de cariño antes de acudir a la cocina para preparar algo a los aventureros. Kruger pedirá a su hermana relatos de su aventura y escuchará con atención cualquier palabra de los aventureros. Tras oír el relato del viaje de los aventureros, Messnel se dirigirá a Kat.

Mi alegría durará poco, hija mía. Pues me alegro de saber que estas bien, pero hubiera preferido que no hubierais entrado aquí. Estamos condenados. Por la noche vi las hogueras de las huestes del Caos y son muy numerosas. Además, la moral de la gente de aquí está por los suelos. Desde que os fuisteis han ido desapareciendo mujeres con regularidad, ya asciende el número hasta cinco. La gente se pregunta el motivo, y yo digo ¿acaso importa? El resultado es el mismo. Yo lo lamento por mis hijos, pues yo e vivido muchos momentos tristes, pero los ratos bonitos que he disfrutado los compensan con creces. Mas ellos, aun en la flor de la vida, ¿qué han disfrutado de esta?

El tabernero contendrá las lagrimas y se incorporará dando la espalda al grupo, alejándose para traer otro barril de cerveza.

El negocio no marcha bien. Murmura con voz ronca mientras trae de vuelta un barril con una de sus mejores cervezas.

Tras unas jarras más, Messnel se incorporará.

Iré a preparar vuestras habitaciones. ¡Kruger, atiende a nuestros invitados en mi lugar!

El niño asentirá con fuerza y se acercará a la mesa de los aventureros frotándose las manos con un paño, como suele hacer su padre.

¿Desean los señores algo más?

Un breve descanso.

Los aventureros tienen un día para descansar o prepararse para la batalla venidera. Wilhelm mantendrá largas charlas con Ivette acerca de la Hermandad del Corazón del Mundo y acompañará siempre que pueda a los aventureros, algo que también hará Kat. Ivan se encargará de permanecer con su compañía de mercenarios en casa de Gustav. Las druidas también acompañarán a los aventureros y fijarán miradas en los varones que vean. Mientras, Elshanion paseará solitario por las almenas, inquieto y lanzando ansiosas miradas al este, como si deseará poder ver a las hordas del Caos aproximarse.

La horda del Caos.

Así pasará el angustioso día, esperando el momento en que los verdugos salgan a la vista. El sol se pondrá y dará paso a Morrslieb y Mannslieb, las lunas menor y mayor. La noche transcurre sin incidentes. Cuando las dos lunas comiencen a ocultarse y el astro dorado se despierte y surja tímidamente a través de las montañas, una niebla malsana surgirá a ras del suelo, como si los propios brujos del Caos la hubiesen conjurado para inspirar el temor en los defensores. Todos los personajes con Oído Agudo podrán escuchar el retumbar del suelo y cientos de voces entonando canciones dedicadas a sus oscuros dioses. Una media hora después todo el mundo podrá sentir



como el suelo tiembla levemente bajo las pisadas de la enorme horda y escucharan las impías alabanzas surgidas de las infernales gargantas de los seguidores de Kratja.

No se tardará en ver la hueste oscura, avanzando implacablemente hacia Akendorf. Les acompañan hombres bestia, mastines del Caos, monstruos parecidos a la abominación en que se convirtió Freda y otras criaturas difíciles de describir.

Sobre todo el ejercito aletea una multitudinaria bandada de demonios alados, como si de buitres en espera de la carroña se trataran.

Pueden verse claramente como el ejercito ha sido dividido en cinco secciones, debidamente separadas. Al parecer los miembros de la horda adoran a diferentes dioses y para evitar conflictos entre ellos, los mandos han decidido agruparlos según su dios patrón:

Los seguidores de Khorne, reducidos en numero, marchan en el flanco izquierdo, tratando de avanzar más aprisa que el resto del ejercito, junto a ellos marchan demonios extraños, rojos y cornudos portando enormes espadones y por delante de ellos corren los mastines de Khorne, enormes sabuesos de feroz aspecto. Están comandados por Worg, un Caballero Sangriento que avanza a lomos de un gran caballo de guerra.

Aquellos que sirven a Nurgle, también reducidos en numero, avanzan con sus gangrenas y pústulas a la vista junto a los adoradores del dios de la sangre. Les acompañan también los demonios de la plaga, con rostros ciclópeos. Ahí donde pisan la hierba muere. No parecen ser comandados por ningún paladín en concreto, pues Wolmar era su jefe y ahora ha muerto, aunque parece que Klotgart a tomado recientemente el mando.

Los siguientes más numerosos son los adoradores de Tzeentch, embutidos en cambiantes armaduras azuladas cuyos colores parecen cambiar de tonalidad constantemente y rodeados de demonios que no cesan de cambiar de forma y color, ocupan el flanco derecho de la horda de Kratja. Es Albritch dirige las unidades del Señor del Cambio.

Los segundos en numero, son los adoradores del Caos absoluto. Esta facción esta compuesta exclusivamente por guerreros del Caos, bárbaros y hombres bestia, marcha entre los seguidores de Tzeentch y los de Kratja. Su líder, Vauss, un legendario paladín del Caos se encarga de que los indisciplinados hombres bestia obedezcan sus ordenes.

Pero lo más numerosos son los seguidores del Príncipe Oscuro, que forman el centro del ejercito. Kratja marcha a la cabeza sobre su carro demoniaco y Shellith cerca de ella, avanzando en solitario. Muchos son los guerreros que luchan bajo el estandarte de Slaanesh y decenas de Diablillas corretean entre los guerreros del Caos, mientras algunas de ellas montan demonios alargados y sugerentes, como si de monturas se tratase, marchando junto a la Dama Oscura.

Las mujeres abrazarán a sus hijos mientras los guardias se sitúan en las almenas y la milicia, compuesta por la mayoría de los ciudadanos, toman posiciones, dispuestos a defender sus familias a pesar de saber que toda resistencia será fútil.

Nadie espera condiciones de rendición, pero Kratja detiene su ejercito a poca distancia de las murallas, dispuesta a que los habitantes de Akendorf observen temerosos a sus



verdugos. No obstante, no es ese el único motivo. Kratja desea cumplir su venganza revelando su identidad.

Os prometí que antes del final revelaría mi nombre. ¡Escuchad atentamente el nombre de vuestra verduga, pues soy Kratja, hija de Silius Darskman! ¡Vosotros me disteis la espalda y por ello moriréis todos aquí en esta ciudad maldita por los dioses!

La gente murmura incrédula mientras buscan con la mirada a Silius, pero el hombre no se encuentra entre ellos; llora impotente frente a su chimenea aguardando el temible momento en que sus ojos se crucen con los de su hija.

¡He disfrutado mucho con nuestro juego, pero ha llegado la hora de aferrar la victoria con mis triunfantes manos mientras vosotros lamentareis haber nacido! Grita Kratja para acallar los murmullos procedentes de Akendorf. En el día de hoy envidiareis a los muertos...

Kratja calla de repente al ver entre los defensores de las almenas a un anciano vestido de gris y con un gastado sombrero de ala ancha del mismo color. En sus manos reposa un objeto que molesta a la vista. La Dama Oscura aprieta los dientes y gira su vista, como si adivinara quienes son, hacia los aventureros.

¡Vosotros! Ruge presa de la rabia ¡Vosotros matasteis a Armin!

Parece ser que los únicos que lamentan la muerte del Paladín de Slaanesh son Kratja y los seguidores del dios del vicio, pero toda la horda se muestra impaciente por recibir la orden de atacar. Gustav se adelanta. El médico, mostrando con ambas manos la gema a la Templaria Oscura alzarla la voz, una voz fuerte para alguien de su edad.

¡Kratja, tu sabes lo que es esto! ¡Así como sabes que no te voy a permitir marcharte sin que pagues tu herejía!

Kratja posa su furibunda mirada en Gustav mientras Albritch prepara un poderoso conjuro. Jamás tuvo tiempo de lanzarlo. De Gustav desprende una cegadora y pura luz blanca que le envuelve como si fueran rayos y haces de luz surcan los cielos para envolver a los demonios y a los paladines del Caos. Los rayos de luz cogen por sorpresa a los adoradores del Caos, pero Kratja y Shellith, rápidas como el rayo de luz blanca, se cubren su rostro con el dorso de la mano. Nadie es capaz de mantener la mirada, pero aquellos que lo intenten podrán ver como los demonios envueltos por la luz se hacen intangibles y desaparecen. A los defensores les llegará el sonido de los gemidos de las Diablillas, los aullidos de los Portadores de Plaga, los llantos de los Nurgletes, los rugidos de los Desangradores y los Mastines de Khorne y los graznidos de los Horrores e Incineradores cuando abandonan el plano material y son devueltos al averno.

Tras unos momentos de ceguera, Kratja se descubre el rostro y de su mano surgen rayos que buscan a Gustav, pero estos son dispersados por el médico, que cae exhausto al suelo, quedando fuera de la línea de visión de la Dama Oscura. A pesar de que aún su horda es muy numerosa y puede vencer esta batalla, la disfunción de los demonios ha herido el orgullo de Kratja. Señalando el fortificado portón, invoca el poder de su anillo para crear una explosión destinada a destrozar la puerta. Pero el Corazón del Mundo también parece haber debilitado el poder del anillo, pues la puerta resiste sobre sus goznes a pesar de haber quedado seriamente dañada.



Desmontando de su carro, pues ahora carece de monturas demoniacas que tiren de él, Kratja señala con su arma a Akendorf.

¡Cargad! ¡Cargad por los dioses del Caos!

Las hordas del Caos obedecen a su líder con un multitudinario rugido mientras Kratja comienza a correr en dirección de la ciudad fortificada dispuesta a hacer pagar a los habitantes su osadía..

El asedio de Akendorf.

Los aventureros deben especificar su posición, esta puede ser en la plaza tras la puerta o en las murallas, pero pueden situarse en cualquier otro sitio, claro que desde dicho lugar apenas podrán interactuar con los sucesos acontecidos durante el asedio, quedando reducidos con suerte a meros espectadores.

Muchos son los defensores de apostados tras las puertas, aunque son pocos en realidad para contener la bestial marea caótica que desea penetrar en la ciudad condenada. El miedo de los defensores es palpable, pero no les queda más remedio que vender caras sus vidas. Jóvenes milicianos forman inexpertamente en la plaza, empuñando indebidamente lanzas y embrazando escudos, mientras su mirada ruega a Sigmar, o a cualquier dios que les escuche, su salvación. Al frente de los mejores soldados, un anciano tuerto de largos bigotes sostiene en alto un elaborado portaestandarte y empuña una afilada hacha. Es Nicholas Speilhalter, capitán de la compañía de espaderos. Nicholas es un gran veterano y su presencia inspira y aleja el temor de los soldados. El anciano tomará posiciones tras saludar a sus soldados por su nombre y a los aventureros con una inclinación de cabeza y aguardará valientemente a que las hordas del Caos derriben el portón.

Los ballesteros toman posiciones en las almenas y se preparan para abrir fuego, mientras varios soldados armados con espadas y alabardas se preparan para defender las murallas en cuanto las escalas sean alzadas. Los tiradores comienzan a desatar lluvias de proyectiles sobre la horda del Caos. A pesar de que muchos disparos fallan su objetivo, impactan en otros guerreros, algunos de los cuales caen aferrándose las profundas heridas, pero la mayoría evita los impactos gracias a sus escudos y armaduras, mientras otros ignoran las heridas y prosiguen su marcha, pasando por encima de los caídos.

Varios bárbaros se adelantan a la horda, avanzando en dirección a las moribundas puertas de Akendorf portando un pesado pero tosco ariete. Las escalas de madera son lanzadas sobre las murallas y guerreros de oscura armadura se apresuran a ascender mientras sus compañeros sujetan con firmeza las robustas escalas de madera para tratar de evitar su derribo. Los defensores lanzan otra lluvia de flechas sobre los atacantes, la mayor parte de ellas dirigidas a los portadores del ariete, pero los adoradores del Caos pasarán por encima de los muertos como si fueran hierba y ocuparán las posiciones de los moribundos sin dudar un solo instante, sobre todo los enloquecidos adoradores de Khorne, a quienes su ansia de sangre les hace no temer nada y los decadentes cultistas de Slaanesh que sufrirían por Kratja el peor de los tormentos.

La visión de los defensores de las almenas es desesperanzadora, cada enemigo abatido es repuesto por otro y la distancia que les separan de los guerreros del Caos es cada vez menor. La desesperación se adueña del corazón de los defensores, tal y como los aventureros cercanos podrán comprobar por las expresiones de sus rostros.



Mientras, en la plaza, todos permanecen inmóviles, escuchando con atención los gritos de los enemigos moribundos, ensordecidos por el tronar de los aullidos de los adoradores de los Dioses Oscuros clamando sangre y almas.

Los aventureros situados en las almenas que traten de derribar las murallas deben superar una tirada de fuerza enfrentada a la fuerza de los dos guerreros del Caos que sujetan dicha muralla. Pero no es ese el único problema de los defensores de las murallas, ya que los guerreros del Caos no tardan en abrir brecha entre los soldados de las almenas, facilitando el ascenso de sus compañeros.

Mientras, los defensores de la plaza verán como la puerta es aporreada una vez tras otra. Los ruidos cesan (los proyectiles de los defensores han obligado la retirada de los bárbaros del ariete), para luego volver con mucha más fuerza (son ahora guerreros del Caos los que tratan de atravesar el portón). La puerta no tarda en ceder y los defensores más cercanos caerán debido a la violenta entrada de los guerreros del Caos a la condenada ciudad.

La plaza es el lugar más duro en el que permanecer, pues la marea de impíos seguidores de los Dioses Oscuros barre a milicia y soldados por igual. Los aventureros son los únicos que pueden presentar un verdadero, aunque tal vez vano, obstáculo.

Mientras, la muralla parece contener a los atacantes, pero todos saben que es cuestión de tiempo que el peso numérico acabe con todos ellos o que los atacantes les carguen también desde la plaza, cercándolos en una trampa mortal.

Nota para la tabla de encuentros:

Cada tirada se realizará en un intervalo de dos minutos (12 asaltos). Los enemigos surgidos de la tabla prudente al haber avanzado tanto entre las líneas enemigas tendrán un 50% de posibilidades de haber recibido un impacto de F5 (tres, más dos al daño de un arma de mano). Si en la tirada se obtiene de 1-10 el sujeto recibirá dos impactos de F5; no olvides realizar una tirada para obtener la localización de los golpes. Mientras que en la tabla normal solo existen un 30% de haber recibido un impacto de F5. Los enemigos de la tabla temerario, no realizarán tirada alguna para ver si están heridos, pues los aventureros temerarios avanzan hacia las filas enemigas antes incluso de que estas se traben en combate con los defensores.

En el ejército de Kratja hay tres Diablos de Slaanesh, dos engendros del Caos, y uno de los dioses restantes. Cuando no queden de un tipo, sustituyelos por el engendro de la línea de abajo. En caso de no quedar más engendros de las líneas inferiores se deberá sustituir por los de las líneas superiores.

Los aventureros que seleccionen un tipo de conducta podrán cambiarlo durante la batalla, pero solo podrán moverse una columna por turno. Ejemplo: Flampiru el halfling lucha con conducta *normal*, tras recibir varias heridas graves elige retroceder para tomar una conducta *prudente*, en el siguiente turno del jugador, Flampiru estará en la columna *Prudente*.

Un personaje que cambie su conducta solo recibirá los puntos de experiencia correspondientes a la conducta menor. Es decir, un personaje que haya luchado en la columna *temeraria* y *normal* solo recibirá los puntos de experiencia correspondientes a la conducta *normal*.

Encuentros en la Plaza de Akendorf:

Tirada	Temerario	Normal	Prudente
01-02	Kratja	Shellith	Worg
03-04	Shellith	Albritch	Vauss
05-06	Albritch	Worg	Cuatro guerreros del Caos
07-08	Worg	Vauss	Tres guerreros del Caos y un hombre bestia
09-10	Vauss	Un caballero del Caos montado y dos guerreros del Caos	Tres guerreros del Caos y un bárbaro del caos
11-16	Dos caballeros del Caos Elegidos de Khorne montados	Un guerrero del Caos Elegido de Khorne, un guerrero del Caos y dos bárbaros	Un caballero del Caos montado y un guerrero del Caos
17-22	Dos guerreros del Caos Elegidos de Khorne y tres hombres bestia	Un guerrero del Caos Elegido de Khorne y dos bárbaros	Un guerrero del Caos, dos hombres bestia y un bárbaro
23-28	Dos guerreros del Caos Elegidos de Tzeentch y tres hombres bestia	Un guerrero del Caos Elegido de Tzeentch y dos bárbaros	Un guerrero del Caos y cuatro mastines
29-34	Dos guerreros del Caos Absoluto Elegidos y tres hombres bestia	Un guerrero del Caos Elegido de Slaanesh y dos bárbaros	Un guerrero del Caos, un bárbaro y dos mastines del Caos
35-40	Dos guerreros del Caos Elegidos de Slaanesh y tres hombres bestia	Una bestia sanguinaria de Khorne	Dos bárbaros y dos mastines del Caos
41-4	Una bestia sanguinaria de Khorne	Una bestia de Nurgle	Tres hombres bestia
45-47	Una bestia de Nurgle	Tres hombres bestia y un mastín del Caos	Dos hombres bestia y un bárbaro
48-50	Un draco de Tzeentch	Dos hombres bestia y dos mastines del Caos	Dos hombres bestia y dos mastines del Caos
51-56	Un diablo de Slaanesh	Cuatro bárbaros	Un hombre bestia y tres mastines del Caos
57-61	Un engendro del Caos	Tres bárbaros, y un mastín del Caos	Cuatro mastines del Caos
62-70	Cuatro guerreros del Caos	Cuatro mastines del Caos	Dos mastines del Caos
71-80	Un guerrero del Caos y tres hombres bestia	Dos mastines del Caos y un bárbaro	Un mastín del Caos
81-90	Dos guerreros del Caos y dos bárbaros	Tres mastines del Caos	Nada
91-00	Tres Hombres Bestia y dos bárbaros	Dos mastines del Caos	Nada

Encuentros en las almenas de Akendorf:

Tirada	Temerario	Normal	Prudente
01-04	Klorgart	Un guerrero del Caos Elegido de Khorne y dos bárbaros	Un guerrero del Caos, dos hombres bestia y un bárbaro
05-09	Dos guerreros del Caos Elegidos de Khorne y dos bárbaros	Un guerrero del Caos Elegido de Tzeentch y dos bárbaros	Dos guerreros del caos y dos bárbaros
10-14	Dos guerreros del Caos Elegidos de Tzeentch y dos bárbaros	Un guerrero del Caos Elegido de Slaanesh y dos bárbaros	Un guerrero del Caos y cuatro bárbaros
15-19	Dos guerreros del Caos Absoluto Elegidos y dos bárbaros	Un guerrero del Caos absoluto Elegido y dos bárbaros	Un guerrero del Caos y tres bárbaros
20-24	Dos guerreros del Caos Elegidos de Slaanesh y dos bárbaros	Un guerrero del Caos y dos bárbaros	Cinco bárbaros
25-35	Dos guerreros del Caos	Tres hombres bestia	Tres hombres bestia
36-46	Un guerrero del Caos y un hombre bestia	Dos hombres bestia y dos bárbaros	Dos hombres bestia y un bárbaro
47-57	Un guerrero del Caos y dos bárbaros	Cuatro bárbaros	Tres bárbaros
58-68	Tres hombres bestia	Tres bárbaros	Dos bárbaros
69-79	Dos hombres bestia y dos bárbaros	Un guerrero del Caos y un bárbaro	Un bárbaro
80-90	Cuatro bárbaros	Un hombre bestia y un bárbaro	Nada
91-00	Tres bárbaros	Dos bárbaros	Nada

Elshanion se dedicará a buscar en el fragor de la batalla a Shellith, combatiendo con todo aquel que se interponga en su camino con una fiereza más propia de un demente. El que la encuentre o no, (y sobreviva en caso de hacerlo) es decisión del DJ.

Transcurridos algunos turnos (a discreción del DJ), Nicholas Speilhalter, el anciano portaestandarte de batalla de Akendorf, sucumbirá a los hachazos de sus enemigos. Designa al azar a un aventurero que este combatiendo en la plaza con comportamiento “normal”, este aventurero se encuentra cerca del moribundo anciano y del portaestandarte que cae y puede sostenerlo para evitar que la moral de los defensores decaiga. Luchar portando el estandarte requiere una de las manos, por lo que no se podrán usar armas de dos manos, dos armas de mano o escudo y otorga un malus al combate de -10% a la HA.

Tras treinta y tres tiradas en la tabla de encuentros (1h. y seis minutos aproximadamente de batalla), los aventureros que luchen en las murallas podrán ver en lo alto de las colinas circundantes a Akendorf un enorme orco montado en jabalí que



observa la batalla. Tras realizar un gesto con su rebanadora, comenzará a descender la colina a lomos de su enorme bestia y le seguirá la horda orca más numerosa que jamás han visto los aventureros en sus vidas. Orcos, orcos grandotes, jinetes de jabalí, goblins, goblins nocturnos, jinetes de lobo, carros tirados por jabalíes y lobos, garrapatos y trolls se lanzan colina abajo vociferando a todo pulmón el grito de guerra orco, WAAAGH!. Un aullido que incluso enmudece el fragor de la batalla por Akendorf. Muchos de los seguidores del Caos, al verse atacados desde la retaguardia por una fuerza superior a sus efectivos actuales echarán a correr en dirección noreste, perseguidos por casi la totalidad de los orcos. Pero un numeroso grupo de pielesverdes atacará Akendorf, masacrando tanto humanos como seguidores del Caos entre rugidos y aullidos.

Mientras, Kratja, ignorando las pérdidas de sus tropas se habrá abierto paso hasta su antigua vivienda. La paladina oscura derribará sin esfuerzo el portón de entrada y penetrará en la vivienda con gesto decidido. Transcurridos unos instantes, Kratja surgirá de nuevo al exterior arrastrando a su viejo padre, el cual tiene los párpados arrancados, mostrándole la masacre y acusándole con susurros de la devastación de la ciudad. El hombre grita, rota al fin la breve barrera entre cordura y locura, y Kratja estalla en carcajadas para después hacer un profundo corte en el rostro de su padre. Si ningún aventurero interviene, la Señora Oscura dará una lenta, dolorosa y enloquecedora muerte a Silius Darksman.

Si Kratja se ve forzada a trabarse en combate luchará con fiereza, pero no es temeraria. Si en algún momento ve peligrar demasiado su vida tratará de huir del combate usando algún truco sucio y así salvar la vida.

Encuentre Kratja o no su fin a manos de algún aventurero, la moral de las hordas del Caos ha descendido notablemente y llegado este punto la mayoría de los guerreros tratan de escapar con vida de la ciudad fortificada. Los defensores han vencido, gracias a la inconsciente ayuda de los orcos.

Los supervivientes orcos que combatan en la ciudad perseguirán a los seguidores del Caos que huyan del combate, para luego seguir los pasos de la horda pielverde principal.

Dolorosa paz tras la tormenta.

Un vistazo alrededor revelará una ciudad sembrada de cadáveres y moribundos. Los supervivientes, agotados, se dedicarán a la ardua tarea de enterrar a los familiares caídos y quemar los cadáveres de los enemigos. No hay gloria en este momento, solo dolor, pérdida y tristeza. Gran parte de la ciudad ha sido consumida por las llamas y más de la mitad de la población ha perdido la vida defendiendo su hogar y los suyos.

Pasados los tristes trámites con los muertos, los vivos seguirán el curso de su vida, pero con el orgullo de poder narrar el asedio del Caos y asegurar que sobrevivieron.

El gobernador agradecerá a los aventureros su ayuda y también a Gustav, mostrándose sorprendido al averiguar que el médico era un hechicero gris.

Agradezco a los extranjeros su muy estimada ayuda, sin olvidar a nuestras vecinas del sur ni a nuestros paisanos Gustav y Kat, que han demostrado un valor equivalente a los héroes de los días antiguos. Esta ciudad nunca olvidará lo que hicisteis por ella, pues esta historia será relatada de padres a hijos para que vuestros nombres continúen con vida aun cuando vosotros la abandonéis. Disculpad si en algún momento os he ofendido, pero pensad que el peso de la seguridad de esta ciudad ha reposado con



redoblada carga sobre mis hombros. ¿Podréis perdonarme? Lamento no poder ofreceros dinero, pues necesitamos todo lo que tenemos para reparar los daños, pero tras una semana de luto se organizará una fiesta en vuestro honor.

Messnel invitará a los aventureros y a Ivette y las druidas a hospedarse en su posada, alegando, entre risas, que los enemigos podrían volver y que sin ellos estarían todos perdidos.

Después de todo, los orcos podrían volver a terminar lo que empezaron. Añade con tono más serio, aunque el ex-mercenario sabe que los pielesverdes no pararán hasta dar caza a sus enemigos. ¿Por cierto, a que se debe el ataque de los GarraHierro contra las hordas oscuras? ¿Acaso habéis tenido algo vosotros que ver?

Elshanion rehusará la oferta de permanecer en la ciudad. Si Shellith escapó con vida, alegrará que no debe darle ni un solo día de tregua. Si la elfa oscura halló su fin en la batalla, Elshanion no dará excusas, pues ha decidido abandonar de una vez por todas Akendorf. El elfo se marchará con paso ligero, tras despedirse de sus compañeros, envidiándoles en secreto, pues ellos podrán disfrutar de una paz que él jamás conoció, ni conocerá.

La fiesta.

Una apacible semana después, comienzan los preparativos para la gran fiesta. Las ciudades vecinas han colaborado, en un acto de solidaridad, en la reconstrucción de Akendorf, especialmente Malko, situada en el centro de los Reinos Fronterizos y especialmente rica y poderosa.

Mucha gente de las ciudades-estado de los Reinos Fronterizos es invitada, y el comercio es restablecido en Akendorf.

El festejo comienza al atardecer y se prolongará hasta el amanecer. Comida y bebida serán ingeridas en cantidades alarmantes y una vez más las risas aflorarán en las gargantas de aquellos que han sufrido las inclemencias de la guerra.

Los aventureros podrán beber y comer a su antojo, sintiéndose tal vez felices o autorealizados, sin sospechar de la sombra que se cierne amenazante sobre ellos...

Experiencia:

0-50 por interpretación (en cada sesión).

0-50 por participar en cada sesión.

60 por entrar discretamente en Akendorf.

160 por acabar con la vida de Armin (dividir entre todos los responsables).

160 por acabar con la vida de Worg (dividir entre todos los responsables).

160 por acabar con la vida de Klotgar (dividir entre todos los responsables).

210 por acabar con la vida de Vauss (dividir entre todos los responsables).

210 por acabar con la vida de Albritch (dividir entre todos los responsables).

350 por acabar con la vida de Shellith (dividir entre todos los responsables).

450 por acabar con la vida de Kratja (dividir entre todos los responsables).

100 por mantener el estandarte de Akendorf y evitar que caiga.

40 por salvar a Silius.

110 por luchar con actitud “normal” en el asedio de Akendorf.

190 por luchar con actitud “temeraria” en el asedio de Akendorf.

110 por contribuir a la salvación de Akendorf.

160 por finalización del acto 3.



GALERIA DE BRIBONES.

Bárbaros.

Las tribus de los hombres del Norte que se lanzan a invadir las tierras del Sur son conocidas entre los infortunados que se encuentran a su paso como los bárbaros del Caos. Cuando no se encuentran invadiendo tierras, se unen en bandas de bárbaros del Caos y se dedican al saqueo brutal de las granjas y aldeas del Imperio y de Catai. Los bárbaros del Caos son luchadores natos que se han pasado la vida librando numerosas batallas. Desprecian abiertamente a los habitantes de las tierras del Sur, a los que consideran cobardes y débiles, no más dotados para la batalla que un recién nacido.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	33	4	3	7	40	1	30	30	30	30	30	26

Habilidades

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: a dos manos

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y

Escudo pequeño(+1arm.) o

Arma a dos manos (+4 daño, -20I)

Algunos llevan casco (+1arm. cabeza)

Guerreros del Caos Elegidos.

Los más favorecidos de la elite de los guerreros del Caos son los elegidos del Caos, a quienes los dioses han destinado para la gloria. Los elegidos del Caos muestran manifestaciones físicas del poder de su dios y sus cuerpos se ven deformados y robustecidos mediante la mutación. Los elegidos son guerreros feroces y su estatura es mucho mayor que la de la media de un hombre, pues tienen músculos muy fuertes y, a veces, incluso enormes garras, colmillos como los de los lobos y muchas otras alteraciones y dones que los dioses les han concedido.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	33	4	4	8	50	2	43	30	30	39	30	26

Habilidades

Ambidiestro

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: Arma de dos manos

Equitación

Golpear para herir

Marca del Caos:

Khorne: Furia Asesina y +15 FV para resistir Conjuros;

Nurgle: causa Miedo, probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas;

Tzeentch: Nivel Poder +30 y capacidad de lanzar conjuros de un nivel superior;

Slaanesh: inmune a todos los eventos psicológicos;

Caos Absoluto: repite un evento psicológico una vez por partida

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y

Armadura del Caos (+5arm en todas las localizaciones).

Marca de Khorne: Arma a dos manos (+4 daño, -20I)

Marca de Nurgle: Arma de mano (+2 daño) y escudo completo (+2 arm.)

Marca de Tzeentch: Alabarda (+10 I, -10 Imp, +3 daño)

Marca de Slaanesh: Dos armas de mano (+2 daño)

Marca del Caos absoluto: Arma de mano(+2 daño) y escudo completo (+2 arm).

Diablillas.

Las diablillas son los demonios menores de Slaanesh y están dotadas de una belleza realmente perturbadora. Nadie sabe los placeres ultraterrenales que podrían brindar al alma, pero en el campo de batalla solo aportan dolor. Son crueles y vengativas y se divierten causando amores fatales sobre aquellos que se resisten a sus encantos caóticos. Las diablillas son rápidas y letales con todo el que se cruza en su camino. Gracias a sus ágiles piernas van por todo el campo de batalla realizando una danza mortal con cada enemigo, al que cubren de heridas profundas con sus garras largas como guadañas.



Las diablillas poseen la belleza fascinante y el encanto hipnótico típico de todos los demonios de Slaanesh. Luchar contra ellas supone luchar contra los deseos del corazón, pues extraen la fuerza del cuerpo, nublan la mente y merman toda voluntad de lucha. Estas criaturas de apariencia frágil son capaces de superar en combate a los guerreros más experimentados y convierten el campo de batalla en un espectáculo decadente para la mera diversión del Príncipe del Placer.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	45	0	4	3	8	50	2	69	59	49	51	51	69

Habilidades

Esquivar Golpe
Reflejos Rápidos
Ambidiestra
Danza
Encanto
Seducción
Tortura
Idioma Arcano: Demoníaco
Conocimiento Demoníaco

Reglas: Aura demoníaca (+4 arm.

mágica en todas localizaciones),

Garras (+2 daño),

Aura de Slaanesh (Todo aquel que se enfrente a una diablilla debe enfrentar su FV contra la Em de la diablilla, si falla por más de 20 puntos no podrá actuar), Causa miedo.

Equipo: Aquellas que no disponen de dos garras usan una garra y una retorcida espada curva (+2 daño). No olvides añadir un ataque a su perfil.

Guerreros del Caos.

Los guerreros del Caos son guerreros temibles, elegidos de entre los hombres del Norte más fuertes, cuya habilidad en la batalla ha mejorado gracias a las constantes luchas contra otras razas. Son respetados y temidos por las tribus del Norte y se han ganado la autoridad y la admiración de todas las tribus.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	33	4	4	8	50	1	33	30	30	39	30	26

Habilidades

Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Arma de Especialista: a dos manos
Equitación
Golpear para Herir

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y

Escudo completo (+2 arm.) o

Arma a dos manos (+4 daño, -20 I)

Armadura Pesada (+4 arm. en todas localizaciones)



Hombres Bestia.

Los hombres bestia son criaturas salvajes y brutales sin demasiado interés por las vidas de los otros seres. Sus cuerpos son mitad hombre y mitad bestia y, con frecuencia tienen una cabeza con cuernos de carnero. En batalla, combinan la ferocidad con una salvaje carencia de disciplina, ya que incluso llegan a luchar entre ellos en su ansia por alcanzar el combate

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	42	33	3	4	8	30	1	33	24	24	24	24	10

Habilidades

Ambidiestro

Caza

Escondarse (Rural)

Movimiento Silencioso (Rural)

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y

Escudo pequeño (+1 arm.) o

Dos armas de mano (+2 daño)

Mercenarios.

Estos son los mercenarios de la compañía capitaneada por Ivan Ivanov, los “Osos Blancos”. Wilhelm Fritz perteneció también a esta banda durante un tiempo. Son hombres rudos, procedentes de diversos lugares del Imperio, aunque también puede verse algún tileano, estaliano o kislevita entre los escasos supervivientes de los ataques del Caos. Su trabajo ahora es la protección de Gustav, quien les paga una buena suma por ello.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	43	33	4	3	7	41	1	33	45	27	44	33	24

Habilidades

Conducir Carro

Desarmar

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Golpear para Aturdir

Equipo: Arma de mano (+2 daño),

Escudo completo (+2 arm.),

Cota mallas corta (+2 arm en tronco)

Ballestas (Fe5) o Arcos (Fe4)

Carcaj, 20 flechas o virotes

Caballeros del Caos.

Solo los guerreros del Caos más fuertes tienen el honor de ser denominados caballeros del Caos. Estos guerreros montan los corceles del Caos, caballos mutados por los poderes siniestros y dotados de una enorme fuerza.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	33	4	4	8	50	1	33	30	30	39	30	26

Habilidades

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: a dos manos

Equitación

Golpear para Herir

Equipo: Arma de mano (+2 daño) y

Escudo completo (+2 arm.)

Armadura Pesada (+4 arm. en todas localizaciones)

Corcel del Caos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
8	41	-	6	3	11	30	1	-	10	10	10	10	-

Equipo: Barda de metal (+2 arm. en todas localizaciones menos patas).

Caballeros del Caos Elegidos.

Los más temibles de entre todos los guerreros del Caos son los caballeros del Caos elegidos. Como los demás elegidos del Caos, muestran manifestaciones físicas del poder de su dios y sus cuerpos se ven deformados y robustecidos mediante la mutación. Son guerreros feroces y despiadados y su estatura es mucho mayor que la de la media de un hombre.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	33	5	4	8	50	2	43	30	30	39	30	26

Habilidades

Ambidiestro

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: a dos manos

Equitación

Golpear para herir

Marca del Caos:

Khorne: Furia Asesina y +15 FV para resistir Conjuros;

Nurgle: causa Miedo, probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas;

Tzeentch: Nivel Poder +30 y capacidad de lanzar conjuros de un nivel superior;

Slaanesh: inmune a todos los eventos psicológicos;

Caos Absoluto: repite un evento psicológico una vez por partida

Corcel del Caos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
8	41	0	5	3	11	30	1	-	10	10	10	10	-

Equipo: Barda de metal (+2 arm. en todas localizaciones menos patas).

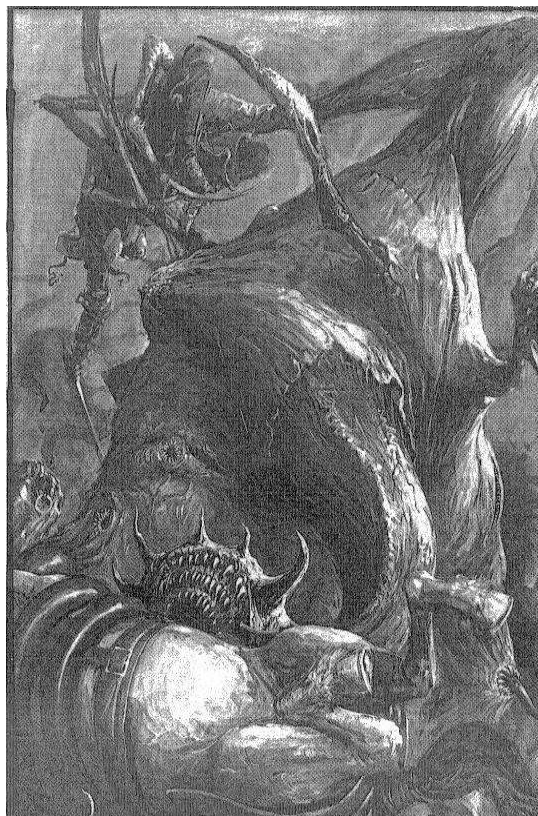
Mastines del Caos.

Gran parte de las tribus de los hombres del Norte se dedican a criar y adiestrar enormes mastines que sirven a una gran variedad de fines como la caza y el deporte. Algunas tribus se divierten con el espectáculo de luchas entre estos mastines y osos, trolls y otras criaturas. Tras generaciones de crianza selectiva, han obtenido unos mastines más crueles y poderosos, que tienen más rasgos en común con los lobos que con los perros cuyos entrenadores se encargan de inculcarles más sed de carne y sangre. Estos asesinos naturales también han sufrido todo tipo de mutaciones debido a los efectos del Caos, entre ellas cuernos, colmillos enormes y púas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7	43	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Engendro del Caos.

Un paladín del Caos que recibe demasiadas recompensas de los Dioses Oscuros suele sucumbir a la locura y la mutación y se convierte en un engendro del Caos. Muchos hombres del Norte lo consideran un gran honor, pues el paladín se convierte en una autentica criatura del Caos, deformada e indescriptible, que nunca más se verá afectada por las preocupaciones mortales sobre su propia conservación, sobre la lealtad o sobre cualquier otro aspecto que no sea su propio instinto. El destino de un engendro es la muerte, ya sea en el campo de batalla por hachazos o espadaos, desgarrados a manos de una criatura aún más salvaje que el propio engendro o literalmente destrozado debido a la acumulación de energía del Caos que continúa corrompiendo su ya de por sí deformado cuerpo. Algunos engendros del Caos son más poderosos, ya que poseen rasgos específicos de cada dios.



Estos son llamados: Bestia Sanguinaria de Khorne, Bestia de Nurgle, Diablo de Slaanesh y Draco de Tzeentch.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3d3	33	-	4	5	21	20	D6+1	-	11	6	100	48	-

Reglas Especiales

Criatura Grande (+2 daño adicional) Causa Miedo. Ataques Aleatorios (Distribuye sus ataques entre todos los enemigos a su alcance).

Bestia Sanguinaria de Khorne.

Las bestias sanguinarias de Khorne son una masa de músculos y tendones con prominentes venas y una cola en forma de látigo. Sus múltiples colmillos, garras afiladas y colas armadas les sirven para decapitar y destripar de un solo golpe.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3d3	33	-	5	5	21	20	D6+1	-	11	6	100	48	-

Reglas Especiales

Criatura Grande (+2 daño adicional) Causa Miedo. Ataques Aleatorios (Distribuye sus ataques entre todos los enemigos a su alcance).

Bestia de Nurgle.

Las bestias de Nurgle exudan un limo que quema la tierra y sus tentáculos y rasposas lenguas infectan a sus enemigos de una sola caricia.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3d3	33	-	4	5	21	20	D6+1	-	11	6	100	48	-

Reglas Especiales

Criatura Grande (+2 daño adicional) Causa Miedo. Ataques Aleatorios (Distribuye sus ataques entre todos los enemigos a su alcance). Ataques Envenenados(D6H quien no supere un chequeo de R). Probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas.



Diablo de Slaanesh.

Los engendros con largos cuerpos en forma de serpentina y multitud de agudos y sinuosos tentáculos se conocen con el nombre de Diablos de Slaanesh. Estas criaturas atraviesan en campo de batalla a toda velocidad atrapando a la carrera a los enemigos del Caos con sus brazos parecidos a látigos y sus garras aceradas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6d3	33	-	4	5	21	20	D6+1	-	11	6	100	48	-

Reglas Especiales

Criatura Grande (+2 daño adicional) Causa Miedo. Ataques Aleatorios (Distribuye sus ataques entre todos los enemigos a su alcance).

Draco de Tzeentch.

Las criaturas más extravagantes son los dracos de Tzeentch, que gracias al poder de la mutación, ondulan y cambian constantemente. Su piel está llena de ampollas y sus fauces abiertas en forma de miembros extendidos emiten llamas desde orificios supurantes y estallan en ráfagas de color púrpura, rojo y azul con las que incineran a los enemigos demasiado próximos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3d3	33	-	4	5	21	20	D6+1	-	11	6	100	48	-

Reglas Especiales

Criatura Grande (+2 daño adicional) Causa Miedo. Ataques Aleatorios (Distribuye sus ataques entre todos los enemigos a su alcance). Aliento flamigeo (lanza llamas a una distancia de 14m y tres de ancho. Fe4.)

DRAMATIS PERSONAE.

ARMIN.

Armin, nació en los Desiertos del Caos, en la tribu de los Tokmars. Era un guerrero bendito, y era creencia entre los miembros de la tribu que estaba tocado por los dioses, pues aunque no poseía ninguna mutación, era un guerrero formidable, sin poseer el ansia de sangre de Khorne y un gran líder. No era de extrañar que pronto desafiara al rey de la tribu y se hiciera con su cabeza como trofeo. Este echo, sumado a todas las proezas realizadas por Armin, atrajo la mirada de Slaanesh que lo eligió como uno de sus paladines. Armin se dejó llevar por los Oscuros placeres durante mucho



tiempo. Hasta que un día Kratja apareció en su tribu. Él la miró con recelo, pues se consideraba el favorito de Slaanesh, pero ella irradiaba un poder que él desconocía. Así pues, se batieron en un duelo en el que Armin resultó perdedor. Ahora Kratja era la reina, por lo que la tribu la siguió al sur, a la guerra contra Akendorf. Armin también la siguió, pues enseguida la reconoció como su superiora. Como recompensa, es el amante más habitual de la elegida de Slaanesh.

Armin es alto, fibroso y espectacularmente bello. Sus rubios cabellos caen sobre su fornida espalda y sus bien formados hombros, mientras sus vivaces y grandes ojos azules inspeccionan todo lo que le rodea.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	39	32	3	4	5	21	1	34	36	31	32	21	37
	+30	+30	+1	+2	+8	+40	+2	+20	+20	+20	+20	+20	+30
5	69	42	4	6	13	61	3	54	56	41	52	41	57

Habilidades

Visión Nocturna
Reflejos Rápidos
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Arma de Especialista: a dos manos
Equitación
Idioma Arcano: Demoníaco
Encanto
Saber Demoníaco
Seducción
Danza

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Bárbaro, Guerrero del Caos, Templario Oscuro

Carrera actual: Templario Oscuro

Edad: 31

Altura: 1.96 **Peso:** 82

Puntos de destino: 0

Experiencia: 4423

Marca de Slaanesh (Inmune a Psicología),

Equipo: Escudo completo (+2 arm), Armadura del Caos (+5 arm. en todas las localizaciones),

Lanza del Poder(I +10, daño +3)

Espada (+2 daño)

WORG.

Como la mayoría de los paladines del Caos, Worg nació en las tierras del Norte. Destacó como guerrero, y estaba bendito por una sed de sangre que no conocía límites. Su fama creció entre las tribus temerosas de su ataque, pero Worg no tenía suficiente. Nunca había demasiadas muertes, por lo que inició una migración con sus seguidores hacia el sur. Fue entonces cuando conoció a Kratja. Para Worg, quien nunca había sido derrotado, fue vergonzoso ser vencido por una ramera de Slaanesh, pero la promesa que la templaria oscura le hizo le calmó.

Una ciudad fortificada entera esperaba ser arrasada y tal vez el resto de las ciudades de los Reinos Fronterizos. Fue de este modo como Worg aceptó, al menos temporalmente, el mando de Kratja.

Worg cubre su enorme y musculoso cuerpo con su armadura roja del Caos y empuña una enorme hacha a dos manos. Lleva días deseando acabar él mismo con los bastardos que emboscaron a algunos de los suyos y nada detendrá su venganza salvo la muerte.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	34	26	3	3	6	31	1	28	31	24	35	29	16
	+40	+10	+3	+3	+8	+30	+2		+20		+20	+20	
4	74	26	6	6	13	41	3	38	51	24	55	49	16

Habilidades

Desarmar
Visión Excelente
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Arma de Especialista: a dos manos
Equitación
Golpear para Herir
Conocimiento Demoníaco
Arma de Especialista: Arma de Puño
Pelea Callejera
Forzudo (+1 F, +3H)
Muy Resistente

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Bárbaro, Guerrero del Caos, Berserker de Khorne

Carrera actual: Berserker de Khorne

Edad: 43

Altura: 2.19 **Peso:** 187

Puntos de destino: 0

Experiencia: 4600

Mutaciones: Grito Ensordecedor (Los personajes en combate cuerpo a cuerpo con el personaje sufren un -10 a la HA durante el asalto en el que grite)

Marca de Khorne (Furia Asesina, FV +15 contra conjuros),

Equipo: Armadura del Caos (+5 arm. en todas las localizaciones),

Hacha a dos manos (+4 daño, -20 I)

Hacha (+2 daño)

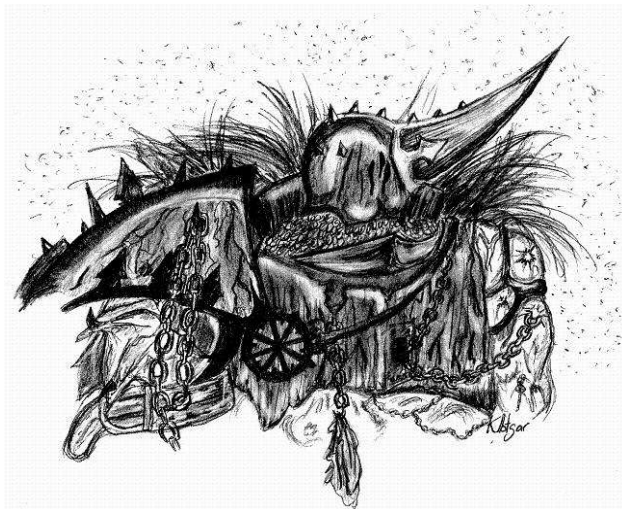
KLORGART.

Klorgart, es el segundo al mando de las tropas que adoran a Nurgle en la hueste de Kratja. Es un corpulento guerrero del Caos que, debido a su escaso intelecto, es utilizado por la Dama Oscura para sus propios fines.

Klotgart lleva años siguiendo a Wolmar, y ahora que este no está, ha decidido tomar el mando de sus tropas.

El Templario de Plaga hace honor a tal título, al menos una docena de nurgletes habitan su cuerpo, introduciéndose en sus llagas y

úlceras, juguetones como si fueran niños traviesos. Klotgart porta un único cuerno en su yelmo, el cual usa para embestir cuando carga, como si de un rinoceronte se tratase y empuña una enorme y pesada y repleta de pinchos, hacha de filo herrumbroso.



M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	34	34	3	4	8	31	1	37	32	24	40	37	33
	+30	+30	+1	+2	+10	+20	+2	+10		+20	+40	+40	
3	64	34	4	6	18	51	3	37	32	34	80	67	13

Habilidades

Equitación

Sexto Sentido

Esquivar Golpe

Golpe Poderoso

Arma de Especialista: a dos manos

Golpear para Herir

Idioma Arcano: Demoníaco

Conocimiento Demoníaco

Inmunidad a Enfermedad

Inmunidad a Veneno

Resistir Dolor

Muy Resistente

Extender la Enfermedad

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Bárbaro, Guerrero del Caos, Templario de Plaga

Carrera actual: Templario de Plaga

Edad: 51

Altura: 2.02 **Peso:** 144

Puntos de destino: 1

Experiencia: 4200

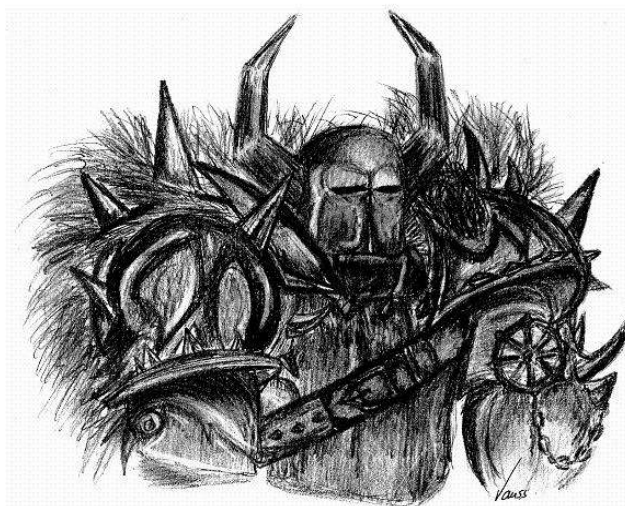
Mutaciones: Infestación de Nurgletes (Todo personaje en cuerpo a cuerpo con un personaje con infestación de nurgletes sufre un impacto automático de F3 -después de resolver los impactos del atacante-. Dicho impacto se produce incluso si el personaje con infestación de nurgletes muere)

Marca de Nurgle (Causa Miedo, probabilidad de 42% de efectuar heridas infectadas, +6 H)

Equipo: Armadura del Caos (+5 arm. en todas las localizaciones), Hacha a dos manos (+4 daño, -20 I)

VAUSS.

Vauss es un aguerrido paladín que adora al Caos en todas sus formas. Este guerrero legendario actúa bajo las ordenes de Kratja solo porque esta es la favorita actual de Slaanesh. Sus seguidores son en su mayoría bárbaros y hombres bestia veteranos de varias batallas de cierta importancia. Vauss es un gran estratega que no se limita simplemente a cargar hacia delante con los ojos cerrados y aullando de rabia, por lo que no es de extrañar que Kratja lo utilice como supervisor de las tácticas de la



horda del Caos. Hasta ahora no han surgido rivalidades entre ambos y Vauss ha llegado incluso a apreciar a Kratja como líder, pues su carisma ha logrado que los estandartes de los cuatro dioses del Caos combatan juntos, algo sumamente extraño. Vauss es alto y corpulento, como corresponde a un paladín del Caos. En batalla porta una impresionante armadura negra y cobriza y combate con una mortífera espada y un recio escudo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	28	4	3	6	36	1	34	30	32	36	26	25
	+40	+20	+2	+3	+10	+30	+3	+20	+30	+20	+30	+30	+20
4	77	48	6	6	16	66	4	44	60	52	66	56	45

Habilidades

Reflejos Rápidos
Visión Excelente
Visión Nocturna
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Arma de Especialista: a dos manos
Equitación
Golpear para Herir
Idioma Arcano – Demoniaco
Saber Demoniaco
Oratoria
Desarmar
Ambidiestro
Arma de especialista: Espada bastarda
Pelea Callejera
Tortura
Inmunidad a la Enfermedad
Consciencia de la Magia

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Bárbaro, Guerrero del Caos, Paladín del Caos, Paladín Legendario del Caos

Carrera actual: Paladín Legendario del Caos

Edad: 71

Altura: 2.08 **Peso:** 132

Puntos de destino: 1

Experiencia: 6300

Marca del Caos Absoluto (Repite una tirada de Psicología una vez por partida)

Equipo: Escudo completo (+2 arm), Armadura del Caos (+5 arm. en todas las localizaciones), Espada Bastarda de Batalla (+3 daño, -10 I, +1 A)
Hacha (+2 daño)

ALBRITCH.

Albritch quedó marcado por Tzeentch desde su nacimiento, pues sus ojos son de un color rojo luminoso y parecen arder y flamear constantemente. Los vientos de la magia nunca tuvieron secretos para Albritch, que superó pronto a todos los hechiceros del Caos de la tribu. Pero eso no era todo, el joven Albritch combinaba su hechicería con su no poca capacidad para el combate. Tras varios sueños premonitorios, Albritch decidió abandonar a su tribu y marchar en pos de la paladina que había visto en sus visiones.



Así fue como Albritch encontró a Kratja mientras la templaria oscura trataba de unificar un ejército para extender el Caos en los Reinos Fronterizos. El escolar oscuro se ofreció como consejero y permitió a Kratja utilizar sus seguidores para sus planes.

Albritch preveía un gran destino para Kratja, pero sabía que una gran barrera se interpondría entre ese destino y la templaria: su egocentrismo y soberbia. Debía tratar de llevar a Kratja a la victoria, pues era tal la voluntad de Tzeentch, el que todo lo sabe.

Albritch empuña una alabarda enorme. Realmente, en el interior de la armadura azulada no hay nada más que el espíritu de su portador y los espíritus que llevaron la armadura antes que él, dejando como único vestigio de Albritch sus ardientes ojos rojos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	38	34	3	4	8	33	1	33	28	33	34	22	27
	+20	+20	+1	+2	+8	+30	+2	+20	+20	+40	+20	+30	+10
4	58	54	4	6	14	53	2	43	48	63	54	52	27

Habilidades

Reflejos Rápidos
Oído Agudo
Visión Nocturna
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Arma de Especialista: a dos manos
Equitación
Golpear para Herir
Lengua Arcana: Demoníaco
Leer/Escribir
Consciencia de la Magia
Lanzar Hechizos: Tzeentch
Conocimiento Demoníaco
Actuar
Disfrazarse
Identificar Artefacto Mágico
Sentido Mágico

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Bárbaro,
Guerrero del Caos, Escolar Oscuro

Carrera actual: Escolar Oscuro

Edad: 62

Altura: 1.93 **Peso:** 101

Puntos de destino: 1

Puntos de Magia: 31

Experiencia: 5200

Marca de Tzeentch se considera un mago de nivel 2.

Equipo: Espada (+2 daño),
Alabarda (+10 I, -10 Imp, +3 daño)
Armadura de las Almas Torturadas
(+5 arm. en todas las localizaciones.
Otorga +1 R contra todos los ataques
mundanos (no contra hechizos,
objetos mágicos, etc.)

Hechizos

- Fuego Rojo de la Alteración (Alc76m, D3 impactos Fue D6 repartidos entre todos en un radio de 5 metros del objetivo, Tirada de I sufre mitad daño, PM: 2).
- Fuego Naranja de la Transición (Repite tiradas para impactar y para herir, duración 6asaltos +1 por cada PM adicional, PM: 3)
- Fuego Amarillo de la Transformación (Aliados a 10metros del hechicero +2arm mágica en todas localizaciones, duración 6asaltos +1 por cada PM adicional, PM: 3)
- Fuego Verde de la Mutación (Alc48m, afecta a D10criaturas, si fallan chequeo FV atacan este asalto a sus camaradas. No afecta a inmunes a la psicología, PM:6)
- Vuelo (PM: 3x asalto)



SHELLITH.

Shellith nació en Har Graef y fue investida Maibd, esposa de Khaine. Pronto las elfas brujas fueron llamadas a filas para enfrentarse a sus odiados parientes los altos elfos. Shellith demostró ser una peligrosa rival para sus enemigos.

Algunos druchii repararon en el extremo placer que sentía al desmembrar y matar lentamente a sus enemigos, así como su predilección a los venenos lentos y dolorosos. Una vez de vuelta en Naggarond estos elfos se reunieron en secreto con ella. Le hablaron del secreto culto del placer, presidido por una druchii extremadamente importante, le hablaron del culto a Slaanesh y de la Reina Bruja Morathi.



Las armas de Shellith rezuman constantemente veneno. La derecha esta embadurnada con el letal veneno Matahombres (Un fallo en una tirada de resistencia contra venenos causa un impacto de F1 en el primer turno, un impacto de F2 en el segundo, y así sucesivamente hasta F6), mientras que la izquierda posee un veneno paralizante (un asalto paralizado por cada diez percentiles o fracción en la tirada de resistencia).

Shellith posee el rostro clásico de las druchii, delgado y afilado, pero posee una belleza muy superior a lo normal en su raza. Lleva sus largos y oscuros cabellos hasta la cintura y posee cierto aire cínico en su divertida sonrisa. Viste pocas ropas y rehusa el uso de armadura, prefiriendo sus ágiles movimientos para evitar las heridas de sus enemigos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	43	44	3	3	6	60	1	46	40	56	51	41	48
	+30	+10	+1	+1	+4	+30	+2	+20	+30	+30	+30	+30	+30
5	73	44	4	4	10	90	3	66	50	86	81	71	68

Habilidades

- Visión Excelente
- Tortura
- Desarmar
- Sexto Sentido
- Acrobacias
- Ambidiestra
- Danza
- Intimidar
- Cantar
- Golpe Poderoso
- Furia Asesina
- Conocimiento del Culto de Slaanesh
- Leer/Escribir
- Elaborar Venenos
- Conocimiento de Pergaminos
- Encanto
- Seducción
- Esquivar Golpe
- Movimiento Silencioso (Rural y Urbano)
- Escondarse (Rural y Urbano)
- Escalar
- Ingenio
- Golpear para Herir
- Golpear para Aturdir
- Arma de Especialista: Armas Arrojadizas

Clase: Guerrera

Carreras seguidas: Elfa Bruja, Iniciada de Slaanesh, Entusiasta del Placer, Doncella del Placer
Carrera actual: Doncella del Placer
Edad: 196
Altura: 1.85 **Peso:** 62
Puntos de destino: 2
Experiencia: 5300
Marca de Slaanesh (Inmune a Psicología, sigue poseyendo la Furia Asesina),
Equipo: Dos espadas largas(+2daño), Dos dagas (+10I, +0daño, -20Padada) Gema de la Oscuridad (Esta vibrante piedra preciosa de color rojo sangre ofrece de protección +5arm. mágica)



KRATJA.

Lo único que importa ahora a Kratja es cumplir su venganza. Tras haber aterrado lo suficiente a la ciudad que le vio nacer y haber esclavizado a sus antiguas compañeras solo le resta acabar Akendorf y encargarse de que su padre observe arder a la ciudad. Ciega de poder y de arrogancia cree que todos los contratiempos son pocos y ninguno conseguirá detenerla, algo que no todos sus aliados comparten en opinión. Si Kratja sobrevive al asedio de Akendorf tratará de esbozar planes de venganza contra los aventureros, habiéndose ganado de este modo una peligrosa enemiga.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	36	38	3	3	5	36	1	30	30	35	38	38	36
+1	+40	+40	+2	+3	+12	+50	+3	+30	+30	+20	+20	+30	+40
5	76	68	5	5	17	86	4	60	60	55	58	68	76

Habilidades

-Equitación	-Suerte
-Sexto Sentido	-Idioma Arcano:
-Cantar	Demoniaco
-Charlatanería	-Lanzar Conjuros:
-Encanto	Slaanesh
-Etiqueta	-Saber Demoniac
-Heráldica	-Disfraz
-Ingenio	-Esquivar Golpe
-Leer / Escribir	-Lanzar Conjuros:
-Seducción	Demoniaco n1 y n2
-Meditación	-Golpear para Herir.
-Reflejos Rápidos	-Golpear para Aturdir
-Consumir Alcohol	-Danza
-Oratoria	-Desarmar
-Golpe Poderoso	-Sentido Mágico
-Arte: Arpa	-Tortura
-Acrobacias	-Elaborar Drogas

Clase: Guerrera

Carreras seguidas: Noble, Templaria
Oscura, Paladina Legendaria de Slaanesh

Carrera actual: Paladina Legendaria

Edad: 29 (19)

Altura: 1.77 **Peso:** 59

Puntos de destino: 2 **Ptos Magia:** 12

Experiencia: 10000

Mutaciones: Especial (Presencia Imponente, todos los que ataquen a Kratja deben superar una prueba de FV)

Marca Slaanesh (Inmune a Psicología)

Equipo: Armadura del Caos (+5 arm.), Pinza Demoniac del Placer (+3 daño, cada herida infligida +1I, temporalmente), Pendiente Slaanesh(cada perdida 5H,+1A) Anillo Explosión una vez día (Alc: 48m 1D6 criaturas, F8, tirada I mitad daño), Escudo completo (+2 arm.)

Conjuros

- Atar Demonio (PM: 3)
- Invocar Demonios Menores(PM: 5)
- Agonía de Placer:

Un fuerte latigazo de pura energía del Caos golpea al enemigo con un chasquido muy agradable que deja a las víctimas retorciéndose de dolor bajo la mirada envidiosa del hechicero. Alcance: 48m, F6, tirada FV resiste hechizo, PM:2)

- Deseos Inalcanzables:

Slaanesh crea una imagen del deseo más profundo del enemigo, el cual no puede resistirse a la tentación de ir a por él. Alcance: 52m. Afecta a 3D6 criaturas. Tirada de FV para resistirse. Los afectados deben dirigirse al lugar donde se creó la imagen (que no puede moverse), lo más rápidamente posible y siguiendo el camino más corto. Cargarán contra enemigos que se interponga en su camino. Duración:6 asaltos +1 por cada PM adicional o hasta que alcancen a la ilusión. PM:5+

- Espasmos Cautivadores

Alcance :72m Afecta a D3 criaturas. Tirada de FV, si se falla no se podrá realizar ninguna acción y se considera indefenso en cuerpo a cuerpo. Duración: 2 asaltos. PM:7

Apéndices.

1. Akendorf libre.

Así rechazamos a las hordas del Caos de la malvada Kratja. Muchos buenos hombres murieron ese día, un noble sacrificio para que los suyos pudieran disfrutar de una vida más larga, aunque sospecho que, al igual que yo, todos los supervivientes quedaron marcados por los sucesos acontecidos en esas oscuras horas.

Ayudamos como pudimos a los supervivientes, y las únicas druidas supervivientes, Lív y Ettí, tomaron de nuevo la gema Corazón del Mundo de las manos de Gustav. Parece extraño, pues siempre pense que los hechiceros tendían a la corrupción, pero el mago gris devolvió la gema sin reticencias y con aire de respeto a la joven líder de las druidas.

Pense que Ivette y las suyas nos abandonarían nada más tener de nuevo el Corazón del Mundo en sus manos, pero decidieron quedarse hasta el día después de la fiesta. Aunque nunca lo dijera, pues me considero un caballero, creo que más de un hombre yació con ellas en esos días.

Los días desde la batalla hasta la fiesta los recuerdo con mucha felicidad, algo que no creo mi compañero Utrek comparta conmigo esa opinión, pues solo parecía especialmente feliz en los momentos más crudos. Era como si disfrutara sufriendo o estando en peligro, tal vez debería preguntar a Flampíru el halfling a que se debe esto, pues parece conocerle mucho mejor que yo. Durante este tiempo me dediqué a conocer más a Kat y puedo decir que es una persona increíble. Su afán por ayudar a los demás, su inocencia y su ternura... son características que no parecen encajar en una guerrera tan letal, y feroz cuando sus amigos están en apuros. Si nos hubiésemos conocido en otras circunstancias... Pero creo que divago narrando con demasiado detalle mis sentimientos. También compartí muchos momentos con Gustav, al parecer un gran enemigo de la oscuridad y por tanto un futuro y poderoso aliado.

Como decía, llegó el día de la fiesta. La plaza, allí donde libramos la gran batalla contra la Oscuridad, se llenó de gente que brindaba y comía en celebración de la victoria de los defensores. Personalmente me entristecía ese día pues significaba que partiría del lugar al que llegué a considerar un segundo hogar.

Recuerdo que decidí marchar hacia el norte, pues deseaba abandonar este tipo de vida y dedicarme a otros oficios menos peligrosos, como la escritura. Aun hoy me pregunto si sería casualidad que me decidiera por el norte justo cuando Utrek y los demás me hicieron saber que ese era su destino, tal vez nunca lo sepa.

Lamentablemente nuestros planes no llegaron a cumplirse pues uno de los enemigos más temibles con los que nos hemos enfrentado nos acechaba sin ser conscientes de ello. Pero eso es otra historia.

Wilhelm Fritz, Diario de mis viajes, 2499

2. Los Garrahierro.

Erik observó a los bárbaros y guerreros del Caos que corrían sin cesar por el valle. Parecían haber viajado muchos kilómetros huyendo de algo y ahora trataban de formar algo parecido a una línea de defensa. El hecho de que la formaran en el valle y no sobre una colina dijo lo suficiente a Erik acerca de la inteligencia de su líder. Negó con la cabeza y volvió la vista a sus tropas, que habían acudido para proteger el reino. La caballería estaba formada encima de la colina, con el duque Friedrich Vogeler a la cabeza, en espera de su informe. Erik echó un último vistazo antes de espolear su caballo en dirección al verde montículo.

El explorador desmontó y se aproximó al duque Friedrich Vogeler. Cuando estaba cerca se arrodilló ante el noble y esperó su permiso para que pudiera incorporarse.

Los bárbaros parecen estar exhaustos y esperan un ataque desde el sudoeste, señor. Tal vez deberíamos dejarles batallar y que se maten entre ellos.

El noble miró con arrogancia al explorador, en sus ojos podía verse determinación a permanecer en el lugar. Esbozó una amargada sonrisa antes de hablar.

¿Y dejar que campen a sus anchas? No, Erik, hay aldeas cerca. Dejaremos que luchen entre ellos y después cargaremos contra los supervivientes. Sigue vigilándolos.

El explorador asintió y se marchó. El duque Vogeler era famoso por sus grandes estrategias, así que tendría algo planeado. Cabalgó cerca de las líneas enemigas para averiguar más, pero pronto se detuvo en seco al oír los ecos de un inmenso ejército aproximándose. Los aullidos de los lobos, los gruñidos de los jabalíes y los rugidos de los trolls se entremezclaron formando una cacofonía terrorífica. Mucho le costó tranquilizar al caballo, que se encabritó en varias ocasiones, delatando tal vez su situación. Luego les vio, cargando colina abajo, hordas de pielesverdes tan numerosas que su corazón se detuvo por breves instantes.

Los bárbaros cargaron colina arriba a pesar de las ordenes de su líder de mantener la formación, los primeros fueron barridos por la marea verde, y los restantes, habiendo descubierto que era una insensatez tratar de luchar contra la marea verde huyeron.

Friedrich abrió desorbitadamente los ojos al ver el tamaño de la horda y contuvo a su caballo. Era imposible, jamás había sido vista una horda de tan considerable tamaño.

¡Retirada! ¡No podemos con esto, todos al castillo! ¡Hans, avisa a los aldeanos!

Los caballeros obedecieron la orden raudos y cabalgaron al galope de vuelta a las fortificaciones, mientras el valle se teñía de sangre barbara.

Erik vio como los jinetes de lobo se adelantaban a la horda para cazar a los guerreros que trataban de huir. Él se encontraba en zona peligrosa, por lo decidió emprender la marcha con los suyos. Desgraciadamente su caballo se encabritó aterrado por los aullidos y le derribó. El hombre se incorporó desesperado y comenzó a correr cuando escuchó gruñidos de lobos gigantes aproximándose. Lo último que oyó fueron unos pasos apresurados y un súbito gruñido a sus espaldas antes de caer al suelo y que la jauría lo devorara vivo.

¡Jefe, mira, zonroza'os! Exclamó el lugarteniente de Grotfang, un orco corpulento que respondía al nombre de Grunt mientras señalaba a la caballería alejándose en pos de un pétreo castillo.

¡Ya veo, Grunt! Pareze que la diverzi3n no ze acabará como nozotroz penzabamoz. Con estas palabras, Grotfang dirigió su enorme jabalí en dirección al castillo.





APENDICES: PERSONAJES JUGADORES Y REGLAS



APENDICE 1:

LOS HEROES DE AKENDORF.

A continuación se presentan los perfiles de los personajes históricos que se atrevieron a oponerse a Kratja y sus hordas del Caos. Ten presente que no son de inclusión obligatoria y que si lo deseas puedes utilizar esta campaña con los personajes que tus jugadores suelen usar, aunque debido a la complejidad de la campaña recomiendo que al menos tengan una experiencia similar a la que tienen Utrek, Flampiru y Grim.

Respecto a los PNJs, también recomiendo que Kat, Wilhelm, Elshanion e Ivan acompañen, al menos hasta que mueran, a los PJ durante el transcurso de la campaña, aunque si lo consideras demasiado complicado puedes obviarlos y dejar que sean solos tus aventureros los que se enfrenten la destino. Si los incluyes recuerda que los PNJs también evolucionan como los jugadores, así que no olvides otorgarles puntos de experiencia.

De todas formas si ves que tus jugadores necesitan ayuda y no te apetece usar los PNJs que se incluyen en la campaña, no lo dudes, incluye a Utrek o a Grim, pero no debes dejar que sean ellos los que saquen de todos los apuros a los jugadores, pues recuerda que son ellos los protagonistas.

Unos detalles que me gustaría destacar de Flampiru es que a pesar de empuñar una espada corta, los bonificadores que se le aplican son los de una espada normal, esto es debido a que los halflings son un pueblo pequeño y para ellos una daga humana es equivalente a una espada corta. Por este motivo creo conveniente que puedan empuñar una espada corta como si de un arma de mano se tratara. También, debido al tamaño del halfling y que este no representa ninguna amenaza, al menos en teoría, la mayoría de los enemigos deberían ignorarle y dirigir sus atenciones a enemigos de aspecto más intimidante. En el caso de animales, sería justo lo contrario, las bestias siempre tratan de cazar la presa más fácil, y en este caso se centrarían en un halfling. Otro aspecto negativo en los halflings es que la mayoría de los humanos tiende a no tomarlos en serio debido a su infantil aspecto, recuerda este detalle cuando hable con humanos de mente cerrada.

UTREK “MACHACAPIEDRAS” ULGRAKSSON.

Utrek, hijo del martillador Ulgrak, nació en Karak-Norn. Como es costumbre en todas las fortalezas enanas, pasó parte de su infancia en Karak-Kadrin. Años más tarde, una vez en su hogar, fue designado luchadores de túnel para patrullar las carreteras subterráneas y limpiarlas de goblins, skavens y otras criaturas. Durante este periodo de su vida trabajó amistad con Grim Furgimsson, cuando ambos pertenecieron a la misma unidad, junto con el gordo Drumvuel y Ark. Cinco años después, Grim abandonó los luchadores de túnel para dedicarse a la ingeniería y Utrek decidió buscar fortuna en el mundo de la superficie,



pues su padre se había marchado a Karak Drazh a ayudar en la reconquista de la fortaleza enana en nombre de su rey. Durante estos viajes conoció al cazarratas halfling Flampiru Gulagorda, quien, a regañadientes, se ganó su amistad, y junto con Gregoire de Quenelles, un aspirante a caballero bretoniano y Targen el guardabosques imperial, rescataron a un recién nacido de las garras de los adoradores del Caos. Fue durante esta búsqueda cuando Utrek juró morir en combate para redimirse, pues un amigo suyo, Devtel, un sacerdote guerrero de Sigmar cayó abatido por los ataques de los adoradores de Khorne mientras defendía con su vida al niño que tanto ansiaban sus enemigos en el templo de Sigmar de Wissenburg. Tras estos sucesos, tuvo noticias de la heroica muerte de su padre en Karak Drazh y decidió vengarlo, aunque lo que de verdad llamó la atención del matador fue el conocimiento de que un enorme troll de piedra había convertido la sala del tesoro del rey en su hogar, no permitiendo, debida su inusual ferocidad, a los enanos tomar los tesoros de sus ancestros. Una vez en Karak Drazh marchó en pos de su destino junto con Grandell el buscamuerte y Barek, un matador, así como junto a su inseparable compañero Flampiru Gulagorda. Durante la travesía una emboscada de goblins nocturnos le arrebató la vida a Grandell cuando su líder utilizó un objeto hechizado contra él. Una vez en la sala de los tesoros ancestrales del rey Belemgrim, Utrek acabó con el troll, aunque Barek encontró su destino y se ganó un lugar en los salones de piedra junto con sus ancestros. Fue allí donde encontró su hacha rúnica, y, puesto que había perdido su martillo debido a los jugos gástricos del troll, la tomó como suya propia. Cuando decidió abandonar la fortaleza enana descubrió que Grim acababa de llegar en un girocóptero para traer noticias de Karak-Norn al rey Belemgrim, y el ingeniero enano decidió viajar junto a su antiguo compañero. Finalmente encaminaron sus pasos hacia Akendorf.

Utrek, antes de hacer los juramentos de matador, tenía los cabellos castaños, ahora luce una larga cresta pelirroja pero aún no ha teñido su barba, esperando a deshonorarse aún más para hacerlo. Sus oscuros ojos parecen buscar cualquier mirada que le desagrade para iniciar una pelea. Los tatuajes de sus brazos y su cabeza los realizó el matador Barek, que perdió la vida en el enfrentamiento contra el enorme troll guardián del tesoro que los goblins arrebataron a los enanos. Utrek es un enano pendenciero, que siempre busca una excusa para enfrascarse en una pelea, pero al no llevar mucho tiempo perteneciendo al Culto de los Matadores aún no lleva demasiado bien su actual estado. Utrek se despojó hace tiempo de su armadura, viajando tan solo vestido con sus viejos pantalones y sus gastadas botas. En combate porta su hacha rúnica con la mano izquierda, mientras que con la derecha blande el hacha de Barek, en señal de amistad con el difunto enano. Su relación con los demás varía, como sus cambios de humor, entre la paternidad y la hostilidad, salvo con Grim, y en menor medida con Flampiru Gulagorda a quienes trata como verdaderos amigos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	46	19	3	5	8	20	1	27	55	33	51	46	22
	+10	+10	+1		+4	+10	+1	+10			+20		
4	56	19	4	6	10	30	2	37	65	33	61	46	22

Habilidades

Minería
Forja
Muy Fuerte
Suerte
Ambidiestro
Conducir Carro
Escalar
Esquivar Golpe
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Golpear para Herir
Orientación (Bajo Tierra)
Arma de Especialista: Arma de dos manos
Pelea Callejera

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Luchador de túnel, Matatrolls

Carrera actual: Matatrolls

Edad: 74

Altura: 1.45 **Peso:** 82

Puntos de destino: 2

Experiencia: 1490

Puntos de Locura: 5

Locuras: Heroísmo idiota

Equipo: Hacha Enana (+2 daño),
Hacha Rúnica (dos runas de la fuerza,
lo que da un total de +4 daño)
Cuchillo(oculto en bota, +10 I, -20 Pr)
Garfio con 10m Cuerda.

Dos Cantimploras,

Yesquero,

4Co

FLAMPIRU GULAGORDA.

Flampiru Gulagorda es, como la inmensa mayoría de los halflings, originario de la Asamblea. Durante su juventud fue tildado de tipo soñador, embelesado y extravagante, por lo que no contaba con el agrado de los suyos, al menos a la cara. Aburrido y hastiado de sembrar campos, abandonó su hogar junto a su perrito Uffi y encaminó sus pasos en dirección a las ciudades de “la gente grande”, como los suyos llaman a los humanos. Flampiru albergaba la esperanza de que allí pudiera ganarse la vida como cocinero, pero no tuvo suerte a pesar de su empeño y de su habilidad con la cocina. Finalmente, descubrió un trabajo que podía desempeñar muy bien: cazar ratas junto con Uffi.



De este modo se ganaba la vida Flampiru, y era feliz, vagando por las ciudades y eliminando las plagas de roedores. Hasta un día en que por error, se extravió de su destino y acabó en una posada conocida como “El Refugio” emplazada en las Montañas Grises, cerca de Wissenburg. Allí conoció al enano Utrek Ulgraksson, al reservado montaraz Targen y al aspirante a caballero Gregoire y selló su destino. Sin saber como se encontró involucrado en una peligrosa búsqueda en la que trataban de proteger a un bebe que, por razones desconocidas, los adoradores del Caos trataban de recuperar desesperadamente. Fue él quien cuidaba del niño, dándole leche y limpiándolo, hasta el fatídico día en el que decidieron dejar al bebe en el templo de Sigmar, al cuidado de Devtel, un buen sacerdote guerrero, pues creían haber acabado con los perseguidores del bebe. Esa misma noche una pequeña hueste de hombres bestia y guerreros del Caos entraron en Wissenburg, destrozaron el templo de Sigmar y arrancaron la cabeza de Devtel para empalarla en una pica. A pesar de sus esfuerzos no pudieron salvar ni al niño ni al sacerdote. Para Flampiru fue extraño, pero tras un breve rito, Utrek se rapó la cabeza, se despojó de su armadura, empuñó el enorme martillo de Devtel y partió en pos de los secuestradores. Finalmente acabaron con sus enemigos y Flampiru trajo al bebe de vuelta a Wissenburg, donde permanece al cuidado de Gregoire. Después los sucesos se aceleraron para Flampiru hasta el punto que no fue dueño de sus decisiones, Utrek se marchó a vengar la muerte de su padre y, sin saber porqué, decidió acompañarle. Ese viaje le llevó a la fortaleza conocida como Karak Drazh y allí presencio la muerte de Grandell debido a un sortilegio almacenado en un tridente que portaba el líder de los goblins, Flampiru demostró valentía interponiéndose entre los goblins y el moribundo buscamuerte para evitar que profanaran su cuerpo, afortunadamente Utrek y Barek corrieron en su ayuda. Una vez en la cámara del tesoro no pudo sino mirar como se enfrentaban los matadores con el troll, pues el miedo lo paralizó. Tras estos sucesos y deseoso por volver a tierras más civilizadas, emprendió el camino junto a Utrek y un nuevo compañero: Grim, quien parecía ser un antiguo amigo de Utrek, y, al haber estrellado su girocóptero por culpa de los pielesverdes que infestaban la zona se unió a la dispar pareja de viajeros. El viaje hasta Akendorf fue para Flampiru interminable, pues los dos enanos no cesaban de discutir ni de recordar viejos agravios, por suerte para el halfling, su fiel Uffi le hacia compañía.

Flampiru tiene sus rizados cabellos de color castaño claro, al igual que sus ojos. Es un halfling abierto y simpático, aunque tiende a decir cosas que no debe. Flampiru viste ropas realmente viejas y se empeña en portar un sombrero ajado y de pluma caída, que en las situaciones menos esperadas tiende a hacerle cosquillas en la nariz. Es el único que cree conocer el motivo del estado actual de Utrek, aunque sabe que no debe mencionarlo delante del enano. Flampiru se encariña con facilidad de sus amigos, es un defecto que no sabe evitar, pero devuelve con creces la amistad depositada en él, haciéndolo un gran, aunque inocente, compañero.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	19	34	2	2	6	48	1	44	25	25	22	38	38
	+10	+10	+1		+2	+10	+1	+10	+10		+10		
4	29	44	3	2	7	58	2	54	25	25	32	38	38

Habilidades

Cocinar
Herbolaria
Movimiento Silencioso (Rural)
Adiestrar: Perro
Arma de Especialista: Honda
Detectar Trampas
Escondarse (Urbano)
Inmune a la Enfermedad
Inmune al Veneno
Movimiento Silencioso (Urbano)
Poner Trampas
Golpe Poderoso
Esquivar Golpe

Clase: Montaraz

Carreras seguidas: Cazarratas,
Guardaespaldas, Mercenario

Carrera actual: Mercenario

Edad: 38

Altura: 1.13 **Peso:** 41

Puntos de destino: 2

Experiencia: 1140

Puntos de Locura: 3

Equipo: Espada Corta (+2 daño),
Arco Corto (Fe4),
Carcaj con 30 Flechas,
Cantimplora,
Yesquero
12Co

Uffi.

Uffi es el inseparable compañero de Flampiru. Es del tipo de perro clásico que utilizan los halflings, no demasiado grande, aunque Uffi compensa su falta de tamaño con agallas y ferocidad. El animal es extremadamente fiel a su dueño, tal y como lo ha demostrado en todo el tiempo que ha acompañado a Flampiru.

Uffi es blanco con manchas marrones y negras y hay algo en él que gusta a la mayoría de las personas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	31	0	2	2	2	30	1	-	33	14	33	33	

GRIM “ROCADURA” FURGIMSSON.

Grim, hijo del ingeniero Furgim, es originario de Karak-Norn. Como Utrek y prácticamente todos los enanos jóvenes, fue enviado a Karak-Kadrin durante parte de su infancia para recibir la educación de un guerrero. Los años correspondientes a su juventud los paso en una unidad de luchadores de túnel destinada a patrullar la carretera subterránea de su fortaleza, encargado de eliminar peligros como goblins, skavens y otras criaturas subterráneas. Durante este tiempo compartió múltiples peripecias con Utrek, Drumvuel y Ark, forjando una estrecha amistad con Utrek. A pesar de todo, Grim siempre se sintió fascinado por todo



lo técnico, por lo que tras cinco años en las filas de los Rompehierros abandonó su unidad e ingresó en el Gremio de los Ingenieros. No tardó en demostrar su amor a la profesión, aunque nunca pudo destacar especialmente sobre los demás. Fue justo cuando Grim comenzó a pensar que había errado al ingresar en el gremio cuando el joven enano descubrió algo que le recordó la felicidad de la vida: los girocópteros. Duras fueron las pruebas que Grim tuvo que pasar para poder ingresar en la academia de aviación, pero finalmente fue admitido. Al principio sus misiones fueron sencillas: mensajero de la fortaleza cercana de Karak-Hirn a Karak-Norn. Pero Grim era un enano precavido, así que creó un arcabuz enano de repetición, con sistema rápido de carga para acompañarle a sus viajes. Jamás llegó a arrepentirse pues le fue de mucha utilidad cuando algunas criaturas voladoras veían su vehículo como una presa fácil. Famoso por sus rápidas travesías, aunque temerarias, se forjó una leyenda entre los jóvenes pilotos. Leyenda que le colocó como favorito a la hora elegir un comandante para una unidad de girocópteros de reconocimiento. A pesar de ser un honor para el joven piloto, su deber era otro: necesitaban informar a Karak-Drazh acerca de los refuerzos que el monarca de Karak-Norn había prometido al rey Belemgrim, y ese era un viaje largo y peligroso. Grim se ofreció voluntario a tamaña misión. Sus problemas llegaron cuando atravesaba los Reinos Fronterizos, una hueste de pielesverdes le persiguió desde tierra, y justo cuando Grim pensó que los dejaría atrás debido a la velocidad de su aparato, el aire chisporroteó a su alrededor, se le erizaron los pelos de la barba y de la nuca y un gigantesco pie verde golpeó su nave. Grim evitó ser aplastado contra el suelo gracias a su habilidad, pero el girocóptero comenzó a perder altura y se prendió fuego. Por fortuna, se estrelló cerca de Karak-Drazh y los vigías enanos de la zona, entre ellos Utrek y un pequeño halfling acompañado de un pequeño perro, corrieron a ayudarlo contra los pielesverdes. Pero no todo fue suerte para Grim, el girocóptero estaba en llamas, y estas alcanzaron a las bombas; el piloto se arrojó al suelo y la nave estalló en mil pedazos. Grim lamentó la pérdida y arremetió contra los responsables con furia. Una vez entregado el mensaje, Grim decidió volver a Karak-Norn, y Utrek y Flampiru se dirigían a esa dirección así que emprendieron juntos el viaje. Fue de este modo como llegaron a Akendorf para hacer una parada y reaprovisionarse.

Los cabellos ondulados de Grim, así como su hermosa barba son de color castaño claro, en contraste con sus profundos ojos que son de color marrón muy oscuro. Es un enano de mente abierta, pues todos los pilotos de girocóptero lo son, aunque muy protestón y gruñón. A pesar de todo, siempre que algo necesita ser reparado, él está ahí. Se siente un poco triste por la pérdida de su nave, pero con el tiempo lo superará. Grim aún viste su uniforme de piloto, incluso se niega a quitarse su gorro. Y porta un zurrón de herramientas frente a su barriga. Su torso esta cruzado por dos bandoleras llenas de pólvora y balas, y sobre su hombro izquierdo reposa su arcabuz de repetición enano, toda una joya realizada por manos artesanas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	23	3	4	7	27	1	24	50	34	53	53	27
	+10	+20			+2	+10		+20	+10	+10	+20	+10	
4	45	33	3	5	7	27	1	24	50	34	53	53	27

Habilidades

Minería (+20)
 Visión Excelente
 Oído Agudo
 Muy Fuerte
 Forja
 Escalar
 Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Golpear para Aturdir
 Golpear para Herir
 Orientación (Subsuelo)
 Carpintería
 Conducir Carro
 Detectar Trampas
 Ingeniería
 Leer/Escribir
 Metalurgia
 Señales Secretas: Gremio Ingenieros
 Enanos
 Poner Trampas
 Pilotar Girocópteros
 Orientación
 Arma de Especialista: Armas Fuego

Clase: Guerrero

Carreras seguidas: Luchador de Túnel, Ingeniero, Piloto de Girocóptero
Carrera actual: Piloto de Girocóptero
Edad: 71
Altura: 1.51 **Peso:** 81
Puntos de destino: 3
Experiencia: 1380
Equipo: Morral con Herramientas, Yesquero, Dos Cantimploras, Uniforme de Piloto (+1 arm. en tronco y brazos), Gorro Piloto (+1 arm. en cabeza), Martillo de Guerra (+2 daño), Pistola (Fe4 Ca:1x as, 1 as. recarga), Arcabuz Enano de Repetición (DC:24, +10HP, DL:48, DE:250, Fe5, Ca:2x as. 1 as. recarga).
 2 Bandoleras (42 balas y pólvora c/u)



APENDICE 2.

REGLAS USADAS EN ESTA CAMPAÑA

En esta sección se muestra el conjunto de reglas que se ha usado para los combates y la asignación de puntos de experiencia durante la creación de PNJs.

Una vez más me gustaría agradecer a David Ballestrino, Gran Mago Terrae, David Delgado y a Igest por las revisiones de reglas que han ayudado a mejorar el juego, haciéndolo más realista.

No incluiré todos los datos y reglas acerca de las hordas del Caos, pues están disponibles en “Liber Caotica”, el suplemento en el que he adaptado todas las reglas del Caos de la última versión de Warhammer Batallas Fantásticas, pues las considero más acertadas. Para información acerca de los elfos oscuros se deben hacer referencia al suplemento “Traidores y Asesinos”, en el que se detalla la historia de tan maligna raza y la creación de PNJs, así como su apéndice: el Culto de Slaanesh, que trata de los elfos oscuros que rinden culto al Señor de la Decadencia bajo la atenta mirada de Morathi. Por último, los datos acerca de la cultura orca se encuentra en el suplemento “WAAAGH!!” donde, al igual que en “Traidores y Asesinos” se incluyen la creación de PNJs Orcos y Goblins.

Los hechizos que no aparecen en el libro de reglas son descritos con detalle en los suplementos anteriormente citados, aun así se ha tratado de ser lo más completo posible en la descripción de los efectos del sortilegio.

Daño contra Resistencia

Autor: David Ballestrino

Traductor: Gran Mago Terrae

Una de las mejores cosas de Warhammer es su sistema de combate; las reglas son detalladas y muy flexibles y todo el mundo disfruta de un buen combate en WFJR.

Algunas de las reglas han sido debatidas por varios jugadores, como las reglas de Resistencia y Sistemas de Daño; en estas páginas hay una respuesta a las necesidades de estos jugadores, ajustando debidamente el sistema de combate de WFJR. Me inspiré en los trabajos de anteriores listas de correo, hechos por Maciej s. Afanasjew, Kenneth Madsen & Carsten Schwartz, Marcin Gwozdzikowski y Psychodelic Goblin.

Daño contra resistencia

Uno de los mayores problemas del combate en WFJR es el Síndrome del Enano Desnudo; un Enano sin armadura con una resistencia de 7-9 podría resistir fácilmente los espadazos de un humano normal, e incluso la mayoría de estos golpes no le provocarían el menor rasguño. Esta situación tan irreal muestra la resistencia sobrenatural a las heridas del atributo de R. Los Directores de Juego suelen ponerse muy nerviosos cuando ven que sus jugadores no se inmutan ante un grupo de arqueros que les están apuntando.

Bueno, tomando como referencia las nuevas reglas de experiencia (sección uno) podemos decir, en primer lugar, que tener una puntuación bastante alta de R será mucho más difícil para nuestro sucio Enano. Con las reglas antiguas, conseguir tres avances en R le costarían 300 PEs, mientras que ahora le costarán 600 PEs. Significa que, con el nuevo sistema de experiencia, La R de PJs y PNJs será menor. Por supuesto, esto no soluciona el problema, pero tus jugadores tendrán más cuidado con lo que hacen.

Para hacer las cosas un poquito más realistas, el daño de los impactos debería ser incrementado. Algunas reglas se han decantado por reducir a la mitad la R, por ejemplo, pero gastar 300 PEs para resistir medio punto de daño no es muy agradable. Además, hay una gran cantidad de ejemplos mundanos (más enanos desnudos) que demuestran que el daño no debería ser así: un humano medio tiene que ser golpeado tres veces por otro humano para sufrir una herida crítica.

La siguiente tabla muestra las nuevas modificaciones al daño de las armas:

Arma	Modificador
Arma de Mano	+2
Desarmado/Daga	+0
Arma a dos manos	+4
Espada bastarda	+3
Mangual	+3
Cayado / Rapier	+1
Mangual a dos manos	+5
Arco élfico	+5
Otros arcos	+4
Ballesta	+5
Pistola	+4
Trabuco	+5
Criatura Grande	+2
Criatura Enorme	+4

Un Ogro o Troll deberían ser considerados como grandes, mientras que un Dragón o un Gigante son enormes. Por supuesto, un ogro empuñando un arma de mano deberá aplicar ambas bonificaciones, suponiendo que el arma es de su tamaño adecuado. Quizás, una bonificación de +4 para un Ogro pueda parecer demasiado, pero recuerda, ¡miden 3 metros de altura!. ¡¡Y llevan un hacha de un metro y pico de longitud!!.

Todas las armas no listadas obtienen un modificador de +2 en vez de las antiguas estadísticas. Ya sé que esto suena bastante duro, pero hay que ver más reglas, recuerda que es tan duro para los buenos como para los malos, y por lo menos nuestro desnudo enano tendrá algo de qué preocuparse.

Disparando proyectiles

Autor: David Ballestrino

Traductor: Gran Mago Terrae

Es bastante extraño que, en un juego en el que un Gigante puede golpearte siete veces con su garrote en el mismo asalto, que un arquero elfo no pueda disparar su arco dos veces por asalto. Así que en el asalto debemos incluir una nueva fase, antes de que éste termine: La Fase de Recarga de proyectiles. Si no utilizas la regla de iniciativa del suplemento Los Reinos de la Hechicería para el lanzamiento de conjuros, esta fase deberá ser realizada antes de la fase de hechizos.

Para poder disparar en esta fase, un personaje debe tener al menos dos ataques y pasar con éxito una prueba de Recarga ($Des + [Fr / 2]$). La prueba es bastante fácil de pasar, pero es posible fallar. Si tiene éxito, el personaje podrá realizar un disparo con una penalización que dependerá del arma que utilice.

Arma	Modificador
Cuchillo Arrojadizo	- 10
Hacha Arrojadiza	- 15
Arco Normal	- 15
Arco Corto	- 10
Arco Largo	- 25
Arco Élfico	- 10

Esta maniobra no es posible realizarla con armas de fuego, ballestas u hondas. Las armas arrojadizas deben estar a mano, o deberán aplicarse nuevas penalizaciones.

Después de su primera Recarga & Disparo, el personaje todavía puede elegir hacer una recarga rápida y disparar en la fase de disparo de proyectiles al principio del próximo turno (y así tirar de nuevo y recibir una nueva y acumulativa penalización) o recargar normalmente, lo que significará que se saltará la siguiente fase de disparo. Si te está pareciendo complicado, quizás lo veas más claro con un ejemplo: Johann Kopfgeld el Tirador tiene una HP de 73, y está disparando con un arco normal a un grupo de orcos. Decide hacer un disparo normal y después hacer una recarga rápida para disparar un segundo proyectil al final del mismo asalto. Como tiene una Destreza de 59 y una Calma de 59, su tirada básica de Recargar es de 82. Tiene éxito, y consigue hacer un segundo disparo al final del primer asalto, con una HP de 58. Ahora puede elegir recargar normalmente, y quitarse la penalización de -15 (pero perdiendo un disparo en el siguiente asalto) o hacer una recarga rápida de nuevo. Lo hace, y falla la prueba de Recarga (mala suerte, aunque tenía una posibilidad de 82% de conseguirlo), pero recibirá una penalización de -15 acumulativa lo cual le dará un -30. Johann gasta una



fase para recargar, así se quita la penalización y dispara de nuevo en el principio de tercer turno.

Las armas de Fuego, aunque no pueden ser "recargadas", tienen un gran beneficio con respecto a las otras armas de proyectiles: ignoran las armaduras no-mágicas. Ésta es una gran ventaja, lo sé, pero debes tener en cuenta que es raro ver un arma de fuego y no es fácil conseguir que te entrenen en su uso. La munición es muy cara y, por supuesto, también están las Reglas Avanzadas de Nuevos Fallos en el suplemento de reglas Warhammer Apócrifo; pag-43). También recuerda que los disparos de arcos y ballestas reducen a la mitad la protección de las armaduras (Ver la Sección Dos).

Otra pregunta interesante sobre los disparos de proyectiles sería ésta: imagina a un jugador con una ballesta, apuntando a un blanco inmóvil, que está a menos de dos metros de distancia. Éste grita "¡Quieto!" y, como el objetivo no se queda quieto, dispara; sin embargo, como el jugador tiene sólo una HP de 41, probablemente fallará. En caso de que impactase a su objetivo, el daño será el mismo que si le hubiese disparado desde 30 metros.

Bueno, este pequeño problema se resolverá con la regla de Disparo a Quemarropa. Cada vez que un personaje pueda apuntar a su blanco, y éste no se esté desplazando con rapidez, y se encuentre a una distancia igual a la décima parte del alcance corto del arma, el disparo se puede considerar un disparo a quemarropa. La HP se dobla, además de recibir una bonificación de +1 al daño. Recuerda que doblar la puntuación de HP también implica doblar la posibilidad de hacer un Impacto Crítico (ver Sección Dos). Seguramente, con esta regla, cuando un tío grite "¡Quieto!", alguien se quedará quieto. La regla de Disparo a Quemarropa solamente se puede aplicar a las ballestas, arcos y armas de fuego.

Una última cosa sobre las armas de proyectiles: son muy frágiles. Un arco puede recibir 5 impactos (No te confundas con las Armas de cuerpo a cuerpo o las armaduras), que representan la precisión y mantenimiento de la cuerda, etc. Se recibe un impacto cada vez que el personaje falla en una prueba de Recarga, o cuando hace un fallo automático disparando (96-00). El tiempo y la exposición a malas condiciones atmosféricas son dañinas para la madera y la cuerda. Por cada impacto el arco pierde facultades, acumulándose una penalización de -5 por impacto recibido. Un impacto puede ser reparado en una hora por un experto. Esta regla es opcional, y se recomienda utilizarla si alguno de los personajes se especializa en algún arma de proyectil; Esto les mantendrá ocupados y te divertirá ver como tus jugadores comprarán aceite de oca para untar su arco largo favorito, ¡así no se estropeará con la lluvia!.

El Combate y las Armaduras

Autor: David Ballestrino

Traductor: Gran Mago Terrae

Armadura

Las reglas de Armadura detalladas en esta sección se refieren exclusivamente al combate; para otras consideraciones, como penalizaciones, más adelante habrá otros documentos que hagan referencia a ello.

Comparado con 5 puntos de R, un punto más o menos de armadura representa muy poco; sin embargo, una armadura debería ser más importante que la protección natural, en cuanto a resistir daño.

La protección de las armaduras debería ser incrementada, como en la tabla siguiente:

Tipo defensa	Modificador
Armadura de Cuero	+1
Armadura de Mallas	+2
Armadura de Placas	+4

Ahora el cuero protege una cantidad fija de daño, en vez de 0/1. Se supone que la Armadura de Placas se pone sobre la de Malla, o ésta sólo dará 2 puntos de protección. Las armas de proyectiles tienen mayor facilidad para atravesar las armaduras; la protección de las armaduras contra arcos o ballestas debe reducirse a la mitad excepto en el escudo, que se ignora cuando está pasivo pero que dobla su protección cuando se utiliza activamente para protegerse de los disparos. Las Armas de Fuego ignoran la protección de todas las armaduras excepto cuando éstas son mágicas, en cuyo caso sólo la bonificación mágica de la armadura detiene parte del daño.

Rompiendo Armas y Armaduras

En algunos juegos, estas reglas son ignoradas porque sólo añaden complejidad y más consultas de las reglas en el juego. Sin embargo, unas buenas y simples reglas de Dañado & Reparación de armas y armaduras pueden añadir mucho realismo a tu campaña de WFJR; los jugadores necesitarán visitar alguna aldea de vez en cuando o arriesgarse a perder su equipo en mitad de una batalla.

Cada arma puede resistir una cantidad fija de impactos; cuando se realice el último golpe, el arma se romperá. Ocurrirá lo mismo si se trata de una parte de la Armadura.

Las causas típicas de un impacto son:

- Impactos Críticos, como se explicó arriba, causa 1 impacto.
- Las criaturas con una Fuerza de 7 o mayor que causen algún daño provocará 1 impacto, y 1 impacto a un arma si se utilizó para parar.
- El tiempo o exponerlo a unas pésimas condiciones climáticas (a discreción del DJ). Haz que tus jugadores tengan cuidado con sus armas.

Las armas de mano resistirán 3 impactos, mientras que una a dos manos resistirá 5; una daga sólo aguanta un impacto. Las partes de armadura hechas con cuero resisten 2 impactos, mientras que una armadura de malla resistirá 4 y una de placas 5. El número de impactos que una armadura (o arma) a recibido puede ser recordado fácilmente apuntándolo en la hoja de personaje, en las secciones destinadas a la armadura o a las armas cuerpo a cuerpo.

Un arma o armadura mágica es más resistente y más difícil de romper; el número de impactos de un arma mágica dependerá de los poderes del objeto, pero por regla general, el objeto tendrá un punto adicional de impacto por cada bonificación de +1 al ataque o protección, y un impacto más por cada habilidad especial individual.

Reparar los impactos de su equipo se convertirá en una necesidad para tus jugadores, así la herrería será el primer lugar de visita de los jugadores después de aventurarse en lo desconocido. La armadura más fácil de reparar es la de cuero, pero se puede arreglar en una herrería. Cada punto de impacto reparado no debería costar más de 5 CO, y solamente necesitará unos cuantos minutos. Una Armadura de Malla es más difícil de reparar: cada impacto costará 10-15 CO después de una hora de trabajo. Una Armadura de Placas no puede ser reparada por cualquiera ya que es necesaria la habilidad de un especialista. La factura cobrada por cada impacto reparado oscila alrededor de las 20 CO, y llevará un proceso de reparación de al menos medio día.

Armas de Pólvora

Autor: David Delgado

Las armas de fuego son una reciente incorporación a los arsenales del Viejo Mundo. Estas armas fueron traídas y enseñadas a los humanos por los enanos. Las armas de fuego no están todavía muy desarrolladas y tienden a fallar mucho, pero su destructora y devastadora potencia de disparo las hace muy útiles. Existen diferentes variantes de armas de fuego, y casi todas son obras únicas y de gran trabajo artesanal (excepto los arcabuces y las pistolas que se desarrollan en unas arcaicas cadenas de producción en las forjas de la Escuela Imperial de Artillería de Nuln).

Aun así, no habrá más que unos cientos de arcabuces en el Imperio, y el noventa por ciento está en manos del ejército; el resto se lo reparten los demás agentes de la ley y los pocos que se las pueden permitir.

Este artículo está pensado para potenciar estas armas. En el reglamento de *Warhammer Fantasía*, una pistola o un arcabuz causa casi el mismo efecto que una flecha o un virote, cuando esto no es cierto. Es más, la incorporación de las armas de fuego durante el Renacimiento causó la paulatina desaparición de las armaduras metálicas, que eran inútiles para proteger al usuario de estas terribles armas. La idea de modificar esta regla me vino cuando estaba leyendo la novela *Matatrolls*. En ella, Gotrek, un enano matatrolls, baja de una diligencia amenazado por los cocheros armados con sendos arcabuces. Cuando lo leí pensé que mis PJ cargarían a los cocheros, pues un arcabuz apenas les haría daño (ya que no representa el verdadero daño que debería causar). Así que me propuse modificarla.

Para representar el mayor daño causado por este tipo de armas, en la lista de correo Warhammer-Rol (<http://www.egroups.com/group/warhammer-rol>) hemos llegado a la siguiente adaptación de la regla tras varias conversaciones: Un arma de fuego posee una fuerza dos veces mayor que la listada en el manual de *Warhammer Fantasía*, en el *Apócrifo* o en cualquier otro suplemento. Así una pistola que causa impactos de Fuerza 3 pasa a causar impactos de Fuerza 5. Esto refleja la mayor potencia y daño que puede llegar a causar un arma de fuego.

Otra modificación a las reglas de armas de fuego es aquella que, por su similitud con la de *Warhammer Batallas*, la hemos nombrado Penetración de Armadura. Un arma de fuego, al poseer una fuerza de penetración mayor que una flecha o pivote, ignora la armadura del objetivo, volviéndola inútil. Así, un PJ o PNJ que sea herido por un arma de fuego no recibe los modificadores al daño de su armadura.

Tras leer las modificaciones más de uno estará pensando que son desproporcionadas, pero no es así: representan su verdadero potencial y es muy difícil que desequilibren el juego, debido al cuidado que hay que tener con estas armas, a la compra de pólvora (que no se os moje...) y a lo propensas que son a reventar en las manos del tirador. Y esto sin contar con su elevado coste y con que requieren habilidades de especialista para su uso. Por si fuera poco, son una excelente herramienta para que el DJ controle situaciones en las que los PJ se puedan “desbocar”. Espero que disfrutéis con estas reglas.

por David Delgado, en nombre de Warhammer-Rol Lista de Correo de Warhammer-Rol

Combate con dos Armas

Autor: Julián Fernández

Según el reglamento de Warhammer Fantasy Rol un personaje equipado con dos armas no verá incrementado su número de ataques. Entonces, ¿cuál es la ventaja de empuñar dos armas de mano? La única que se me ocurrió es que si te desarman sigues teniendo otra arma empuñada; pero para empuñar dos armas sin penalizadores es necesaria la habilidad *Ambidiestro*, ¿no os parece una habilidad poco útil en la que gastar 100 PE para adquirirla? Tampoco es una regla realista, pues alguien empuñando dos armas es capaz de desencadenar una lluvia de ataques, mientras alguien que combata tan solo con un arma se hallaría en clara desventaja. Por ello decidí utilizar en mis campañas la siguiente regla:

Dos armas.

El combate con dos armas, permite realizar un ataque más. Por tanto todo personaje que utilice dos armas de mano en combate cuerpo a cuerpo deben añadir un ataque a su perfil de atributos. Claro que existen contrapartidas. Los personajes que combatan con dos armas no solo perderán precisión con la mano torpe, sino que al centrar su atención a ambas manos, la diestra también recibirá un malus. En términos de juego, un personaje sin la habilidad de *Ambidiestro* que empuñe dos armas, siempre que quiera atacar ese turno con ambas (o atacar con una y defenderse con la otra) sufrirá un penalizador de -10HA en la mano diestra y -20HA en la mano torpe. Aquellos que dispongan de la habilidad *Ambidiestro* no deberán aplicar ningún modificador negativo a las tiradas para impactar.

Con esta regla trato de aumentar los estilos de combate que existen en el Viejo Mundo. Se debe tener en cuenta que el combate con dos armas usado con maestría es relativamente escaso, pero existe.



Combate con Arma de Mano y Escudo

Autor: Julián Fernández

Según el reglamento de Warhammer Fantasy Rol un personaje equipado con un escudo obtiene un modificador de +1 a la armadura en todas las localizaciones menos la espalda y si lo usa para parar suma 20 a la tirada pero pierde todos sus ataques. Personalmente veo un engorro portar un escudo para tan ínfima ventaja. Además antiguamente el escudo era usado casi como una segunda arma, con la cual se apartaba al enemigo o que se golpeaba contra el arma hostil para desviar el golpe. Por tanto he ideado las siguientes reglas que podrán usar todo aquel que lo desee:

Combatir con Escudo.

El combate con un escudo debe ser un estilo versátil, desde poder usarse para desviar los ataques enemigos hasta para usarse con fin de derribar a los rivales, por tanto debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Si se porta el escudo pero no se usa durante el combate, otorga los puntos de armadura pertinentes, menos para atacantes situados en la espalda o en el lateral opuesto desde donde se porta el escudo. Esto representa la posibilidad fortuita de que el escudo desvíe algunos golpes por su mera presencia, o tal vez por un movimiento inconsciente afortunado por parte del defensor. Este estilo de combate es usado a menudo por muchos de los soldados de los ejércitos imperiales, y prácticamente siempre por las ordenes de caballería cuando embisten contra tropas de a pie.
- Si se usa para parar, el proceso de la parada es similar a la parada con un arma, pero con una modificación a la tirada que depende del escudo (generalmente +20), además a la tirada de D6 para determinar cuantos puntos de daño ha absorbido se le añaden otros puntos que varían dependiendo del escudo. Este estilo de combate con escudo es habitual en tropas de elite, que conocen bien como sacar el máximo provecho a sus defensas.
- Si el escudo es usado como arma contundente, el proceso es similar al de un ataque con dos armas, es decir, el portador del escudo posee un ataque adicional para atacar, pero si no posee la dote de ambidestrismo obtiene un malus de -10 a la HA con la mano diestra y -20 a la HA con la mano torpe. Un golpe exitoso, hará retroceder a su oponente tantos metros como puntos de fuerza del portador del escudo superen los puntos de resistencia del golpeado. Esta forma de lucha es utilizada por los guerreros más agresivos, siendo capaces de desviar golpes y, a la vez, derribar a sus enemigos con la fuerza del movimiento.

Ni que decir tiene que estos estilos de combate se pueden combinar, dando mucha más flexibilidad al escudo, convirtiéndose en algo más a tener en cuenta en un combate.

Aparte de las ventajas tanto defensivas como ofensivas que acarrea portar un recio escudo en batalla, también hay que añadir que, a pesar de que los ataques de proyectiles, reducen a la mitad la protección de las armaduras, esto no es aplicable con los escudos, que conservarán todos sus puntos de protección excepto contra ballestas, que los reducirán a la mitad (redondeando hacia abajo) y las armas de fuego que los ignoran por



completo. Un personaje armado con escudo puede tratar de interponer este frente a un proyectil enemigo. Esta es una difícil tarea, cuya mecánica es similar a la de una parada en cuerpo a cuerpo, salvo que el personaje debe estar de frente y viendo a quien le dispara, además, la tirada será modificada en un -30 además de los modificadores positivos del escudo. De este modo trato de representar la ventaja que posee un defensor interponiendo su escudo tratando de salvar la vida, frente a otro que no posea dicha defensa.

Tipos de Escudo

Un escudo se sujeta de la abrazadera que tiene en su centro de equilibrio. Una tira de cuero pasa alrededor del antebrazo izquierdo, dándole al usuario más estabilidad y equilibrio. La mayoría de los escudos son de madera con los bordes reforzados con metal. Un escudo que fuese por completo de metal sería demasiado pesado y no se podría usar.

Los escudos están diseñados para ser usados con la mano izquierda. La derecha sostiene un arma. Los guerreros están entrenados para usar las mismas manos, para que así las unidades se enfrenten a sus enemigos formando un frente compacto de escudos y hojas.

Debido a la amplia existencia de diferentes tipos de escudo, han sido englobados en cuatro categorías: Medio, Pequeño, Completo y Pesado.

- Medio (tarja, rodela, etc.): su tamaño es de la mitad de los más grandes. Lo portan caballería ligera, arqueros o quienes necesiten libertad de movimiento y no esperen enzarzarse en un combate cuerpo a cuerpo. El escudo puede ser rectangular o redondo, de un diámetro no mucho mayor que el antebrazo y la mano.
- Pequeño (redondo, etc.): puede ser redondo, de forma rectangular o triangular redondeada. Es lo bastante grande como para defender el torso, y más resistente que el escudo medio. Puede usarse a caballo o a pie.
- Completo (cometa, redondo grande, etc.): más grande que el pequeño, su forma suele ser la de un triángulo grande o un círculo, lo bastante ancho como para cubrir la parte inferior de la cara y el estomago. El tamaño es útil si se espera combate. Algo incomodo para los jinetes.
- Pesado (infantería pesada) de forma normalmente rectangular, es lo bastante grande como para cubrir casi todas las piernas y el torso. Esta clase de escudo es pesada y a menudo se deja posada en el suelo. Puede embrazarse arrodillado, o con el hombro si se espera recibir un golpe fuerte, o agacharse tras él para cubrirse ante una lluvia de proyectiles. El tamaño es incomodo para una lucha cuerpo a cuerpo individual; está pensado para ser utilizado en unidades organizadas de combate. No se puede utilizar a caballo.

Escudo	Iniciativa	Impacto	Daño	Parada	Protección *
Medio	-	-	-	+20	+0 / +2
Pequeño	-	-	+1	+20	+1 / +2
Completo	-	-	+2	+20	+2 / +4
Pesado	-	-10	+1	+30	+3 / +6

* el primer numero indica la cantidad que protege si no se usa para parar, el segundo numero representa la cantidad que protege cuando es utilizado activamente contra un ataque.

Precios y disponibilidad de los escudos

A continuación se detallan el coste, el estorbo y la disponibilidad de los distintos tipos de escudos para su adquisición durante una aventura.

Escudo	Coste	Estorbo	Disponibilidad
Medio	2 Cos	10	Común
Pequeño	2D8 +2 Cos	50	Común
Completo	29 Cos	110	Escasa
Pesado	40 Cos	175	Rara

Este artículo, junto con el de Combate con dos Armas, trata de ampliar los estilos de combate existentes en el Viejo Mundo. Era necesaria una ampliación de las reglas de los escudos, pues, aún tratándose de una combinación de equipo muy habitual en el Viejo Mundo, pocos jugadores la utilizan debido a los pocos beneficios y flexibilidad que aporta.



APENDICE 3:

NUEVAS PROFESIONES PARA ENANOS

Todas estas profesiones provienen del suplemento “Yunque y Martillo”, el cual hace una profunda referencia a la cultura enana, así como a las múltiples profesiones exclusivas de esta antigua raza, aunque por comodidad se incluyen aquellas que puedan ser de utilidad para la campaña, especialmente para Grim.

Piloto de girocóptero

El piloto del girocóptero enano es un enano excéntrico que "vuela donde solamente las águilas se atreven" Los enanos han creado un ingenioso dispositivo, el girocóptero, un aparato volador basado en un motor de vapor enano y una hélice que gira para llevar a los enanos en el aire desde donde pueden explorar el área, y también proporcionan ayuda aérea a la infantería enana, algo lenta. Un girocóptero puede lanzar bombas sobre un campo de batalla, espantando a los caballos, y rechazando las ofensivas hasta que la infantería enana pueda responder. Los pilotos de girocóptero son escogidos entre los más leales de los ingenieros enanos. Son un grupo cerrado, casi un clan, comparten unas señales complejas de gestos con las manos y brazos que son usados en vuelo para las acciones coordinadas.

Perfil de Avance

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

Habilidades

Mímica, Orientación, Pilotar Girocópteros, Arma de Especialista: Bombas, Arma de Especialista: Cañón de Vapor

Equipo

Girocóptero, martillo (cuenta como arma de mano), casco de piloto de cuero, chaqueta de vuelo de cuero + guantes de piloto, (cuenta como justillo de cuero con mangas), insignia con alas plateadas (martillo con alas), cinturón de herramientas

Carreras de entrada

Ingeniero

Salidas profesionales

Soldado Enano, Zapador, Comandante de aviación

Comandante de aviación (Carrera Avanzada)

Es un enano encargado de una flota de girocópteros. Cada flota está formada hasta de cinco girocópteros sin incluir al Comandante de la flota. Este es el oficial jefe de los girocópteros enanos.

Perfil de Avance

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

Habilidades

Cartografía, Puntería, Mímica, Pilotar girocóptero, Arma de Especialista: Bombas, Arma de Especialista: Cañón de Vapor.

Equipo

Girocóptero, martillo (cuenta como arma de mano), casco de piloto de cuero, chaqueta de vuelo de cuero + guantes de aviador, (cuenta como justillo de cuero con mangas), insignia con alas plateadas (martillo con alas), cinturón de herramientas.

Carreras de entrada

Piloto de girocóptero

Salidas profesionales

Artillero, Capitán Mercenario, Zapador.

Soldado Enano

Por supuesto, la verdadera prueba de valor para un enano está en el campo de batalla. Contemplar los regimientos de los Clanes dispuestos para la batalla, con sus espléndidas armaduras y sus armas perfectamente brillando a la luz de una lámpara. La lealtad de los soldados enanos es absoluta, no una que se viene y se va. Son guerreros, fuertes, respetuosos con los Señores de su Clan y su Rey; han jurado entregar sus vidas en defensa de su fortaleza y se enfrentan impertérritos al mayor de los peligros. Resistirán firmemente ante cualquier enemigo: tanto si es un dragón, como un gran demonio, responden con una simple elevación de ceja y desprecian a aquellos que piensan en salvar su vida antes que proteger a los suyos.

Perfil de Avance

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

Habilidades:

Esquivar golpe, lenguaje secreto: lengua de batalla enana, arma de especialista: armas a dos manos, pelea callejera, golpe poderoso

Equipo:

Opción 1: Ballesta, carcaj con 30 virotes, arma de mano, casco, cota de mallas larga con mangas.

Opción 2: Arma de mano, casco, cota de mallas larga con mangas, escudo.

Opción 3: Arma a dos manos, casco, cota de mallas larga con mangas.

Carreras de entrada

Miliciano, corredor, luchador de túneles.

Salidas profesionales

Montaraz Enano, Ingeniero, Mercenario, Martillador.

APENDICE 4:

ACERCA DE LAS HABILIDADES DE ESTA CAMPAÑA

Como habréis podido comprobar, existen numerosas habilidades que no están descritas en el manual básico de Warhammer Fantasy Rol. Estas habilidades suelen ser las pertenecientes a las razas orcos o a los seguidores del Caos. Como se dijo anteriormente, dichas habilidades son descritas con detalle en los suplementos citados más arriba, pero por comodidad se muestran a continuación.

•**Canto de Guerra:** Esta habilidad usada por chamanes, solo puede ser usada si al menos se encuentran como mínimo otros cinco orcos de cualquier tipo o diez goblins a menos de 20 yardas del chaman. El chaman comienza un cántico que vuelve aún más agresivos a sus chicoz. Esta energía salvaje otorga al chaman más poder mágico, D6 puntos de magia extra que desaparecerán al final del turno si no son usados.

•**Crear Tintas de Tatuajes de Guerra.** Esta habilidad es usada como la habilidad Crear Pociones, es usada por los chamanes orcos salvajes para adornar sus cuerpos y los del resto de la tribu. Los tatuajes creados no son mágicos pero los orcos salvajes creen que así atraerán el favor de Gorko y Morko. Los tatuajes son como pintura y deben volver ser aplicados cada cierto tiempo, generalmente cuando llueve demasiado. El proceso de cubrir el cuerpo con tatuajes toma cerca de una hora.

Existen dos tipos de tatuajes:

- **Pinturaz de guerra:** La fe un orco salvaje en su pintura de guerra es tal que obtiene un +1arm. mágico en todas las localizaciones, puede ser reforzado con la habilidad Reforzar Tatuajes de Guerra. Un orco salvaje con pinturas de guerra no puede llevar armadura, pero si escudo.
- **Tatuaje rojiz de la velocidad:** Incrementa el movimiento del orco en 1.

Otros tatuajes son específicos para tribus concretas y chamanes.

•**Lenguaje Arcano: Goblinoide:** Esta habilidad es una lengua conocida solo por los Chamanes, básicamente una expansión de los comunes símbolos Gobos usados para diversos objetos mágicos.

•**Reforzar Tatuajes de Guerra:** Cuando el chaman está con los chicoz, puede convencerles de que sus tatuajes les protegerán “especialmente bien” y toda la protección tomada de los tatuajes es incrementada en 1. No tiene efecto sobre los tatuaje rojiz de la velocidad

•**Leer/Escribir Gobo:** La habilidad de leer y escribir la lengua Ha[^]zhakh.

•**Resistir Dolor.** El personaje ignora todos los penalizadores debidos a heridas.

•**Extender Enfermedad:** El toque es altamente contagioso, el personaje debe pasar un chequeo de R si no tomará una enfermedad aleatoria entre las listadas en la siguiente tabla. El DJ puede incluir enfermedades adicionales si lo desea, pues los personajes con



la marca de Nurgle transmiten todas las enfermedades del Viejo Mundo, pero que para simplificar hemos reducido a las siguientes:

Tirada de 1D100				
01-38	Enfermedades menores	61-82	Viruela	95-100 Podredumbre de la tumba
39-60	Infección de heridas	83-94	Peste negra	

- Enfermedades menores: son enfermedades tales como la gripe, entumecimientos, y otras dolencias que más que mortales son molestas. En caso de fallar el chequeo de R, tras incubar la enfermedad 1D10 días, el personaje comenzará a sentir los achaques de la enfermedad: M-1, HA-10, HP-10, I-10,Des-10.