

- LA GUERRA INVISIBLE -

Espías, embajadores y agentes secretos en el Viejo Mundo

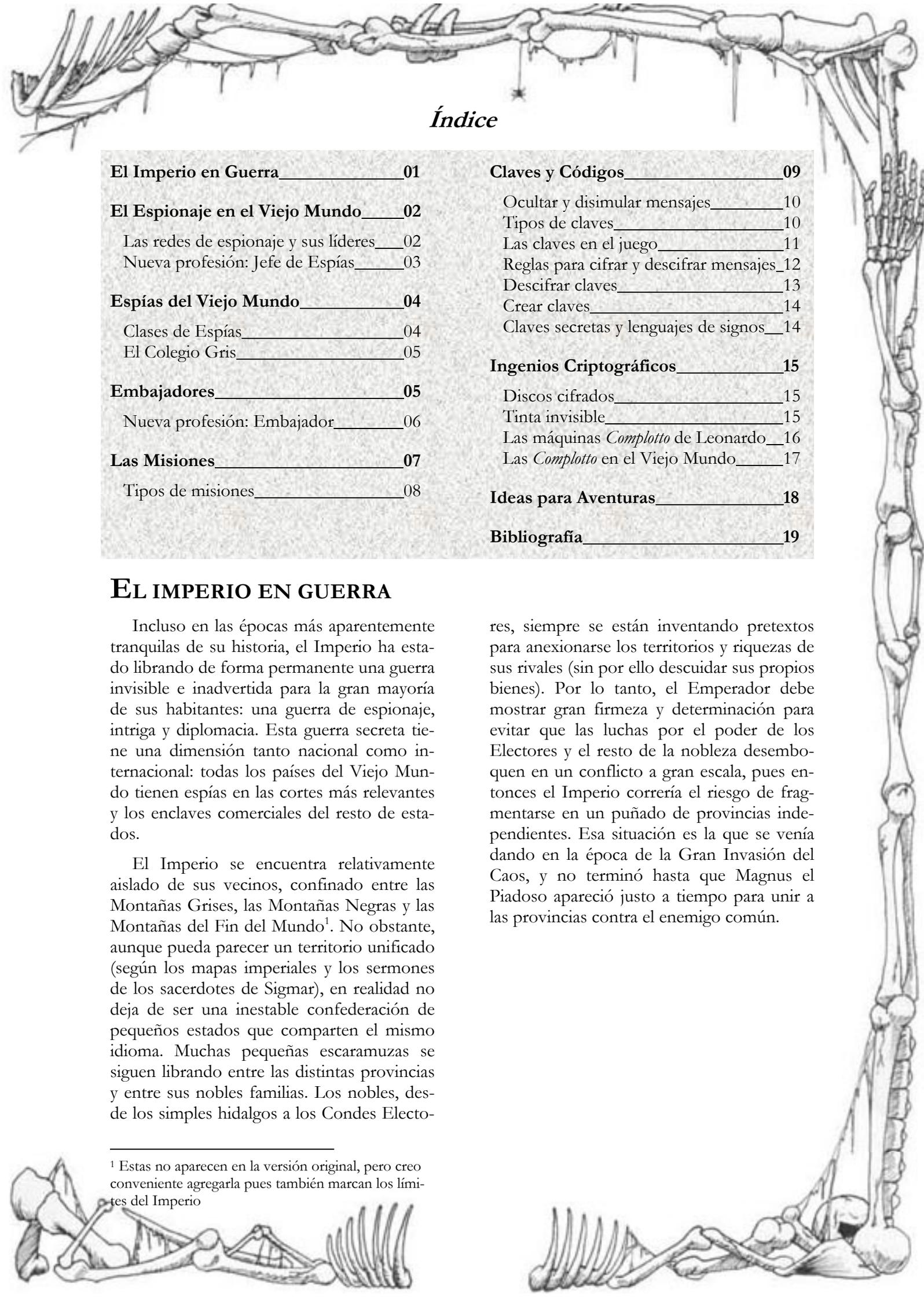
Un suplemento no oficial para Warhammer: el juego de rol.

Escrito y diseñado por: Janos Honkonen

Revisado y editado por: Susi Vaasjoki

1ª edición (29-03-2007)

Contacto: janos@iki.fi



Índice

| | | | |
|---|-----------|--|-----------|
| El Imperio en Guerra _____ | 01 | Claves y Códigos _____ | 09 |
| El Espionaje en el Viejo Mundo _____ | 02 | Ocultar y disimular mensajes_____ | 10 |
| Las redes de espionaje y sus líderes_____ | 02 | Tipos de claves_____ | 10 |
| Nueva profesión: Jefe de Espías_____ | 03 | Las claves en el juego_____ | 11 |
| Espías del Viejo Mundo _____ | 04 | Reglas para cifrar y descifrar mensajes_____ | 12 |
| Clases de Espías_____ | 04 | Descifrar claves_____ | 13 |
| El Colegio Gris_____ | 05 | Crear claves_____ | 14 |
| Embajadores _____ | 05 | Claves secretas y lenguajes de signos_____ | 14 |
| Nueva profesión: Embajador_____ | 06 | Ingenios Criptográficos _____ | 15 |
| Las Misiones _____ | 07 | Discos cifrados_____ | 15 |
| Tipos de misiones_____ | 08 | Tinta invisible_____ | 15 |
| | | Las máquinas <i>Complotto</i> de Leonardo_____ | 16 |
| | | Las <i>Complotto</i> en el Viejo Mundo_____ | 17 |
| | | Ideas para Aventuras _____ | 18 |
| | | Bibliografía _____ | 19 |

EL IMPERIO EN GUERRA

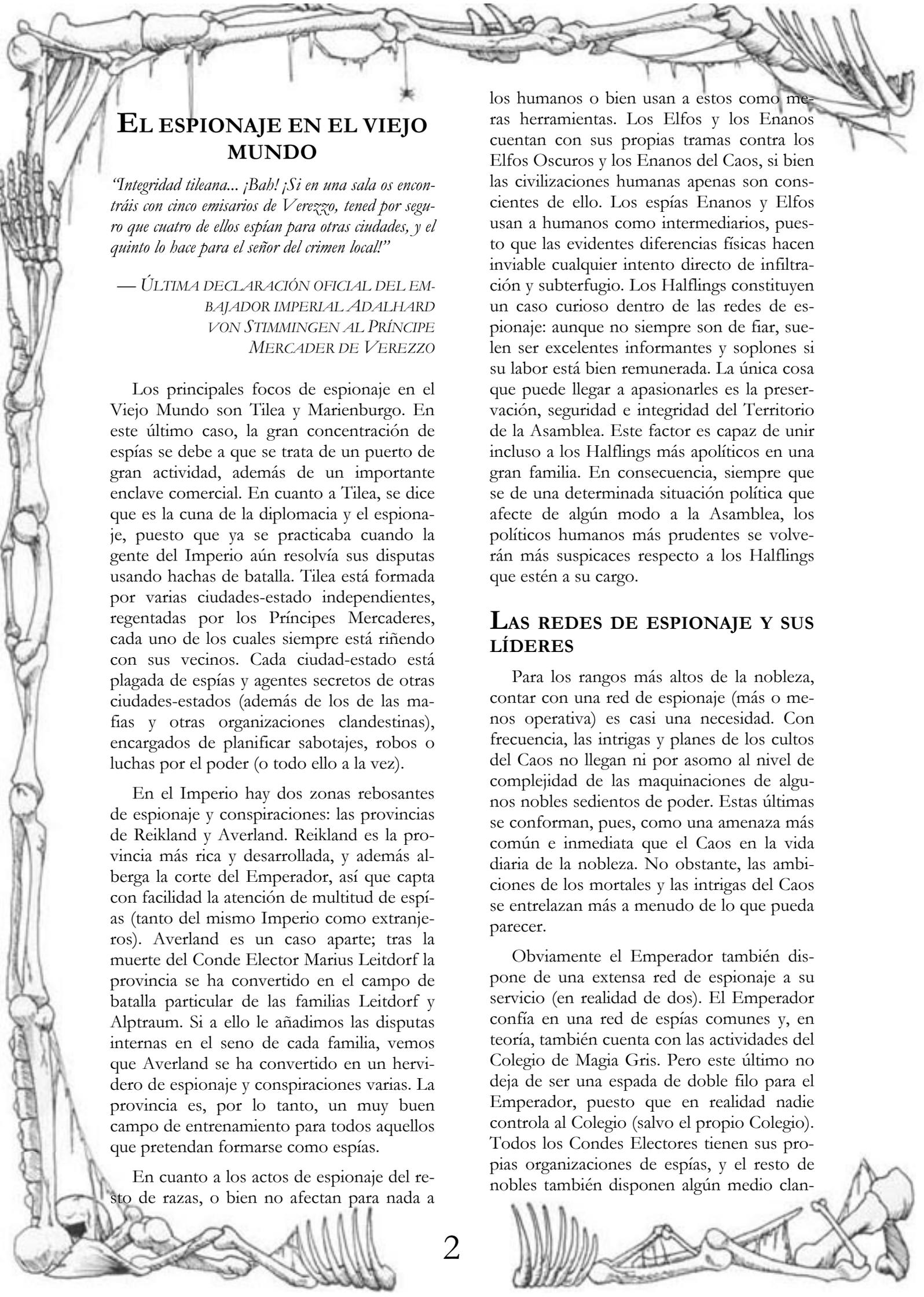
Incluso en las épocas más aparentemente tranquilas de su historia, el Imperio ha estado librando de forma permanente una guerra invisible e inadvertida para la gran mayoría de sus habitantes: una guerra de espionaje, intriga y diplomacia. Esta guerra secreta tiene una dimensión tanto nacional como internacional: todos los países del Viejo Mundo tienen espías en las cortes más relevantes y los enclaves comerciales del resto de estados.

El Imperio se encuentra relativamente aislado de sus vecinos, confinado entre las Montañas Grises, las Montañas Negras y las Montañas del Fin del Mundo¹. No obstante, aunque pueda parecer un territorio unificado (según los mapas imperiales y los sermones de los sacerdotes de Sigmar), en realidad no deja de ser una inestable confederación de pequeños estados que comparten el mismo idioma. Muchas pequeñas escaramuzas se siguen librando entre las distintas provincias y entre sus nobles familias. Los nobles, desde los simples hidalgos a los Condes Electo-

res, siempre se están inventando pretextos para anexionarse los territorios y riquezas de sus rivales (sin por ello descuidar sus propios bienes). Por lo tanto, el Emperador debe mostrar gran firmeza y determinación para evitar que las luchas por el poder de los Electores y el resto de la nobleza desemboken en un conflicto a gran escala, pues entonces el Imperio correría el riesgo de fragmentarse en un puñado de provincias independientes. Esa situación es la que se venía dando en la época de la Gran Invasión del Caos, y no terminó hasta que Magnus el Piadoso apareció justo a tiempo para unir a las provincias contra el enemigo común.

¹ Estas no aparecen en la versión original, pero creo conveniente agregarla pues también marcan los límites del Imperio





EL ESPIONAJE EN EL VIEJO MUNDO

“Integridad tileana... ¡Bab! ¡Si en una sala os encontráis con cinco emisarios de Verezzo, tened por seguro que cuatro de ellos espían para otras ciudades, y el quinto lo hace para el señor del crimen local!”

— ÚLTIMA DECLARACIÓN OFICIAL DEL EMBAJADOR IMPERIAL ADALHARD VON STIMMINGEN AL PRÍNCIPE MERCADER DE VEREZZO

Los principales focos de espionaje en el Viejo Mundo son Tilea y Marienburgo. En este último caso, la gran concentración de espías se debe a que se trata de un puerto de gran actividad, además de un importante enclave comercial. En cuanto a Tilea, se dice que es la cuna de la diplomacia y el espionaje, puesto que ya se practicaba cuando la gente del Imperio aún resolvía sus disputas usando hachas de batalla. Tilea está formada por varias ciudades-estado independientes, regentadas por los Príncipes Mercaderes, cada uno de los cuales siempre está riñendo con sus vecinos. Cada ciudad-estado está plagada de espías y agentes secretos de otras ciudades-estados (además de los de las mafias y otras organizaciones clandestinas), encargados de planificar sabotajes, robos o luchas por el poder (o todo ello a la vez).

En el Imperio hay dos zonas rebosantes de espionaje y conspiraciones: las provincias de Reikland y Averland. Reikland es la provincia más rica y desarrollada, y además alberga la corte del Emperador, así que capta con facilidad la atención de multitud de espías (tanto del mismo Imperio como extranjeros). Averland es un caso aparte; tras la muerte del Conde Elector Marius Leitdorf la provincia se ha convertido en el campo de batalla particular de las familias Leitdorf y Alptraum. Si a ello le añadimos las disputas internas en el seno de cada familia, vemos que Averland se ha convertido en un hervidero de espionaje y conspiraciones varias. La provincia es, por lo tanto, un muy buen campo de entrenamiento para todos aquellos que pretendan formarse como espías.

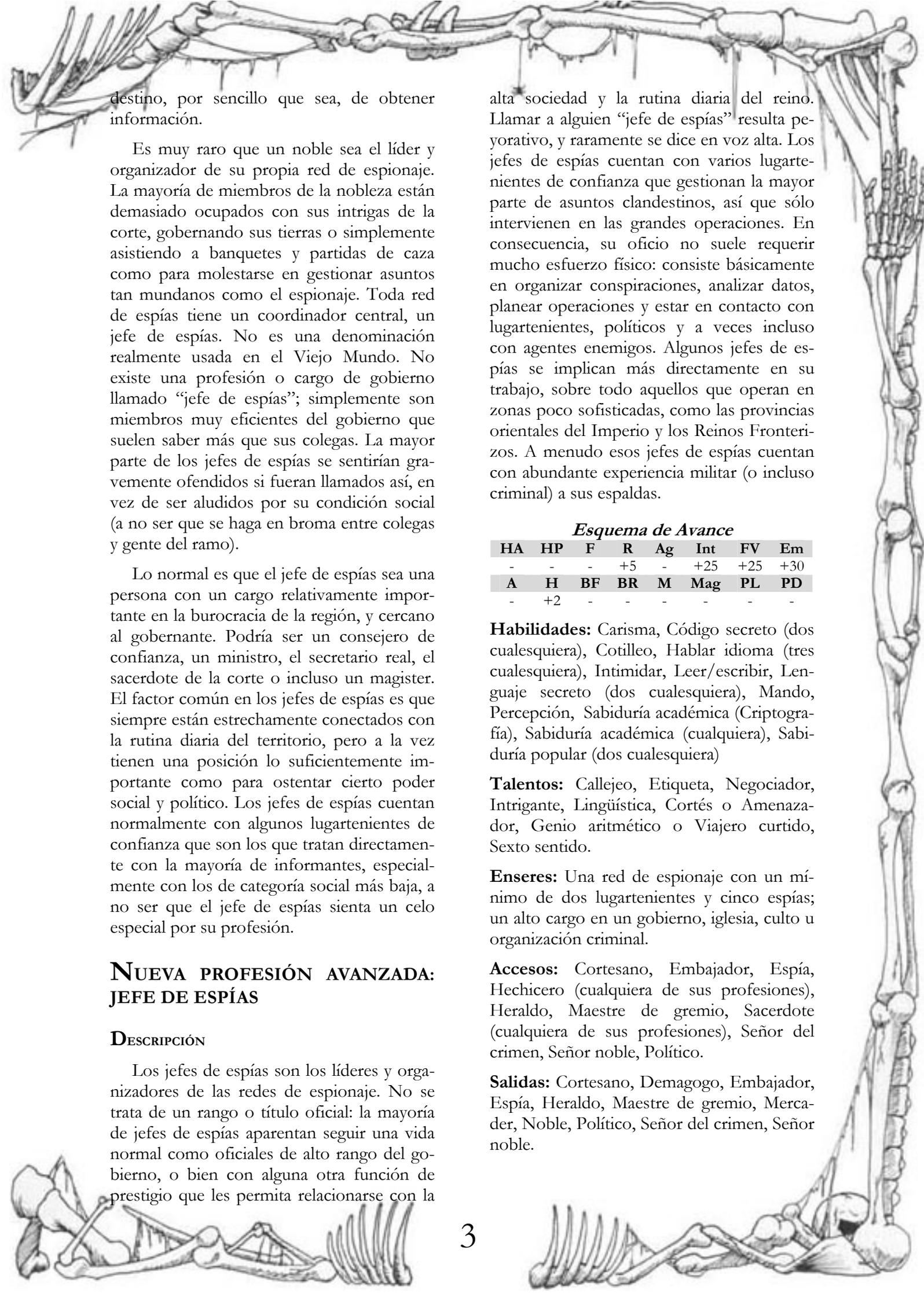
En cuanto a los actos de espionaje del resto de razas, o bien no afectan para nada a

los humanos o bien usan a estos como meras herramientas. Los Elfos y los Enanos cuentan con sus propias tramas contra los Elfos Oscuros y los Enanos del Caos, si bien las civilizaciones humanas apenas son conscientes de ello. Los espías Enanos y Elfos usan a humanos como intermediarios, puesto que las evidentes diferencias físicas hacen inviable cualquier intento directo de infiltración y subterfugio. Los Halflings constituyen un caso curioso dentro de las redes de espionaje: aunque no siempre son de fiar, suelen ser excelentes informantes y soplones si su labor está bien remunerada. La única cosa que puede llegar a apasionarles es la preservación, seguridad e integridad del Territorio de la Asamblea. Este factor es capaz de unir incluso a los Halflings más apolíticos en una gran familia. En consecuencia, siempre que se de una determinada situación política que afecte de algún modo a la Asamblea, los políticos humanos más prudentes se volverán más suspicaces respecto a los Halflings que estén a su cargo.

LAS REDES DE ESPIONAJE Y SUS LÍDERES

Para los rangos más altos de la nobleza, contar con una red de espionaje (más o menos operativa) es casi una necesidad. Con frecuencia, las intrigas y planes de los cultos del Caos no llegan ni por asomo al nivel de complejidad de las maquinaciones de algunos nobles sedientos de poder. Estas últimas se conforman, pues, como una amenaza más común e inmediata que el Caos en la vida diaria de la nobleza. No obstante, las ambiciones de los mortales y las intrigas del Caos se entrelazan más a menudo de lo que pueda parecer.

Obviamente el Emperador también dispone de una extensa red de espionaje a su servicio (en realidad de dos). El Emperador confía en una red de espías comunes y, en teoría, también cuenta con las actividades del Colegio de Magia Gris. Pero este último no deja de ser una espada de doble filo para el Emperador, puesto que en realidad nadie controla al Colegio (salvo el propio Colegio). Todos los Condes Electores tienen sus propias organizaciones de espías, y el resto de nobles también disponen algún medio clan-



destino, por sencillo que sea, de obtener información.

Es muy raro que un noble sea el líder y organizador de su propia red de espionaje. La mayoría de miembros de la nobleza están demasiado ocupados con sus intrigas de la corte, gobernando sus tierras o simplemente asistiendo a banquetes y partidas de caza como para molestarse en gestionar asuntos tan mundanos como el espionaje. Toda red de espías tiene un coordinador central, un jefe de espías. No es una denominación realmente usada en el Viejo Mundo. No existe una profesión o cargo de gobierno llamado “jefe de espías”; simplemente son miembros muy eficientes del gobierno que suelen saber más que sus colegas. La mayor parte de los jefes de espías se sentirían gravemente ofendidos si fueran llamados así, en vez de ser aludidos por su condición social (a no ser que se haga en broma entre colegas y gente del ramo).

Lo normal es que el jefe de espías sea una persona con un cargo relativamente importante en la burocracia de la región, y cercano al gobernante. Podría ser un consejero de confianza, un ministro, el secretario real, el sacerdote de la corte o incluso un magister. El factor común en los jefes de espías es que siempre están estrechamente conectados con la rutina diaria del territorio, pero a la vez tienen una posición lo suficientemente importante como para ostentar cierto poder social y político. Los jefes de espías cuentan normalmente con algunos lugartenientes de confianza que son los que tratan directamente con la mayoría de informantes, especialmente con los de categoría social más baja, a no ser que el jefe de espías sienta un celo especial por su profesión.

NUEVA PROFESIÓN AVANZADA: JEFE DE ESPÍAS

DESCRIPCIÓN

Los jefes de espías son los líderes y organizadores de las redes de espionaje. No se trata de un rango o título oficial: la mayoría de jefes de espías aparentan seguir una vida normal como oficiales de alto rango del gobierno, o bien con alguna otra función de prestigio que les permita relacionarse con la

alta sociedad y la rutina diaria del reino. Llamar a alguien “jefe de espías” resulta peyorativo, y raramente se dice en voz alta. Los jefes de espías cuentan con varios lugartenientes de confianza que gestionan la mayor parte de asuntos clandestinos, así que sólo intervienen en las grandes operaciones. En consecuencia, su oficio no suele requerir mucho esfuerzo físico: consiste básicamente en organizar conspiraciones, analizar datos, planear operaciones y estar en contacto con lugartenientes, políticos y a veces incluso con agentes enemigos. Algunos jefes de espías se implican más directamente en su trabajo, sobre todo aquellos que operan en zonas poco sofisticadas, como las provincias orientales del Imperio y los Reinos Fronterizos. A menudo esos jefes de espías cuentan con abundante experiencia militar (o incluso criminal) a sus espaldas.

Esquema de Avance

| HA | HP | F | R | Ag | Int | FV | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| - | - | - | +5 | - | +25 | +25 | +30 |
| A | H | BF | BR | M | Mag | PL | PD |
| - | +2 | - | - | - | - | - | - |

Habilidades: Carisma, Código secreto (dos cualesquiera), Cotilleo, Hablar idioma (tres cualesquiera), Intimidar, Leer/escribir, Lenguaje secreto (dos cualesquiera), Mando, Percepción, Sabiduría académica (Criptografía), Sabiduría académica (cualquiera), Sabiduría popular (dos cualesquiera)

Talentos: Callejeo, Etiqueta, Negociador, Intrigante, Lingüística, Cortés o Amenazador, Genio aritmético o Viajero curtido, Sexto sentido.

Enseres: Una red de espionaje con un mínimo de dos lugartenientes y cinco espías; un alto cargo en un gobierno, iglesia, culto u organización criminal.

Accesos: Cortesano, Embajador, Espía, Hechicero (cualquiera de sus profesiones), Herald, Maestre de gremio, Sacerdote (cualquiera de sus profesiones), Señor del crimen, Señor noble, Político.

Salidas: Cortesano, Demagogo, Embajador, Espía, Herald, Maestre de gremio, Mercader, Noble, Político, Señor del crimen, Señor noble.



ESPÍAS DEL VIEJO MUNDO

Para la gran mayoría de espías del Viejo Mundo, su tarea suele ser producto de una colaboración puntual o un trabajo eventual; no es una profesión propiamente dicha. A la mayor parte de ellos no se les llama “espías”, y ni siquiera tienen por qué saber que lo que están haciendo es espíar, sobre todo en los niveles más básicos de obtención de información.

Un espía puede ser cualquiera que se halle en una situación que le permita enterarse de cosas útiles para el jefe de espías. Podría serlo, pues, un amigo que es comerciante, un sirviente que casualmente trabaja en un almacén en particular, un repartidor que suele transportar cerveza a una determinada finca, etc. La gente que se halla en el lugar adecuado en el momento apropiado (desde el punto de vista del jefe de espías) suele recibir visitas de gente que les pide un pequeño favor en nombre de una persona importante (cuyo nombre normalmente se obvia, aunque se le dan veladas pistas sobre su identidad). En ocasiones se trata de simples favores que el espía “en potencia” hace de buen grado, otras veces a cambio de dinero, y otras bajo chantaje. Así pues, este medio ofrece a los Directores de Juego una manera fácil de introducir a los personajes en cualquier módulo de espionaje. Al fin y al cabo, no sería muy inteligente rechazar una proposición clandestina procedente de un Conde Elector...

CLASES DE ESPÍAS

A continuación se detallarán las clases y tipos de espías más comunes del Viejo Mundo:

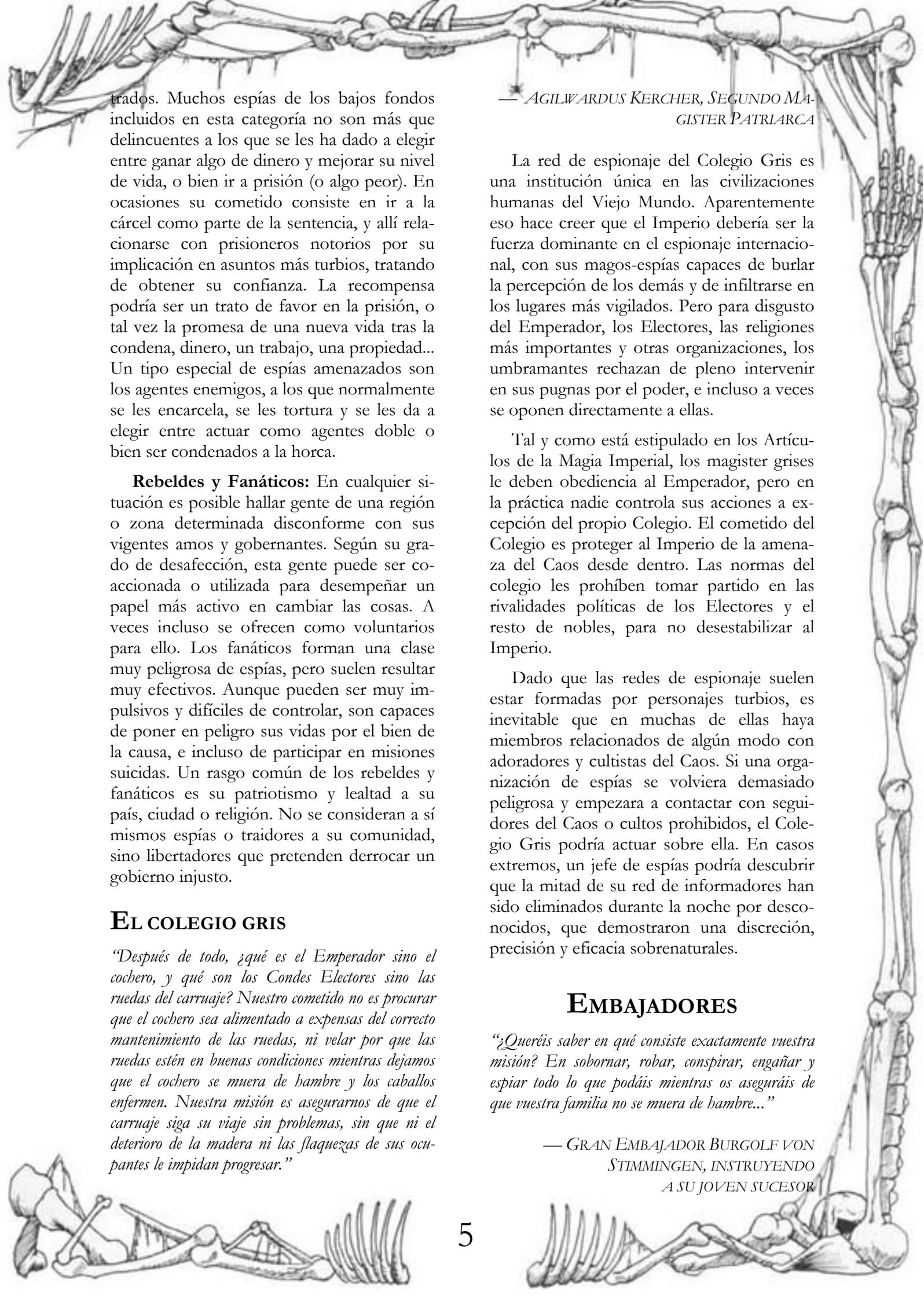
Soplones: Los soplones son informantes de baja clase social, a los que se les encomienda la tarea de mantener sus oídos bien abiertos, ya sea en general o acerca de un asunto más concreto. Se les suele hallar en las ciudades, pululando por los muelles, mercados, tabernas y otros lugares especialmente concurridos. Normalmente se les paga con latón o plata por cualquier chisme del que se hayan enterado. Gran parte de lo que descubren no son más que simples cotilleos, pero a veces obtienen información

importante frecuentando a mercenarios, mercaderes, escuderos o criados de la alta nobleza.

Informantes: Los informantes son como los soplones, pero de clase social más alta. Un informante puede ser un mercader, un académico, un sacerdote o incluso un noble amigo del jefe de espías o de su señor, y que se halla en una situación privilegiada para reunir información no disponible directamente para el jefe de espías. A veces se les paga por sus servicios, pero suelen compartir la información sin pedir nada a cambio, o bien lo hacen por razones más complejas que el simple beneficio económico: es posible que sean de la misma facción política o religiosa que el patrón del jefe de espías, así que ayudándole favorecen a su propia causa al mismo tiempo.

Espías Profesionales: Los Espías Profesionales pueden ser tipos siniestros, nobles extravagantes, individuos sin escrúpulos, maestros del disfraz o exponentes de la tradición más romántica del espionaje. Son personajes que tienen la profesión de “espía” descrita en el manual básico de WJDR. A menudo son los lugartenientes de un jefe de espías, y se ocupan de organizar y supervisar las labores rutinarias de la red de espionaje, como el reconocimiento de la zona, reclutar gente y ocuparse de las tareas más arduas que no puedan confiarse a cualquiera. Los Espías Profesionales siempre están caminando por la cuerda floja: la mayoría son fieles a un único patrón, con lo cual corren el riesgo de ser pillados junto con su señor o señora. Trabajar para varios patrones a la vez resulta muy peligroso, pues aunque la paga es buena al proceder de distintas fuentes, están inevitablemente enterados de los secretos de mucha más gente, con lo cual aumenta el riesgo de que alguien quiera “silenciarlos” si las cosas se ponen feas. Normalmente los Espías Profesionales sirven a un único señor o señora, y cambian de bando sólo cuando la situación se torna insostenible. Ello no implica que no puedan aceptar encargos puntuales de otros, siempre que no comprometan los planes de su patrón.

Coaccionados: A veces algunos individuos son amenazados, intimidados o chantajeados para que actúen como espías o infil-



trados. Muchos espías de los bajos fondos incluidos en esta categoría no son más que delincuentes a los que se les ha dado a elegir entre ganar algo de dinero y mejorar su nivel de vida, o bien ir a prisión (o algo peor). En ocasiones su cometido consiste en ir a la cárcel como parte de la sentencia, y allí relacionarse con prisioneros notorios por su implicación en asuntos más turbios, tratando de obtener su confianza. La recompensa podría ser un trato de favor en la prisión, o tal vez la promesa de una nueva vida tras la condena, dinero, un trabajo, una propiedad... Un tipo especial de espías amenazados son los agentes enemigos, a los que normalmente se les encarcela, se les tortura y se les da a elegir entre actuar como agentes doble o bien ser condenados a la horca.

Rebeldes y Fanáticos: En cualquier situación es posible hallar gente de una región o zona determinada disconforme con sus vigentes amos y gobernantes. Según su grado de desafección, esta gente puede ser coaccionada o utilizada para desempeñar un papel más activo en cambiar las cosas. A veces incluso se ofrecen como voluntarios para ello. Los fanáticos forman una clase muy peligrosa de espías, pero suelen resultar muy efectivos. Aunque pueden ser muy impulsivos y difíciles de controlar, son capaces de poner en peligro sus vidas por el bien de la causa, e incluso de participar en misiones suicidas. Un rasgo común de los rebeldes y fanáticos es su patriotismo y lealtad a su país, ciudad o religión. No se consideran a sí mismos espías o traidores a su comunidad, sino libertadores que pretenden derrocar un gobierno injusto.

EL COLEGIO GRIS

“Después de todo, ¿qué es el Emperador sino el cochero, y qué son los Condes Electores sino las ruedas del carruaje? Nuestro cometido no es procurar que el cochero sea alimentado a expensas del correcto mantenimiento de las ruedas, ni velar por que las ruedas estén en buenas condiciones mientras dejamos que el cochero se muera de hambre y los caballos enfermen. Nuestra misión es asegurarnos de que el carruaje siga su viaje sin problemas, sin que ni el deterioro de la madera ni las flaquezas de sus ocupantes le impidan progresar.”

— AGILWARDUS KERCHER, SEGUNDO MAGISTER PATRIARCA

La red de espionaje del Colegio Gris es una institución única en las civilizaciones humanas del Viejo Mundo. Aparentemente eso hace creer que el Imperio debería ser la fuerza dominante en el espionaje internacional, con sus magos-espías capaces de burlar la percepción de los demás y de infiltrarse en los lugares más vigilados. Pero para disgusto del Emperador, los Electores, las religiones más importantes y otras organizaciones, los umbramantes rechazan de pleno intervenir en sus pugnas por el poder, e incluso a veces se oponen directamente a ellas.

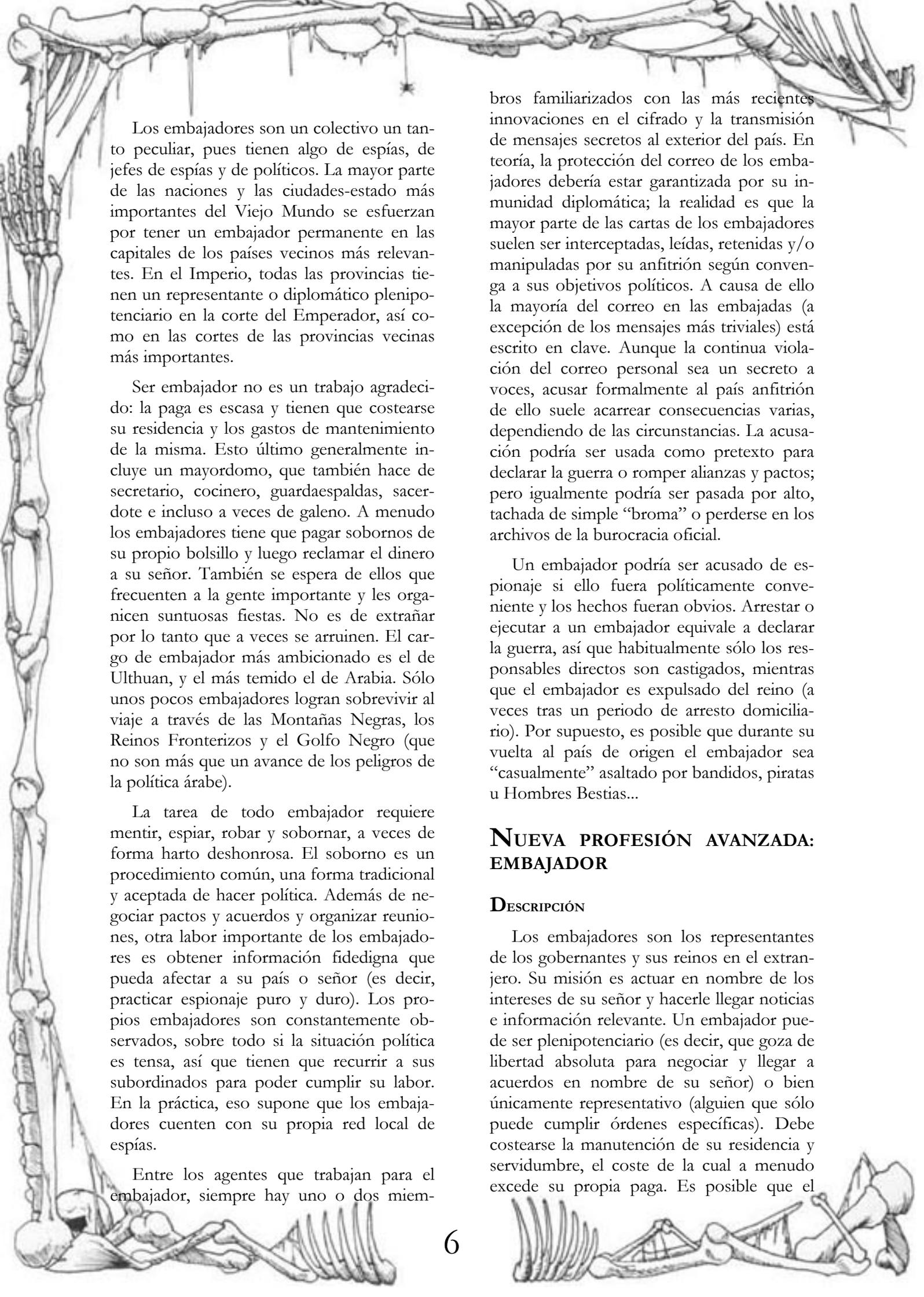
Tal y como está estipulado en los Artículos de la Magia Imperial, los magister grises le deben obediencia al Emperador, pero en la práctica nadie controla sus acciones a excepción del propio Colegio. El cometido del Colegio es proteger al Imperio de la amenaza del Caos desde dentro. Las normas del colegio les prohíben tomar partido en las rivalidades políticas de los Electores y el resto de nobles, para no desestabilizar al Imperio.

Dado que las redes de espionaje suelen estar formadas por personajes turbios, es inevitable que en muchas de ellas haya miembros relacionados de algún modo con adoradores y cultistas del Caos. Si una organización de espías se volviera demasiado peligrosa y empezara a contactar con seguidores del Caos o cultos prohibidos, el Colegio Gris podría actuar sobre ella. En casos extremos, un jefe de espías podría descubrir que la mitad de su red de informadores han sido eliminados durante la noche por desconocidos, que demostraron una discreción, precisión y eficacia sobrenaturales.

EMBAJADORES

“¿Queréis saber en qué consiste exactamente vuestra misión? En sobornar, robar, conspirar, engañar y espionar todo lo que podáis mientras os aseguráis de que vuestra familia no se muera de hambre...”

— GRAN EMBAJADOR BURGOLF VON STIMMINGEN, INSTRUYENDO A SU JOVEN SUCESOR



Los embajadores son un colectivo un tanto peculiar, pues tienen algo de espías, de jefes de espías y de políticos. La mayor parte de las naciones y las ciudades-estado más importantes del Viejo Mundo se esfuerzan por tener un embajador permanente en las capitales de los países vecinos más relevantes. En el Imperio, todas las provincias tienen un representante o diplomático plenipotenciario en la corte del Emperador, así como en las cortes de las provincias vecinas más importantes.

Ser embajador no es un trabajo agradecido: la paga es escasa y tienen que costearse su residencia y los gastos de mantenimiento de la misma. Esto último generalmente incluye un mayordomo, que también hace de secretario, cocinero, guardaespaldas, sacerdote e incluso a veces de galeno. A menudo los embajadores tienen que pagar sobornos de su propio bolsillo y luego reclamar el dinero a su señor. También se espera de ellos que frecuenten a la gente importante y les organicen suntuosas fiestas. No es de extrañar por lo tanto que a veces se arruinen. El cargo de embajador más ambicionado es el de Ulthuan, y el más temido el de Arabia. Sólo unos pocos embajadores logran sobrevivir al viaje a través de las Montañas Negras, los Reinos Fronterizos y el Golfo Negro (que no son más que un avance de los peligros de la política árabe).

La tarea de todo embajador requiere mentir, espiar, robar y sobornar, a veces de forma harto deshonrosa. El soborno es un procedimiento común, una forma tradicional y aceptada de hacer política. Además de negociar pactos y acuerdos y organizar reuniones, otra labor importante de los embajadores es obtener información fidedigna que pueda afectar a su país o señor (es decir, practicar espionaje puro y duro). Los propios embajadores son constantemente observados, sobre todo si la situación política es tensa, así que tienen que recurrir a sus subordinados para poder cumplir su labor. En la práctica, eso supone que los embajadores cuenten con su propia red local de espías.

Entre los agentes que trabajan para el embajador, siempre hay uno o dos miem-

bros familiarizados con las más recientes innovaciones en el cifrado y la transmisión de mensajes secretos al exterior del país. En teoría, la protección del correo de los embajadores debería estar garantizada por su inmunidad diplomática; la realidad es que la mayor parte de las cartas de los embajadores suelen ser interceptadas, leídas, retenidas y/o manipuladas por su anfitrión según convenga a sus objetivos políticos. A causa de ello la mayoría del correo en las embajadas (a excepción de los mensajes más triviales) está escrito en clave. Aunque la continua violación del correo personal sea un secreto a voces, acusar formalmente al país anfitrión de ello suele acarrear consecuencias variadas, dependiendo de las circunstancias. La acusación podría ser usada como pretexto para declarar la guerra o romper alianzas y pactos; pero igualmente podría ser pasada por alto, tachada de simple "broma" o perderse en los archivos de la burocracia oficial.

Un embajador podría ser acusado de espionaje si ello fuera políticamente conveniente y los hechos fueran obvios. Arrestar o ejecutar a un embajador equivale a declarar la guerra, así que habitualmente sólo los responsables directos son castigados, mientras que el embajador es expulsado del reino (a veces tras un periodo de arresto domiciliario). Por supuesto, es posible que durante su vuelta al país de origen el embajador sea "casualmente" asaltado por bandidos, piratas u Hombres Bestias...

NUEVA PROFESIÓN AVANZADA: EMBAJADOR

DESCRIPCIÓN

Los embajadores son los representantes de los gobernantes y sus reinos en el extranjero. Su misión es actuar en nombre de los intereses de su señor y hacerle llegar noticias e información relevante. Un embajador puede ser plenipotenciario (es decir, que goza de libertad absoluta para negociar y llegar a acuerdos en nombre de su señor) o bien únicamente representativo (alguien que sólo puede cumplir órdenes específicas). Debe costearse la manutención de su residencia y servidumbre, el coste de la cual a menudo excede su propia paga. Es posible que el

embajador reciba regularmente fondos para reclutar espías e informantes, pero inevitablemente tendrá que pagarles una parte del sueldo de su propio bolsillo. Por si fuera poco, se espera de él que organice fiestas para agasajar a gente importante, y que se gane la confianza de los altos cargos más relevantes mediante “regalos”. Todo eso cuesta dinero; por lo tanto, cobrar sobornos acaba convirtiéndose en su principal fuente de ingresos. El trabajo de los embajadores también puede ser físicamente agotador, a causa de los viajes, enfermedades exóticas y actividades sociales (como las cacerías). En ocasiones el propio viaje al país o provincia de destino está lleno de peligros; por ejemplo, sólo dos de cada tres embajadores imperiales llegan vivos a Arabia, y no siempre en perfecto estado de salud.

Esquema de Avance

| HA | HP | F | R | Ag | Int | FV | Em |
|----|----|----|-----|----|-----|-----|-----|
| - | - | - | +10 | - | +20 | +20 | +25 |
| A | H | BF | BR | M | Mag | PL | PD |
| - | +3 | - | - | - | - | - | - |

Habilidades: Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Hablar idioma (cuatro cualesquiera), Intimidar o Consumir alcohol, Leer/escribir, Percepción, Sabiduría académica (Criptografía), Sabiduría académica (Heráldica), Sabiduría académica (cualquiera) o Jugar, Sabiduría popular (la del país de origen del embajador), Sabiduría popular (dos cualesquiera).

Talentos: Cortés, Don de gentes, Etiqueta, Intrigante, Lingüística, Negociador, Suerte o Resistencia a venenos, Viajero curtido.

Enseres: Un séquito formado por un administrador, un sirviente (cocinero), un guardaespaldas o vigilante y un sacerdote o iniciado; una embajada concedida por un gobernante.

Accesos: Espía, Hechicero (cualquiera de sus profesiones), Herald, Jefe de espías, Maestre de gremio, Noble, Político, Sacerdote (cualquiera de sus profesiones), Señor noble.

Salidas: Demagogo, Espía, Herald, Jefe de espías, Maestre de gremio, Mercader, Noble, Político, Señor del crimen, Señor noble.

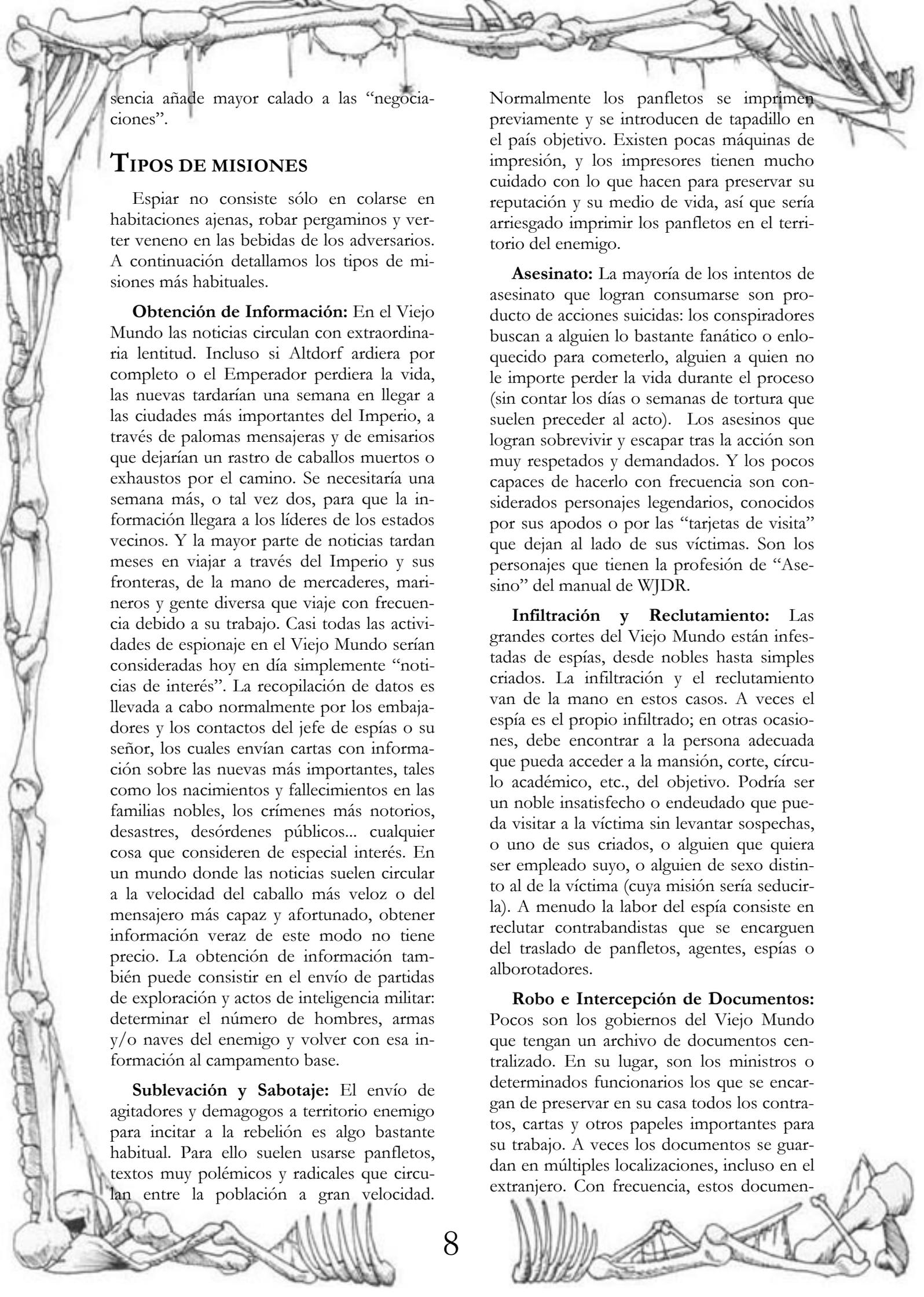
LAS MISIONES

“Éste es el plan. Primero mantendré una charla con el padre Germund, que es quien hace llegar los mensajes del usurpador a su padre en la celda de la Torre de Altdorf. El mensaje siempre está oculto en las notas de los márgenes de sus libros de oraciones. El usurpador le paga bien a Germund, pero conozco algunos detalles del pasado de nuestro honesto padre que atraerán su atención más que un tonel lleno de karls. Entonces haré que me enseñe el mensaje antes de que lo mande, lo copiaré y os lo enviaré a vos y a vuestros criptógrafos, mi señor. Sí, también sé cómo le hacen llegar las respuestas: el padre arroja el mensaje desde la ventana de su celda a un carretero llamado Fynn, que transporta miel, y que a su vez se lo entrega a un mensajero que lo lleva a caballo hasta Talabheim. El mensajero es siempre distinto cada vez, lo cual complica las cosas. Pero seguro que un buen montón de plata convencerá al tal Fynn para que retrase un poco la entrega, lo cual os dará una o dos horas de margen para estudiar la respuesta y alterarla como vos deseéis, mi señor.”

— LEON EINAUGEN, LUGARTENIENTE DEL GRAN
 HUMILDE SIRIVENTE DE SU GRACIOSA MAJESTAD, GRAN PRÍNCIPE Y PROTECTOR DE
 ETC. CONDE ELECTOR DE

La mayoría de jefes de espías trabajan de manera autónoma, requiriendo el permiso explícito de sus amos sólo para las operaciones más importantes. En cierto sentido, las organizaciones de espionaje actúan como cualquier otra institución del gobierno, trabajando por el interés de su señor y de su reino. Al gobernador sólo suele interesarle la parte final del proceso, los resultados de la operación (y a menudo suele ser conveniente que no conozca todos los detalles).

Los jefes de espías designan a los encargados de llevar a cabo la parte práctica de las operaciones. Muy raramente se implican personalmente en las misiones; las únicas situaciones en las que a la mayoría de jefes de espías les gusta intervenir directamente son los interrogatorios y coacciones de alto nivel. Los jefes de espías más importantes suelen ser conocidos por los conspiradores y agentes del bando enemigo, así que su pre-



sencia añade mayor calado a las “negociaciones”.

TIPOS DE MISIONES

Espiar no consiste sólo en colarse en habitaciones ajenas, robar pergaminos y verter veneno en las bebidas de los adversarios. A continuación detallamos los tipos de misiones más habituales.

Obtención de Información: En el Viejo Mundo las noticias circulan con extraordinaria lentitud. Incluso si Altdorf ardiera por completo o el Emperador perdiera la vida, las nuevas tardarían una semana en llegar a las ciudades más importantes del Imperio, a través de palomas mensajeras y de emisarios que dejarían un rastro de caballos muertos o exhaustos por el camino. Se necesitaría una semana más, o tal vez dos, para que la información llegara a los líderes de los estados vecinos. Y la mayor parte de noticias tardan meses en viajar a través del Imperio y sus fronteras, de la mano de mercaderes, marineros y gente diversa que viaje con frecuencia debido a su trabajo. Casi todas las actividades de espionaje en el Viejo Mundo serían consideradas hoy en día simplemente “noticias de interés”. La recopilación de datos es llevada a cabo normalmente por los embajadores y los contactos del jefe de espías o su señor, los cuales envían cartas con información sobre las nuevas más importantes, tales como los nacimientos y fallecimientos en las familias nobles, los crímenes más notorios, desastres, desórdenes públicos... cualquier cosa que consideren de especial interés. En un mundo donde las noticias suelen circular a la velocidad del caballo más veloz o del mensajero más capaz y afortunado, obtener información veraz de este modo no tiene precio. La obtención de información también puede consistir en el envío de partidas de exploración y actos de inteligencia militar: determinar el número de hombres, armas y/o naves del enemigo y volver con esa información al campamento base.

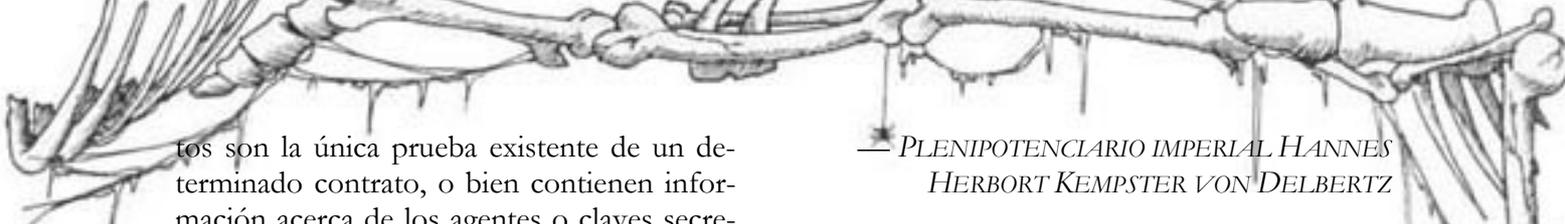
Sublevación y Sabotaje: El envío de agitadores y demagogos a territorio enemigo para incitar a la rebelión es algo bastante habitual. Para ello suelen usarse panfletos, textos muy polémicos y radicales que circulan entre la población a gran velocidad.

Normalmente los panfletos se imprimen previamente y se introducen de tapadillo en el país objetivo. Existen pocas máquinas de impresión, y los impresores tienen mucho cuidado con lo que hacen para preservar su reputación y su medio de vida, así que sería arriesgado imprimir los panfletos en el territorio del enemigo.

Asesinato: La mayoría de los intentos de asesinato que logran consumarse son producto de acciones suicidas: los conspiradores buscan a alguien lo bastante fanático o enloquecido para cometerlo, alguien a quien no le importe perder la vida durante el proceso (sin contar los días o semanas de tortura que suelen preceder al acto). Los asesinos que logran sobrevivir y escapar tras la acción son muy respetados y demandados. Y los pocos capaces de hacerlo con frecuencia son considerados personajes legendarios, conocidos por sus apodosos o por las “tarjetas de visita” que dejan al lado de sus víctimas. Son los personajes que tienen la profesión de “Asesino” del manual de WJDR.

Infiltración y Reclutamiento: Las grandes cortes del Viejo Mundo están infestadas de espías, desde nobles hasta simples criados. La infiltración y el reclutamiento van de la mano en estos casos. A veces el espía es el propio infiltrado; en otras ocasiones, debe encontrar a la persona adecuada que pueda acceder a la mansión, corte, círculo académico, etc., del objetivo. Podría ser un noble insatisfecho o endeudado que pueda visitar a la víctima sin levantar sospechas, o uno de sus criados, o alguien que quiera ser empleado suyo, o alguien de sexo distinto al de la víctima (cuya misión sería seducirla). A menudo la labor del espía consiste en reclutar contrabandistas que se encarguen del traslado de panfletos, agentes, espías o alborotadores.

Robo e Intercepción de Documentos: Pocos son los gobiernos del Viejo Mundo que tengan un archivo de documentos centralizado. En su lugar, son los ministros o determinados funcionarios los que se encargan de preservar en su casa todos los contratos, cartas y otros papeles importantes para su trabajo. A veces los documentos se guardan en múltiples localizaciones, incluso en el extranjero. Con frecuencia, estos documen-



tos son la única prueba existente de un determinado contrato, o bien contienen información acerca de los agentes o claves secretas usadas en otras misiones. Un espía normal podría robar un documento; un buen espía podría leerlo sin que el dueño se diera cuenta; pero sólo un gran espía podría robarlo, alterar su contenido y devolverlo donde estaba sin que ni el mensajero, ni el remitente ni el destinatario notaran nada raro. Por lo general un único espía no podría hacer todo eso por su cuenta, así que tendría que sobornar, chantajear o alquilar los servicios de otra gente que trabaje para él. Si el propio mensajero es alguien insobornable o no se le puede coaccionar de ningún modo, podría ser drogado por un posadero que trabaje para el espía, después de lo cual el mensaje sería robado y devuelto en la oscuridad de la noche sin que el emisario lo notara. El espía podría asimismo tener que contratar a un redactor de documentos, a un artesano que pudiera abrir, cerrar y copiar sellos, y (en caso de que él mismo no estuviera familiarizado con claves y códigos secretos) a alguien capaz de detectar tinta invisible y otras formas de marcar los mensajes. Los documentos más importantes podrían estar en el interior de un gran cofre cerrado con llave, demasiado grande para llevárselo consigo, o bien en un tubo de plomo herméticamente cerrado. Este tipo de complicaciones requiere expertos y gente con talentos especiales (tal vez de los propios jugadores...).

CLAVES Y CÓDIGOS

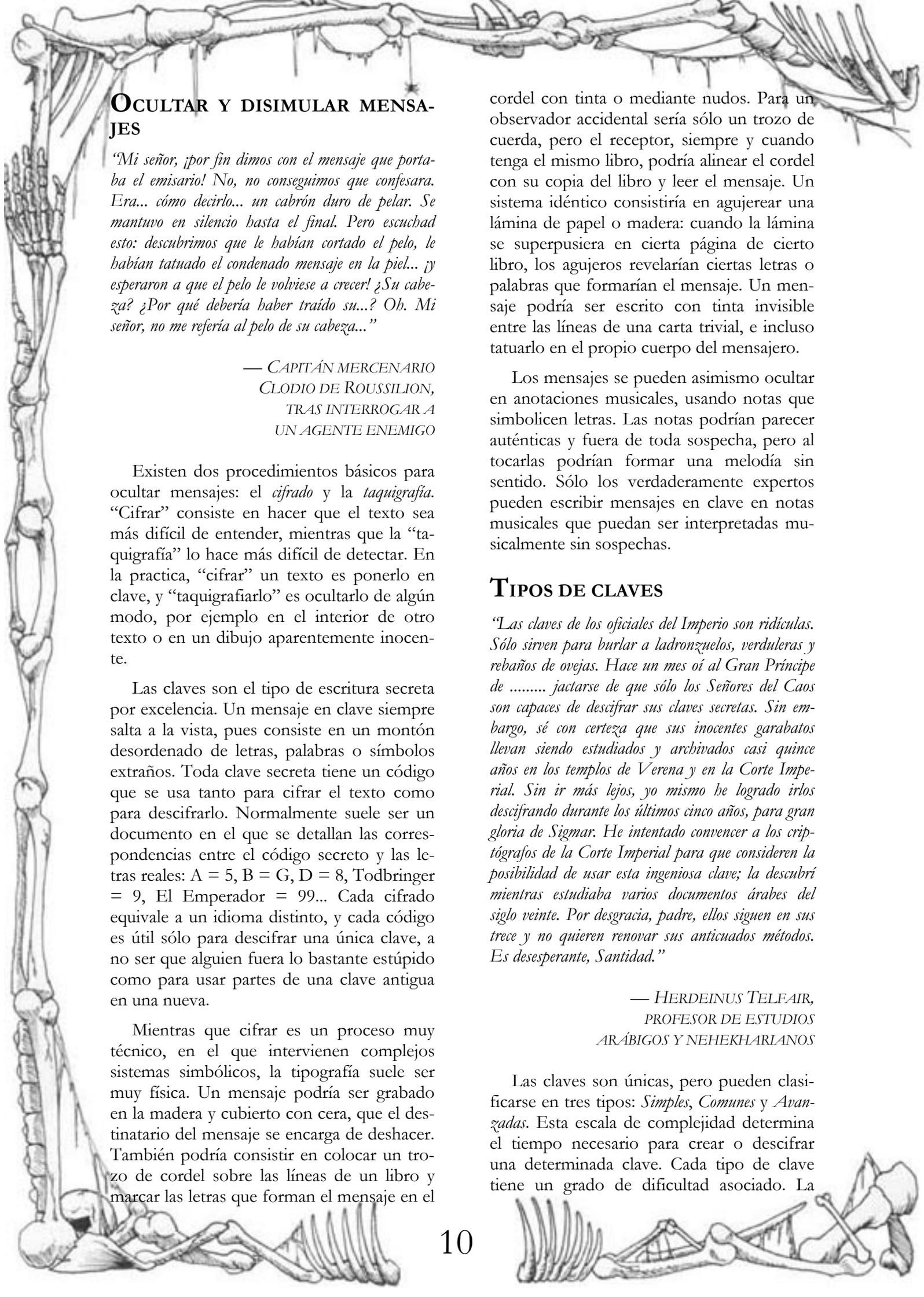
“Si descubris que el enemigo ha descifrado vuestra clave secreta, no la suprimáis. Seguid usándola para enviar mensajes de poca importancia, aquellos que no acarreen ningún riesgo si el enemigo los intercepta. Usad nuevas y complejas claves para los asuntos importantes, pero de vez en cuando enviad información relevante (que no sea muy comprometedor) sin codificar, y también algunos mensajes escritos con la clave que ha sido descubierta. No os olvidéis de mandar también unos cuantos disparates escritos en claves diversas. Si procedéis de esta forma, el enemigo acabará por volverse loco cuando se vea incapaz de distinguir entre los mensajes importantes y las bromas.”

— PLENIPOTENCIARIO IMPERIAL HANNES
HERBORT KEMPSTER VON DELBERTZ

La mayor parte de la información compartida entre espías y agentes no se transmite mediante cartas normales o textos accesibles a todo el mundo, sino encriptada y a menudo cuidadosamente oculta. En un mundo donde los que saben leer y escribir con soltura son una pequeña minoría, las claves secretas suelen ser bastante simples para los cánones de hoy en día.

Casi todas las claves usadas por los espías consisten en sistemas de sustitución de caracteres: cada letra se representa mediante otra, o bien con un símbolo. Como los espacios entre palabras se omiten, estos textos resultan incomprensibles para la mayoría de los viejomundanos, aunque sepan leer y escribir. El proceso puede ser mucho más complejo en lugares como Arabia, Tilea y Ulthuan, aunque las claves más complicadas son usadas muy raramente.

Los jefes de espías no tienen por qué ser expertos en cifrar y descifrar claves, sino que se apoyan en subordinados que sí lo son. Puede ser muy peligroso confesar que se conocen ciertas claves secretas, a no ser que uno sea académico, sacerdote, magister o trabaje para el gobierno. Si no es así, y eres sorprendido en posesión de textos escritos en clave (o con pruebas de que sabes como cifrar documentos), será mejor que tengas preparada una explicación convincente. Aparte del gobierno, las iglesias, los colegios de magia y las universidades, también son expertas en cifrar otras organizaciones, como los agentes enemigos y los cultos del Caos. En un mundo donde saber leer y escribir es considerada una habilidad casi divina por parte de la mayoría de sus habitantes, a los textos escritos se les atribuye un gran poder. Por lo tanto, la capacidad de ocultar mensajes en un texto es vista como una especie de conocimiento mágico (y no precisamente de los más aceptados).



OCULTAR Y DISIMULAR MENSAJES

“Mi señor, ¡por fin dimos con el mensaje que portaba el emisario! No, no conseguimos que confesara. Era... cómo decirlo... un cabrón duro de pelar. Se mantuvo en silencio hasta el final. Pero escuchad esto: descubrimos que le habían cortado el pelo, le habían tatuado el condenado mensaje en la piel... ¡y esperaron a que el pelo le volviese a crecer! ¿Su cabeza? ¿Por qué debería haber traído su...? Oh. Mi señor, no me refería al pelo de su cabeza...”

— CAPITÁN MERCENARIO
CLODIO DE ROUSSILION,
TRAS INTERROGAR A
UN AGENTE ENEMIGO

Existen dos procedimientos básicos para ocultar mensajes: el *cifrado* y la *taquigrafía*. “Cifrar” consiste en hacer que el texto sea más difícil de entender, mientras que la “taquigrafía” lo hace más difícil de detectar. En la práctica, “cifrar” un texto es ponerlo en clave, y “taquigrafarlo” es ocultarlo de algún modo, por ejemplo en el interior de otro texto o en un dibujo aparentemente inocente.

Las claves son el tipo de escritura secreta por excelencia. Un mensaje en clave siempre salta a la vista, pues consiste en un montón desordenado de letras, palabras o símbolos extraños. Toda clave secreta tiene un código que se usa tanto para cifrar el texto como para descifrarlo. Normalmente suele ser un documento en el que se detallan las correspondencias entre el código secreto y las letras reales: A = 5, B = G, D = 8, Todbringer = 9, El Emperador = 99... Cada cifrado equivale a un idioma distinto, y cada código es útil sólo para descifrar una única clave, a no ser que alguien fuera lo bastante estúpido como para usar partes de una clave antigua en una nueva.

Mientras que cifrar es un proceso muy técnico, en el que intervienen complejos sistemas simbólicos, la tipografía suele ser muy física. Un mensaje podría ser grabado en la madera y cubierto con cera, que el destinatario del mensaje se encarga de deshacer. También podría consistir en colocar un trozo de cordel sobre las líneas de un libro y marcar las letras que forman el mensaje en el

cordel con tinta o mediante nudos. Para un observador accidental sería sólo un trozo de cuerda, pero el receptor, siempre y cuando tenga el mismo libro, podría alinear el cordel con su copia del libro y leer el mensaje. Un sistema idéntico consistiría en agujerear una lámina de papel o madera: cuando la lámina se superpusiera en cierta página de cierto libro, los agujeros revelarían ciertas letras o palabras que formarían el mensaje. Un mensaje podría ser escrito con tinta invisible entre las líneas de una carta trivial, e incluso tatuarlo en el propio cuerpo del mensajero.

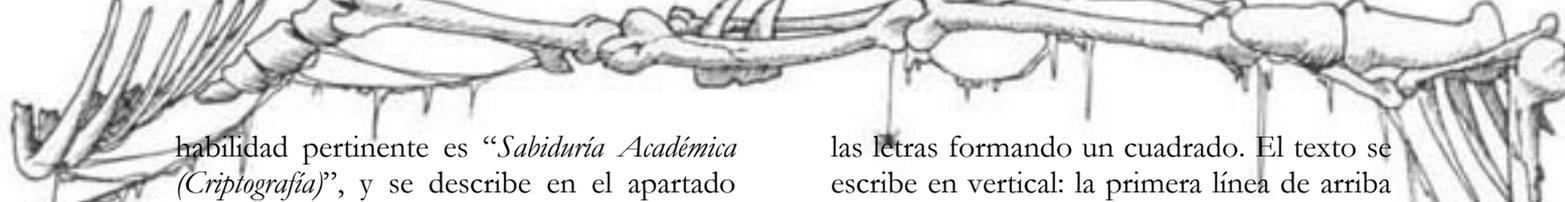
Los mensajes se pueden asimismo ocultar en anotaciones musicales, usando notas que simbolicen letras. Las notas podrían parecer auténticas y fuera de toda sospecha, pero al tocarlas podrían formar una melodía sin sentido. Sólo los verdaderamente expertos pueden escribir mensajes en clave en notas musicales que puedan ser interpretadas musicalmente sin sospechas.

TIPOS DE CLAVES

“Las claves de los oficiales del Imperio son ridículas. Sólo sirven para burlar a ladronzuelos, verduleras y rebaños de ovejas. Hace un mes oí al Gran Príncipe de jactarse de que sólo los Señores del Caos son capaces de descifrar sus claves secretas. Sin embargo, sé con certeza que sus inocentes garabatos llevan siendo estudiados y archivados casi quince años en los templos de Verena y en la Corte Imperial. Sin ir más lejos, yo mismo he logrado irlos descifrando durante los últimos cinco años, para gran gloria de Sigmar. He intentado convencer a los criptógrafos de la Corte Imperial para que consideren la posibilidad de usar esta ingeniosa clave; la descubrí mientras estudiaba varios documentos árabes del siglo veinte. Por desgracia, padre, ellos siguen en sus trece y no quieren renovar sus anticuados métodos. Es desesperante, Santidad.”

— HERDEINUS TELFAIR,
PROFESOR DE ESTUDIOS
ARÁBIGOS Y NEHEKHARLANOS

Las claves son únicas, pero pueden clasificarse en tres tipos: *Simplex*, *Comunes* y *Avanzadas*. Esta escala de complejidad determina el tiempo necesario para crear o descifrar una determinada clave. Cada tipo de clave tiene un grado de dificultad asociado. La



habilidad pertinente es “*Sabiduría Académica (Criptografía)*”, y se describe en el apartado “*Reglas para Cifrar y Descifrar Claves*”. La dificultad de la tirada se determina al crear la clave, así que una clave *Común* podría requerir una tirada de dificultad “*Normal*”, mientras que una clave algo más elaborada requeriría una tirada “*Difícil*”, y así sucesivamente. Si las claves fueran armas, la escala de complejidad indicaría si se está usando una honda, un arco o un trabuco, y el grado de dificultad el nivel de artesanía del arma.

Clave Simple (Rutina): Este es el tipo de clave más básico, consistente en sustituir cada letra o palabra por otra letra o símbolo, que siempre es el mismo. Los espacios en blanco entre palabras suelen mantenerse, o son visibles en el texto. Una clave *Simple* es completamente incomprendible para un lector común, pero un académico, clérigo o magister lo bastante listo podría descifrarla en una tarde.

Clave Común (Normal - Difícil): Este tipo de cifrado por sustitución es el método más habitual para preservar documentos políticos importantes y burlar las miradas indiscretas. Existen mejores procedimientos, pero estas claves son lo suficientemente difíciles de descifrar, y al mismo tiempo bastante fáciles de usar, lo cual las hace muy prácticas. Mediante este sistema las oraciones se escriben sin intercalar espacios entre las palabras; por otro lado, algunas letras se representan con más de un símbolo y ciertos símbolos denotan palabras completas. Los nombres de personas y lugares suelen ser reemplazados por símbolos acompañados de palabras comunes (“el”, “y”, “que”, “quien”, etc) y algunas expresiones relevantes (“El Emperador”, “El Gran Teogonista”, “Tzeentch”, etc). Sin una clave, el significado de esos signos debe deducirse del contexto. Algunos claves usan varios alfabetos al mismo tiempo, cambiando de uno a otro (por ejemplo, cada cinco letras).

Clave Avanzada (Muy Difícil): Las claves *Avanzadas* son desconocidas en el Imperio, pero a veces se usan en Arabia, Tilea y Ulthuan. Tienen varias capas de ofuscación, que pueden ser claves *Simples* o *Comunes* escritas de forma extraña. Un ejemplo de clave *Avanzada* es el uso de una clave *Común* con

las letras formando un cuadrado. El texto se escribe en vertical: la primera línea de arriba a abajo, la segunda de abajo a arriba y así sucesivamente. Si el mensaje no tiene forma de cubo, el espacio sobrante se llena de letras al azar. Tras esto, las líneas horizontales se combinan en una única línea continua.

Por ejemplo: la oración “Esta tarde la cita es junto al viejo roble” se cifraría así: leyendo desde la esquina superior izquierda hacia abajo, subir por la siguiente columna, y así hasta el final.

```
E C I L V H
S A T A I G
T L A O E E
A E E T J L
T D S N O B
A R J U R O
```

Como las letras no forman un cuadrado completo, los espacios restantes se han rellenado con letras aleatorias: G y H. Una vez hecho esto, las líneas horizontales se escriben una detrás de otra, formando una clave muy difícil de descifrar:

```
ECILVHSATAIGTLAOE
EAEETJLTDSNOBARJURO
```

El último paso consistiría en sustituir las letras por símbolos.

LAS CLAVES EN EL JUEGO

Para evitar confusiones sobre qué claves han descifrado los jugadores (o han encontrado el código apropiado), cada clave debería ser nombrada o identificada de algún modo. Descifrar los mensajes a mano es un proceso metódico, largo y fastidiosamente monótono, así que no es muy adecuado para jugar rol. Si a los jugadores les gusta resolver enigmas, el Director de Juego puede hacer que resuelvan un mensaje mediante una simple sustitución a mano. Para facilitar las cosas, el Director de Juego podría revelar a los jugadores algunas palabras o letras, y tal vez alguna pista sobre qué palabras son usadas probablemente en el mensaje. Sin embargo, lo más conveniente para que la partida no pierda fluidez es hacer que descifren el mensaje mediante una tirada de Habilidad.



Descubrir mensajes secretos e idear el modo de leerlos puede ser muy divertido para los jugadores. Si al DJ le gusta elaborar accesorios para sus partidas (cartas y cosas por el estilo), el sistema del cordel con nudos superpuesto en un libro (ver “*Ocultar y Cifrar Mensajes*”) podría ser un buen reto para ellos. Alternativamente, ocultar y descubrir un mensaje podría consistir en una tirada enfrentada entre la “*Sabiduría Académica (Criptografía)*” del que ha escrito el mensaje y la del que lo lee. En algunos casos, la persona que busca el mensaje podría usar la habilidad “*Buscar*” en su lugar (con el permiso del DJ).

Usar mensajes con muchas palabras codificadas es una buena manera de obligar a los jugadores a que se estrujen el cerebro. Por ejemplo, un mensaje secreto podría disimularse bajo la forma de un documento comercial, en el que “una entrega de 400 pollos” significaría que 400 enemigos han muerto en combate, y la expresión “práctico del puerto” se referiría en realidad al comandante enemigo, etc. A los jugadores les resulta más divertido descifrar mensajes como este, en lugar de las típicas claves basadas en letras que forman puzzles.

Aunque parecería creíble que cualquier documento o carta sospechosa estuviera escrita en clave, el DJ debe procurar no hacer un uso abusivo de los mensajes secretos en sus partidas. Si toda carta o nota que dejen los criminales o cultistas estuviera escrita en una clave que los jugadores no fueran capaces de descifrar, perderían su encanto. Pero si se usan con moderación, los mensajes cifrados retendrán la atmósfera de misterio e intriga que siempre les acompaña.

REGLAS PARA CIFRAR Y DESCIFRAR MENSAJES

“¡Hola colega! Lo tengo, así que coge tu laúd y manos a la obra. Si lo hacemos bien, nadie pillarà ni papa de nuestros mensajes. Lo único que tendrás que hacer será venir a la taberna y tocarme una canción-cilla! Vamos a ver... Aquí dice que deberías usar el sistema “hex-e-gourd”, que me cuelguen si sé qué cojones es eso. Después, aquí hay un montón de signos y notas musicales para que las toques. Si tocas seguidas las notas llamadas “Alamire” y “Colfant”, eso será la letra “A”, y la “Colfant” junto a la “Gsolrent” son para la “G”, y así todo el

rato. Venga, inténtalo: ¡toca mi nombre!... ¡Agh, qué mierda, suena como el culo! ¿Estás seguro de que sabes tocar esa cosa?”

— WECELO SCHYULER, BRIBÓN DE NULN

La mayor parte de situaciones que requieran cifrar o descifrar mensajes, o bien crear claves nuevas, se resolverán según esta nueva habilidad:

SABIDURÍA ACADÉMICA (CRIPTOGRAFÍA)

Tipo: Avanzada

Característica: Inteligencia

Descripción: Esta habilidad sirve para ocultar mensajes, ponerlos en clave y descifrarlos. Sólo puede usarse si el personaje posee también la habilidad “*Leer/escribir*”. Es accesible para todas las profesiones que tengan la opción de habilidad “*Sabiduría Académica (una cualquiera)*”. Asimismo, se añade a la lista de habilidades disponibles para las profesiones de “*Asesino*”, “*Señor del Crimen*”, “*Acólito del Culto*” y “*Magíster del Caos*” (Cult Acolyte and Magi) (*ToC*), “*Mensajero*”, “*Heraldo*”, “*Espía*”, “*Político*” y “*Brujo Oscuro*”. Un “*Señor noble*” puede elegirla como alternativa a “*Historia*” o “*Estrategia y tácticas*”. Un “*Demagogo*” puede elegirla en lugar de “*Leyes*”, y un “*Cazador de Brujas*” puede aprenderla en sustitución de “*Nigromancia*”.

Talentos asociados: “*Genio aritmético*” aporta un +10 a las tiradas de “*Sabiduría académica (Criptografía)*” para cifrar o descifrar un mensaje secreto.

Una posibilidad es considerar que cualquier personaje con la habilidad “*Sabiduría académica (Criptografía)*” y que tenga acceso al código secreto para descifrar el mensaje, pueda escribirlo o descifrarlo automáticamente. Un personaje sin la habilidad, pero que sepa la clave del mensaje así como leer y escribir con fluidez, debería pasar una tirada de “*Leer/escribir*” con un nivel de dificultad



apropiado. Por cada nivel de fracaso, una quinta parte del mensaje seguiría siendo incomprensible o se interpretaría erróneamente (ya fueran letras o palabras, según la meticoloso que sea el DJ).

Si fuera importante descifrar el mensaje cuanto antes, se considerará que el tiempo medio de lectura para claves *Simples* y *Comunes* (siempre y cuando se tenga el código) es de tres palabras por minuto, y el tiempo medio de escritura de dos palabras por minuto. Para las claves *Avanzadas*, el tiempo de lectura y escritura pasaría a ser de una palabra por minuto. Un personaje que deba leer o escribir un mensaje rápidamente tendrá que superar una tirada de “*Sabiduría académica (Criptografía)*” o bien de la mitad del valor que tenga en “*Leer/escribir*”, modificada por el nivel de dificultad de la clave. Cada nivel de éxito permitirá añadir una palabra a la velocidad media de lectura y escritura, pero también hará que una quinta parte del mensaje resulte confuso (porque la escritura será ininteligible o bien se habrá aplicado mal el código de resolución).

Cualquiera puede aprender un código de cifrado *Simple* por su cuenta, después de lo cual no necesitará ni la clave ni hacer tiradas de habilidad para leer o escribir mensajes que usen ese código. Podrá leerlo y escribirlo como si fuera un texto normal. Para ello, el personaje deberá estudiar y practicar con el código durante 2D10 horas, tras las cuales deberá pasar una tirada de **Inteligencia**. Si se pasa, el personaje habrá aprendido el código. Si falla, tendrá que estudiar durante 1D10 horas más antes de poder hacer otra tirada. Si el código no es usado durante mucho tiempo, se le olvidará tarde o temprano. A discreción del DJ, el tiempo invertido en leer y escribir cartas que usen ese código pueden contar como horas de estudio.

DESCIFRAR CLAVES

“¿Bab! ¿A esto le llama el Gran Teogonista un mensaje en clave? Pero si no es más que una simple sustitución de letras: “A” es igual a “B” y todo eso. Lo tendréis descifrado, digamos... ¿a la hora de la cena?”

—THEODOSIUS HAHN, MAGISTER Y MAESTRO CRIPTÓGRAFO DEL COLEGIO DE LA LUZ

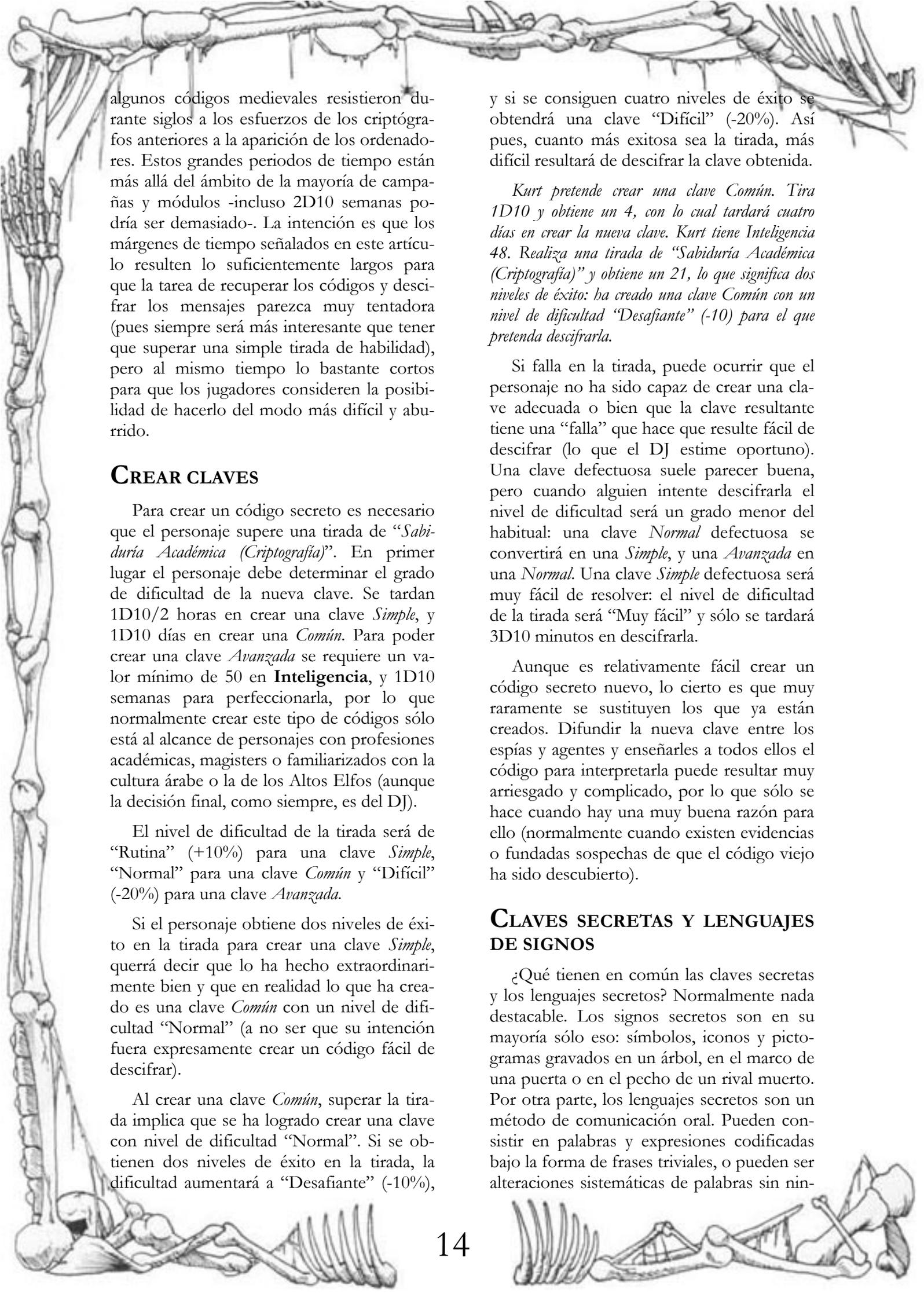
Cuando los personajes den con un texto en clave que no puedan leer, es posible que quieran intentar descifrar el código en lugar de tratar de obtener la clave. Tal y como se ha dicho antes, las claves *Simples* pueden ser resueltas por los jugadores rápidamente. Por el contrario, las claves más complejas requieren mucho más trabajo, y para la mayoría de jugadores intentar resolverlas por su cuenta puede implicar que el juego les deje de resultar divertido. Por esa razón lo mejor es permitir a los jugadores que descifren los mensajes con una tirada de habilidad.

Un personaje deberá estudiar el texto en clave durante algún tiempo antes de poder realizar la tirada de “*Sabiduría académica (Criptografía)*” modificada por la dificultad de la clave. El tiempo requerido siempre dependerá de la dificultad de dicha clave: para las claves *Simples*, 1D10 horas, para las *Comunes* 2D10 semanas y para las *Avanzadas* 2D10 meses (o más a discreción del DJ). Las claves *Comunes* y *Avanzadas* requieren ocho horas al día de estudio, pero no hace falta que sea interrumpido.

Tras el periodo de estudio, se considera que el personaje ha alcanzado un nivel potencial de éxito, por lo que podrá realizar la tirada. Si tiene éxito, el personaje habrá resuelto el código secreto y podrá usarlo para descifrar el texto. Si falla, deberá estudiar el mensaje durante más tiempo (según lo compleja que sea la clave) antes de poder realizar la tirada de nuevo. El DJ podría limitar los intentos de tirada a tres por mensaje, tras los cuales el personaje debería obtener un +10 de Avance en su habilidad antes de poder volver a intentarlo.

Algunas claves *Comunes* y *Avanzadas* pueden ser imposibles de deducir por el contexto, puesto que contienen símbolos que denotan palabras enteras. La decisión en último término es del DJ. Dar con documentos que mencionen a gente misteriosa indeterminada, cuya identidad deban descubrir los jugadores, es un buen tema para rolear.

Aclaración sobre el realismo: en los juegos de rol los mensajes cifrados y crípticos se suelen resolver rápidamente. En el mundo real,



algunos códigos medievales resistieron durante siglos a los esfuerzos de los criptógrafos anteriores a la aparición de los ordenadores. Estos grandes periodos de tiempo están más allá del ámbito de la mayoría de campañas y módulos -incluso 2D10 semanas podría ser demasiado-. La intención es que los márgenes de tiempo señalados en este artículo resulten lo suficientemente largos para que la tarea de recuperar los códigos y descifrar los mensajes parezca muy tentadora (pues siempre será más interesante que tener que superar una simple tirada de habilidad), pero al mismo tiempo lo bastante cortos para que los jugadores consideren la posibilidad de hacerlo del modo más difícil y aburrido.

CREAR CLAVES

Para crear un código secreto es necesario que el personaje supere una tirada de “*Sabiduría Académica (Criptografía)*”. En primer lugar el personaje debe determinar el grado de dificultad de la nueva clave. Se tardan 1D10/2 horas en crear una clave *Simple*, y 1D10 días en crear una *Común*. Para poder crear una clave *Avanzada* se requiere un valor mínimo de 50 en **Inteligencia**, y 1D10 semanas para perfeccionarla, por lo que normalmente crear este tipo de códigos sólo está al alcance de personajes con profesiones académicas, magisters o familiarizados con la cultura árabe o la de los Altos Elfos (aunque la decisión final, como siempre, es del DJ).

El nivel de dificultad de la tirada será de “Rutina” (+10%) para una clave *Simple*, “Normal” para una clave *Común* y “Difícil” (-20%) para una clave *Avanzada*.

Si el personaje obtiene dos niveles de éxito en la tirada para crear una clave *Simple*, querrá decir que lo ha hecho extraordinariamente bien y que en realidad lo que ha creado es una clave *Común* con un nivel de dificultad “Normal” (a no ser que su intención fuera expresamente crear un código fácil de descifrar).

Al crear una clave *Común*, superar la tirada implica que se ha logrado crear una clave con nivel de dificultad “Normal”. Si se obtienen dos niveles de éxito en la tirada, la dificultad aumentará a “Desafiante” (-10%),

y si se consiguen cuatro niveles de éxito se obtendrá una clave “Difícil” (-20%). Así pues, cuanto más exitosa sea la tirada, más difícil resultará de descifrar la clave obtenida.

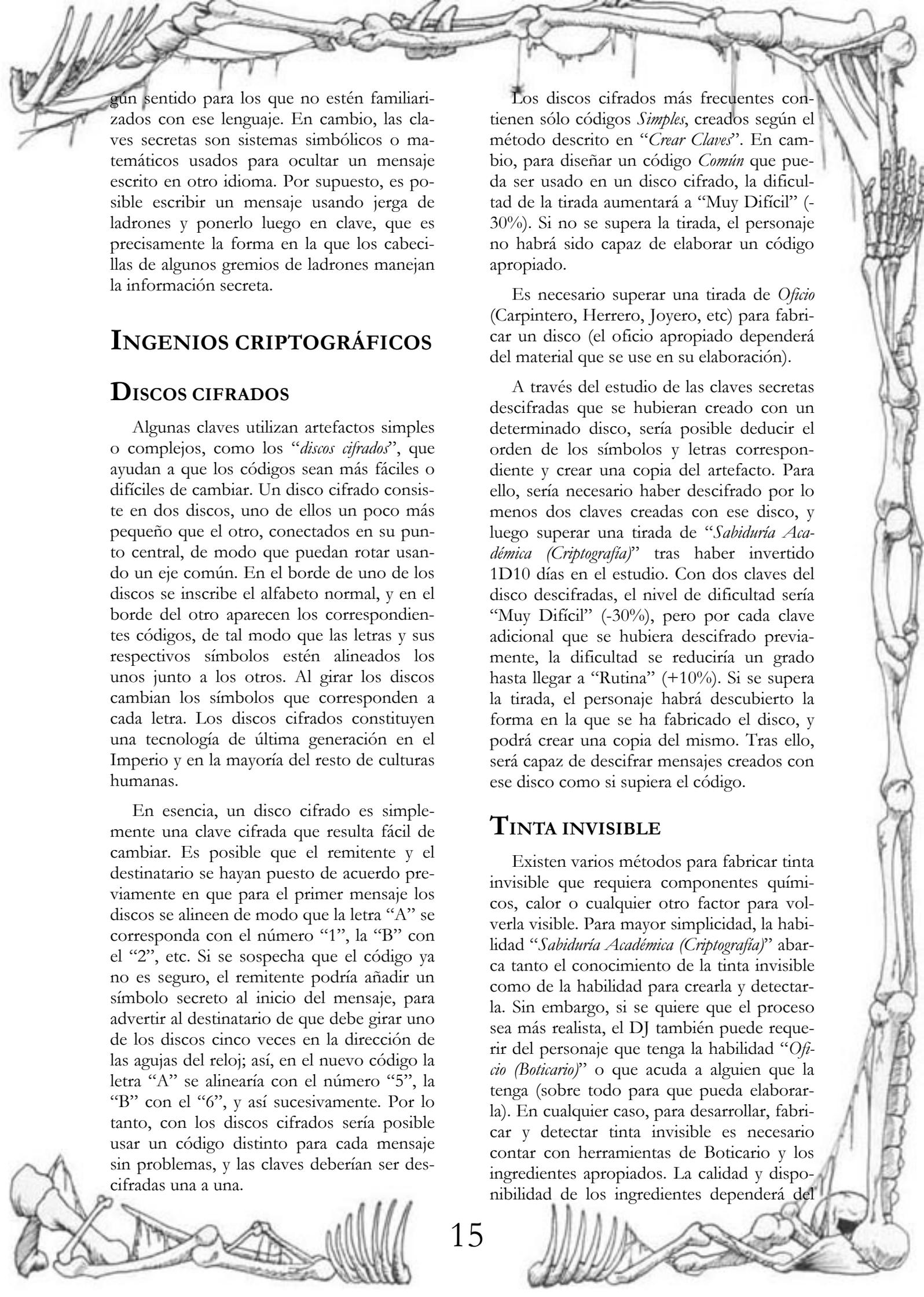
Kurt pretende crear una clave Común. Tira 1D10 y obtiene un 4, con lo cual tardará cuatro días en crear la nueva clave. Kurt tiene Inteligencia 48. Realiza una tirada de “Sabiduría Académica (Criptografía)” y obtiene un 21, lo que significa dos niveles de éxito: ha creado una clave Común con un nivel de dificultad “Desafiante” (-10) para el que pretenda descifrarla.

Si falla en la tirada, puede ocurrir que el personaje no ha sido capaz de crear una clave adecuada o bien que la clave resultante tiene una “falla” que hace que resulte fácil de descifrar (lo que el DJ estime oportuno). Una clave defectuosa suele parecer buena, pero cuando alguien intente descifrarla el nivel de dificultad será un grado menor del habitual: una clave *Normal* defectuosa se convertirá en una *Simple*, y una *Avanzada* en una *Normal*. Una clave *Simple* defectuosa será muy fácil de resolver: el nivel de dificultad de la tirada será “Muy fácil” y sólo se tardará 3D10 minutos en descifrarla.

Aunque es relativamente fácil crear un código secreto nuevo, lo cierto es que muy raramente se sustituyen los que ya están creados. Difundir la nueva clave entre los espías y agentes y enseñarles a todos ellos el código para interpretarla puede resultar muy arriesgado y complicado, por lo que sólo se hace cuando hay una muy buena razón para ello (normalmente cuando existen evidencias o fundadas sospechas de que el código viejo ha sido descubierto).

CLAVES SECRETAS Y LENGUAJES DE SIGNOS

¿Qué tienen en común las claves secretas y los lenguajes secretos? Normalmente nada destacable. Los signos secretos son en su mayoría sólo eso: símbolos, iconos y pictogramas gravados en un árbol, en el marco de una puerta o en el pecho de un rival muerto. Por otra parte, los lenguajes secretos son un método de comunicación oral. Pueden consistir en palabras y expresiones codificadas bajo la forma de frases triviales, o pueden ser alteraciones sistemáticas de palabras sin nin-



gún sentido para los que no estén familiarizados con ese lenguaje. En cambio, las claves secretas son sistemas simbólicos o matemáticos usados para ocultar un mensaje escrito en otro idioma. Por supuesto, es posible escribir un mensaje usando jerga de ladrones y ponerlo luego en clave, que es precisamente la forma en la que los cabecillas de algunos gremios de ladrones manejan la información secreta.

INGENIOS CRIPTOGRÁFICOS

DISCOS CIFRADOS

Algunas claves utilizan artefactos simples o complejos, como los “discos cifrados”, que ayudan a que los códigos sean más fáciles o difíciles de cambiar. Un disco cifrado consiste en dos discos, uno de ellos un poco más pequeño que el otro, conectados en su punto central, de modo que puedan rotar usando un eje común. En el borde de uno de los discos se inscribe el alfabeto normal, y en el borde del otro aparecen los correspondientes códigos, de tal modo que las letras y sus respectivos símbolos estén alineados los unos junto a los otros. Al girar los discos cambian los símbolos que corresponden a cada letra. Los discos cifrados constituyen una tecnología de última generación en el Imperio y en la mayoría del resto de culturas humanas.

En esencia, un disco cifrado es simplemente una clave cifrada que resulta fácil de cambiar. Es posible que el remitente y el destinatario se hayan puesto de acuerdo previamente en que para el primer mensaje los discos se alineen de modo que la letra “A” se corresponda con el número “1”, la “B” con el “2”, etc. Si se sospecha que el código ya no es seguro, el remitente podría añadir un símbolo secreto al inicio del mensaje, para advertir al destinatario de que debe girar uno de los discos cinco veces en la dirección de las agujas del reloj; así, en el nuevo código la letra “A” se alinearía con el número “5”, la “B” con el “6”, y así sucesivamente. Por lo tanto, con los discos cifrados sería posible usar un código distinto para cada mensaje sin problemas, y las claves deberían ser descifradas una a una.

Los discos cifrados más frecuentes contienen sólo códigos *Simple*s, creados según el método descrito en “*Crear Claves*”. En cambio, para diseñar un código *Común* que pueda ser usado en un disco cifrado, la dificultad de la tirada aumentará a “Muy Difícil” (-30%). Si no se supera la tirada, el personaje no habrá sido capaz de elaborar un código apropiado.

Es necesario superar una tirada de *Oficio* (Carpintero, Herrero, Joyero, etc) para fabricar un disco (el oficio apropiado dependerá del material que se use en su elaboración).

A través del estudio de las claves secretas descifradas que se hubieran creado con un determinado disco, sería posible deducir el orden de los símbolos y letras correspondiente y crear una copia del artefacto. Para ello, sería necesario haber descifrado por lo menos dos claves creadas con ese disco, y luego superar una tirada de “*Sabiduría Académica (Criptografía)*” tras haber invertido 1D10 días en el estudio. Con dos claves del disco descifradas, el nivel de dificultad sería “Muy Difícil” (-30%), pero por cada clave adicional que se hubiera descifrado previamente, la dificultad se reduciría un grado hasta llegar a “*Rutina*” (+10%). Si se supera la tirada, el personaje habrá descubierto la forma en la que se ha fabricado el disco, y podrá crear una copia del mismo. Tras ello, será capaz de descifrar mensajes creados con ese disco como si supiera el código.

TINTA INVISIBLE

Existen varios métodos para fabricar tinta invisible que requiera componentes químicos, calor o cualquier otro factor para volverla visible. Para mayor simplicidad, la habilidad “*Sabiduría Académica (Criptografía)*” abarca tanto el conocimiento de la tinta invisible como de la habilidad para crearla y detectarla. Sin embargo, si se quiere que el proceso sea más realista, el DJ también puede requerir del personaje que tenga la habilidad “*Oficio (Boticario)*” o que acuda a alguien que la tenga (sobre todo para que pueda elaborarla). En cualquier caso, para desarrollar, fabricar y detectar tinta invisible es necesario contar con herramientas de Boticario y los ingredientes apropiados. La calidad y disponibilidad de los ingredientes dependerá del



fabricante de la tinta; la persona que pretenda detectar la tinta deberá hacerse con ingredientes del mismo nivel de disponibilidad (si se usan ingredientes “Abundantes”, no será posible detectar tinta fabricada con ingredientes “Raros”). Los ingredientes Abundantes o Frecuentes cuestan 3D10 peniques, los Comunes o Normales 3D10 chelines y los Escasos, Raros o Muy Raros 2D10 Coronas por dosis de tinta, suficiente para escribir unas 10 páginas de texto.

Crear un nuevo tipo de tinta invisible requiere los ingredientes apropiados y superar una tirada de “*Sabiduría Académica (Criptografía)*”. Será el creador de la tinta el que decida qué método deberá usarse para hacer que la tinta vuelva a ser visible; podría consistir en aplicarle una determinada sustancia (agua, zumo de frutas o algo aún más raro), darle calor o dejarla a la luz del sol. Para detectar la tinta será necesaria una tirada enfrentada, así que deberá tenerse en cuenta el nivel de éxito de la tirada para fabricarla. Una vez elaborada la tinta, cualquiera que tenga acceso a la fórmula podrá fabricarla si adquiere los ingredientes necesarios y supera una tirada de “*Sabiduría Académica (Criptografía)*” o una de “*Oficio (Boticario)*”.

Si no se supera la tirada para crear una tinta, la fórmula será defectuosa. Por cada nivel de fracaso, una quinta parte de cualquier mensaje escrito con esa tinta resultará ilegible para el receptor. A discreción del DJ, el mensaje podría volverse visible durante su traslado o no se podrá volver visible de ningún modo. Si se fracasa en la tirada de elaboración, esto sólo se aplicará a la dosis creada en ese momento. Teniendo esto en cuenta, el DJ podría preferir que la tirada de habilidad (ya fuera para inventarla o para fabricarla), se hiciera en secreto.

Si el receptor del mensaje conoce la forma para hacer que el mensaje vuelva a ser visible, podrá hacerlo automáticamente si cuenta con los ingredientes adecuados. No será necesario adquirir nada si el método consiste en aplicar calor, luz o un componente que no sea químico. Se considera que la mayoría de ingredientes Abundantes o Frecuentes estarán siempre disponibles para el destinatario del mensaje (aunque puede resultar divertido forzar a los personajes a

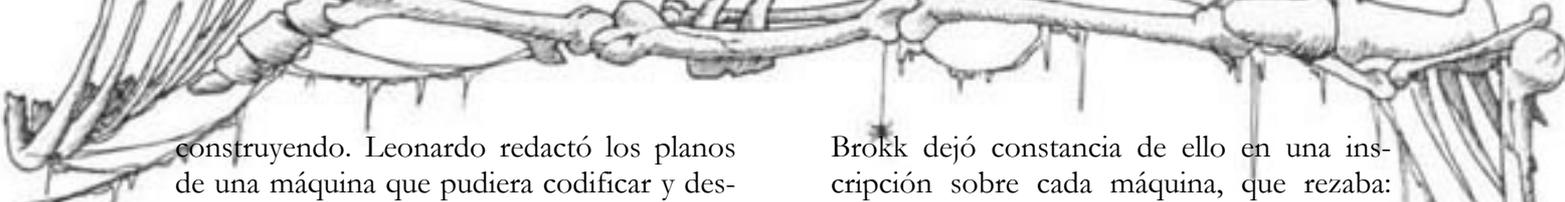
que busquen zumo de limón fresco en pleno invierno, u orina de vaca en plena recepción oficial de un Conde Elector para poder leer una orden urgente).

Si el destinatario desconoce qué tipo de tinta se ha usado, deberá probar distintos métodos para volverla visible, haciendo uso de ingredientes con la misma disponibilidad (o menor) que los que se hubieran usado en la elaboración de la tinta. Si el personaje no sabe cuál era el nivel de disponibilidad de los ingredientes originales, tendrá que adivinarlo. Para revelar un mensaje escrito con tinta invisible será necesario superar una tirada enfrentada de “*Sabiduría académica (Criptografía)*” contra el inventor de la tinta. Si la tirada tiene éxito y los ingredientes usados son del mismo nivel de disponibilidad (o menor) que aquellos usados en la elaboración, la tinta se volverá visible. Si los ingredientes tienen un nivel de disponibilidad mayor, el mensaje seguirá oculto. Si se no se supera la tirada, por cada nivel de fracaso se destruye una quinta parte del mensaje. El personaje podrá intentarlo tantas veces como desee. Así pues, si se realizan dos tiradas y en una se obtienen dos niveles de fracaso y en la otra tres niveles, el mensaje se habrá vuelto completamente ilegible.

Nota sobre el realismo: considerar la disponibilidad de los ingredientes como el factor principal para detectar la tinta invisible, es una abstracción para simplificar el juego. Si el DJ es lo bastante meticuloso, puede especificar aún más los ingredientes: por ejemplo podría decidir que una tinta diseñada para reaccionar al contacto con zumo de limón también lo hiciera con vinagre y otras sustancias ácidas.

LAS MÁQUINAS *COMLOTTO* DE LEONARDO

Hay muy pocas máquinas criptográficas genuinas en el Viejo Mundo. Las más conocidas son las *Complotto*, de Leonardo de Miragliano, cuyo código secreto se ha resistido a todos aquellos que han intentado descifrarlo. Estas máquinas fueron la única incursión de Leonardo en el diseño de artefactos criptográficos, y las ideó sólo para entretenerse mientras se recuperaba de un accidente con una máquina de asedio que había estado



construyendo. Leonardo redactó los planos de una máquina que pudiera codificar y descifrar mensajes escritos con el alfabeto tileano. Pero mientras estaba durmiendo un criado robó sus anotaciones y las vendió en el mercado negro.

Los planos llegaron a las manos de un ingeniero enano llamado Brokk Ojodelatón, un tipo cuya habilidad en el diseño de trampas complejas e ingeniosas sólo era superada por su desdén por todo lo tradicional. Lógicamente, su actitud no era bien vista por los enanos más ancianos. Sus compañeros le tachaban de loco, y sus continuos roces con los enanos más tradicionalistas provocaron su destierro del reino, así que se estableció en los Reinos Fronterizos. La mayor parte de sus amigos humanos le consideraban demasiado nervioso, maniático y obsesionado con los objetos pensados para cortar, perforar, rebanar y desintegrar seres vivos.

Cuando Brokk encontró los planos de las *Complotto*, se dio cuenta del tremendo potencial que encerraban. Tras varios años de intentos, logró construir seis de ellas, a las que añadió una de sus retorcidas invenciones. A Brokk le preocupaba la idea de que alguien pudiera estudiar los entresijos de las máquinas, pues entonces los secretos de sus códigos saldrían a la luz. Así pues, optó por sellar las máquinas soldando sus revestimientos, y dotó al mecanismo de una trampa de muelle, que haría volar por los aires las docenas de engranajes si la máquina era abierta de algún modo. Por supuesto, no pudo evitar la tentación de añadir también algunas trampas más agresivas...

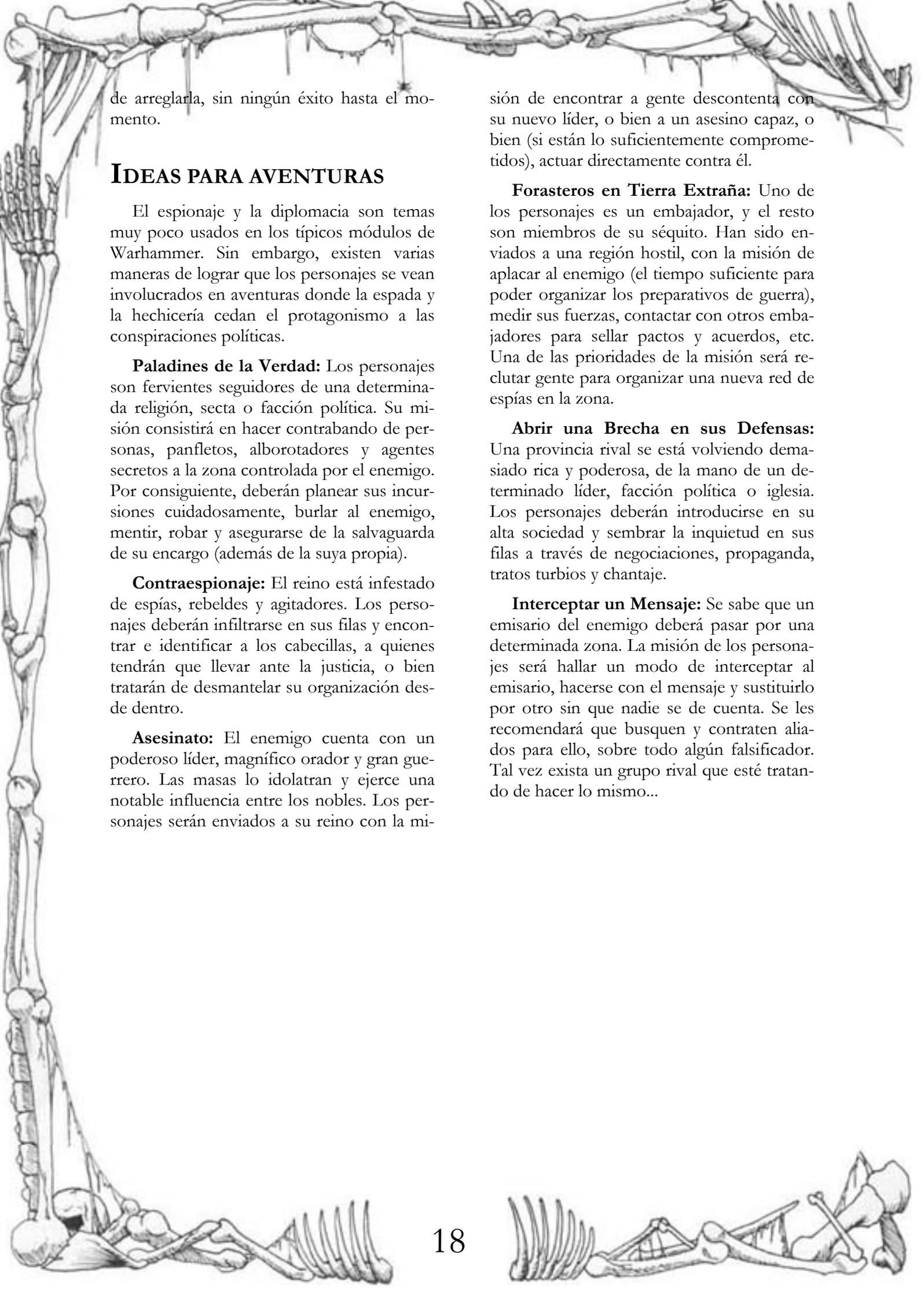
Las máquinas *Complotto* son muy fáciles de usar: primero se escribe un mensaje, pulsando los botones correspondientes a cada letra del alfabeto tileano y tirando de una palanca entre letra y letra. El resultado es una página con un galimatías impreso, pero si se introducen las letras una a una en otra máquina *Complotto* junto con una hoja de papel, el resultado es un mensaje con sentido. Probablemente, Leonardo nunca llegó a saber que sus máquinas de descifrar fueron construidas. Es casi seguro que se olvidó de ellas, puesto que no las menciona en sus escritos. Sin embargo, es indiscutible que fue él quien las diseñó, puesto que el propio

Brokk dejó constancia de ello en una inscripción sobre cada máquina, que rezaba: “*Obra del Maestro Ingeniero Brokk Ojodelatón, según los esquemas de un tal Leonardo de Miragliano*”.

LAS COMLOTTO EN EL VIEJO MUNDO

Brokk logró vender tres de sus máquinas a unos príncipes tileanos antes de ser asaltado por unos bandidos, que lo mataron y después vendieron las máquinas junto con el resto de sus cosas a varios mercaderes, peristas y aventureros. Hoy en día se conoce el paradero de cuatro de esas máquinas; una de ellas está en posesión del Emperador, otra en la corte del Príncipe Mercader de Miragliano y otra en el Colegio de la Luz. El Emperador y el Colegio de la Luz usan las *Complotto* para poner en clave sus mensajes más prioritarios. Las máquinas no se utilizan para las comunicaciones rutinarias por varias razones. La más importante de ellas es que nadie sabe exactamente cómo funcionan, ni quién está en posesión de las máquinas desaparecidas. Tras una exhaustiva investigación de las máquinas del Emperador y del Colegio de la Luz, no se encontraron evidencias de que estuvieran corruptas por el Caos, ni de que contuvieran magia de ningún tipo (aunque de sobra es conocida la retorcida mente del Caos). Además, si las máquinas se estropearan es dudoso que nadie fuera capaz de repararlas: muchos estudiosos de las *Complotto* saben de la existencia de las trampas de Brokk en su interior.

La cuarta *Complotto* se halla en la fortaleza enana de Karak-a-Karak, en la corte del Gran Rey. Sólo el Emperador y algunos altos cargos de su gobierno conocen su existencia. Pero lo que nadie sabe, salvo el Gran Rey y algunos de sus consejeros, es que lleva estropeada casi diez años. El enano que había sido maestro de Brokk creyó que podría desentrañar los secretos de la máquina; por desgracia para él, sus intentos de abrirla le provocaron la pérdida de un ojo a causa de una trampa de ácido, y además accionó la trampa de muelle que desparramó por el taller todos sus engranajes, cierres y resortes. Durante la última década ha estado tratando

A decorative border of human bones, including the skull, spine, ribs, and limbs, framing the page.

de arreglarla, sin ningún éxito hasta el momento.

IDEAS PARA AVENTURAS

El espionaje y la diplomacia son temas muy poco usados en los típicos módulos de Warhammer. Sin embargo, existen varias maneras de lograr que los personajes se vean involucrados en aventuras donde la espada y la hechicería cedan el protagonismo a las conspiraciones políticas.

Paladines de la Verdad: Los personajes son fervientes seguidores de una determinada religión, secta o facción política. Su misión consistirá en hacer contrabando de personas, panfletos, alborotadores y agentes secretos a la zona controlada por el enemigo. Por consiguiente, deberán planear sus incursiones cuidadosamente, burlar al enemigo, mentir, robar y asegurarse de la salvaguarda de su encargo (además de la suya propia).

Contraespionaje: El reino está infestado de espías, rebeldes y agitadores. Los personajes deberán infiltrarse en sus filas y encontrar e identificar a los cabecillas, a quienes tendrán que llevar ante la justicia, o bien tratarán de dismantelar su organización desde dentro.

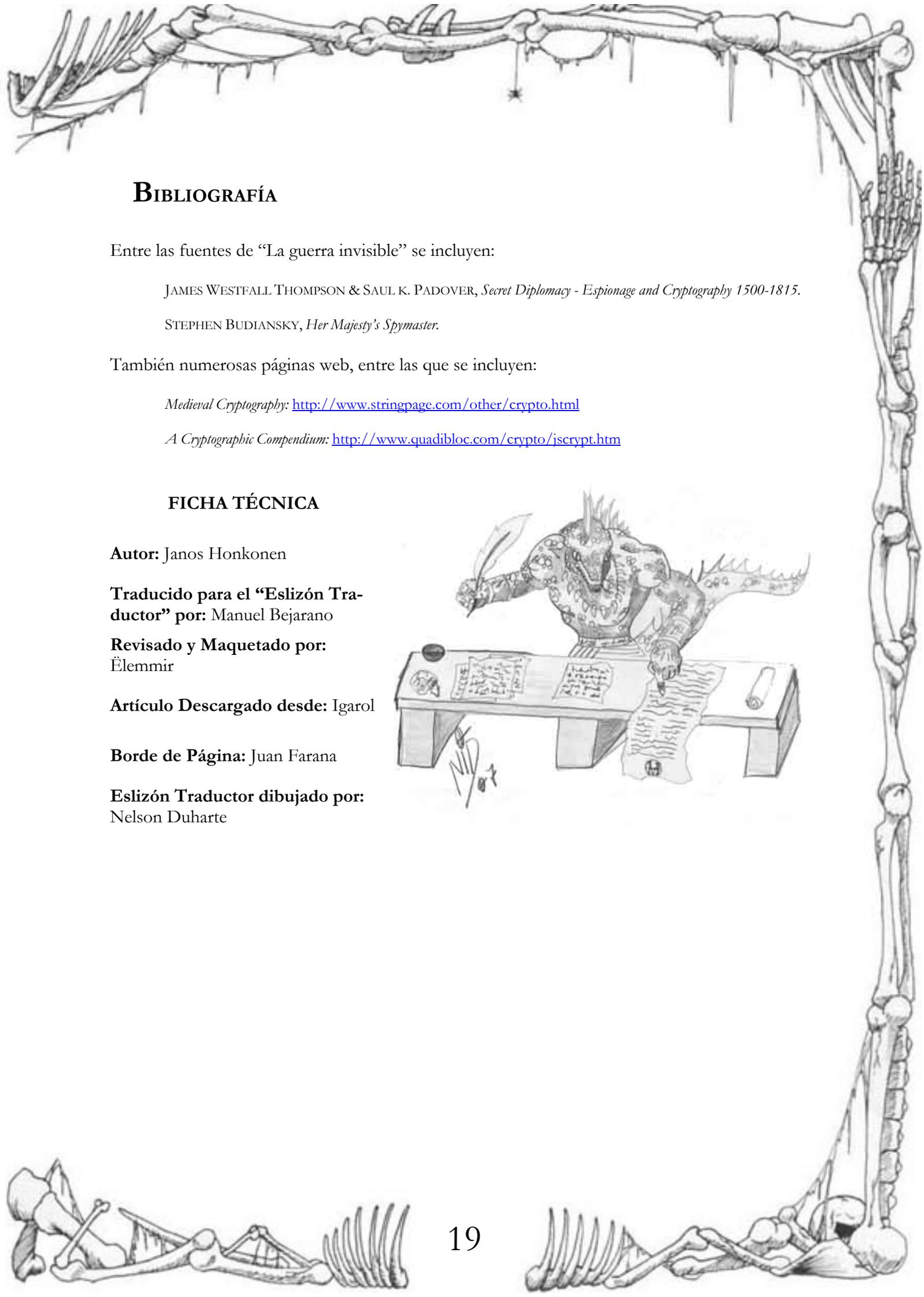
Asesinato: El enemigo cuenta con un poderoso líder, magnífico orador y gran guerrero. Las masas lo idolatran y ejerce una notable influencia entre los nobles. Los personajes serán enviados a su reino con la mi-

sión de encontrar a gente descontenta con su nuevo líder, o bien a un asesino capaz, o bien (si están lo suficientemente comprometidos), actuar directamente contra él.

Forasteros en Tierra Extraña: Uno de los personajes es un embajador, y el resto son miembros de su séquito. Han sido enviados a una región hostil, con la misión de aplacar al enemigo (el tiempo suficiente para poder organizar los preparativos de guerra), medir sus fuerzas, contactar con otros embajadores para sellar pactos y acuerdos, etc. Una de las prioridades de la misión será reclutar gente para organizar una nueva red de espías en la zona.

Abrir una Brecha en sus Defensas: Una provincia rival se está volviendo demasiado rica y poderosa, de la mano de un determinado líder, facción política o iglesia. Los personajes deberán introducirse en su alta sociedad y sembrar la inquietud en sus filas a través de negociaciones, propaganda, tratos turbios y chantaje.

Interceptar un Mensaje: Se sabe que un emisario del enemigo deberá pasar por una determinada zona. La misión de los personajes será hallar un modo de interceptar al emisario, hacerse con el mensaje y sustituirlo por otro sin que nadie se de cuenta. Se les recomendará que busquen y contraten aliados para ello, sobre todo algún falsificador. Tal vez exista un grupo rival que esté tratando de hacer lo mismo...



BIBLIOGRAFÍA

Entre las fuentes de “La guerra invisible” se incluyen:

JAMES WESTFALL THOMPSON & SAUL K. PADOVER, *Secret Diplomacy - Espionage and Cryptography 1500-1815*.

STEPHEN BUDIANSKY, *Her Majesty's Spymaster*.

También numerosas páginas web, entre las que se incluyen:

Medieval Cryptography: <http://www.stringpage.com/other/crypto.html>

A Cryptographic Compendium: <http://www.quadibloc.com/crypto/jsencrypt.htm>

FICHA TÉCNICA

Autor: Janos Honkonen

Traducido para el “Eslizón Traductor” por: Manuel Bejarano

Revisado y Maquetado por:
Élemmir

Artículo Descargado desde: Igarol

Borde de Página: Juan Farana

Eslizón Traductor dibujado por:
Nelson Duharte

