



WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

**LA FUNDICIÓN DE LOS
HERMANOS ELRICK**

PARTE 1: METALES

CRÉDITOS

Autor: NairtelGames

Twitch: <https://www.twitch.tv/nairtelgames>

YouTube: <https://www.youtube.com/@nairtelgames>

Recursos: <https://mega.nz/folder/lbsACZCL#CV-VCUDZ6OTYg3BHRCO5ZO>

E-Mail: nairtelgames@gmail.com

Revisión: Tawers

Twitter: <https://twitter.com/Tawersroleplay>



NOTA DEL AUTOR v.1.0: Esta es la primera aventura que escribo, espero que puedas disfrutarla y sea de tu agrado. Eres completamente libre de modificar cuanto quieras. Diviértete. Yo aún no he podido ponerla en práctica por lo que si la juegas te agradecería enormemente que me escribieras por alguna de las redes que he dejado más arriba y me dieras tu opinión así como sugerencias para mejorarla. Si sois de los que grabáis vuestras partidas puedes mandarme el link. Me encargaría ver como otros hacen suya esta aventura.

Este material es Fanmade y ha sido creado sin ningún ánimo de lucro, únicamente para pasar un buen rato roleando con los amigos. Las diferentes imágenes utilizadas son propiedad de sus respectivos dueños. Asimismo Warhammer Fantasy el juego de rol y WJDR son marcas propiedad de Games Workshop Ltd.

LA FUNDICIÓN DE LOS ♦ HERMANOS ELRICK ♦



La ciencia y la magia se unen raras veces, pero al hacerlo crean la combinación perfecta de pasado y futuro, de tradición y evolución, y, en todos casos de devastación física y espiritual. Los hechiceros siempre han buscado nuevas formas de ampliar sus habilidades, ¿pero qué pasaría si cualquier persona pudiera poseer una pizca de sus poderes? ¿estaría dispuesto a sacrificar un pedazo de su alma a cambio de poderes que escapan a su comprensión mortal? ¿o temería lo desconocido y prohibiría como herejía todo su uso?

La *Fundición de los Hermanos Elrick* es una campaña corta que puede jugarse como una aventura independiente o mientras los Personajes viajan por el Imperio. La aventura comienza con un día de mercado en la ciudad Middenheim, entre tiendas y talleres.

En la aventura los Personajes deberán investigar un nuevo producto mágico elaborado por la Fundición de los Hermanos Elrick, así como todas las circunstancias que rodean a esta organización gestionada por hechiceros del metal. Sus decisiones influirán en el destino de la Fundición, e incluso podrán conseguir formar parte de ella. Pero todo tiene un precio y quizás el grupo no esté dispuesto a efectuar un intercambio equivalente...

RESUMEN DE LA AVENTURA

La Fundición de los Hermanos Elrick es una organización mercantil registrada y con todos sus papeles en regla. Han descubierto una nueva técnica con la que combinando los vientos de la magia y distintos metales pueden otorgar poderes a cualquier persona. Tan exitosos han sido sus resultados que han abierto diferentes establecimientos de venta al público en varias ciudades del Imperio, y recientemente han llegado a Middenheim.

Para desgracia de la organización sus métodos no son del agrado de todos. Al culto de Shallya le parece una profanación del cuerpo y las almas de sus hijos y están investigando la Fundición para poner fin a sus prácticas. Por otro lado, existen otras organizaciones que están interesadas en conseguir los resultados de la investigación de la Fundición para sus propios fines.

En lo que empieza con un día habitual de mercado, los Personajes se verán envueltos en los tejemanejes de la Fundición de los Hermanos Elrick. Un encargo de trabajo les llevará hasta las entrañas de la organización, y deberán decidir en que bando están. ¿Sucumbirán a sus deseos de poder? ¿o escogerán mantener sus cuerpos y almas a salvo?

POR DÓNDE EMPEZAR

Para jugar esta aventura, tus Personajes deben de encontrarse en Middenheim. Pueden haber llegado en ese mismo día o despertar en una de las más emblemáticas tabernas de la ciudad. Si se trata de una aventura puntual, pueden conocerse en la plaza del mercado o en La Botica del Superviviente, aunque en cualquier caso es interesante que todos sean testigos de los eventos que suceden en el mercado para despertar su curiosidad.

Dependiendo del trasfondo de tus Personajes, cada uno puede tener un interés diferente para iniciar esta aventura. Quizás haya quien solo quiera conseguir dinero, alguno puede sentir curiosidad por los novedosos productos de la Fundición, y quizás otros vean que lo que están haciendo no es del todo correcto y pretendan detener su actividad.

NOTA DEL AUTOR

La aventura está escrita para desarrollarse en la ciudad de Middenheim, pero a fin de cuentas no es relevante para el desarrollo de la trama. El DJ puede adaptar las localizaciones a cualquier ciudad del Imperio, ya sea por gusto propio o porque los aventureros se encuentran en ese momento en dicha ciudad.



PARTE 1: TILL LINDEMANN

Con los primeros rayos de luz, la ciudad de Middenheim despierta y rápidamente las calles se embriagan del alboroto de comerciantes, talleres y clientes. En la cima del Faustschlag el viento gélido recorre las estrechas calles de la ciudad y solo es aplacado por la multitud que se aglutina en comprar y vender sus productos.

Hoy es día de mercado y las calles se encuentran extremadamente concurridas. El olor de la muchedumbre, del pescado no tan fresco, así como de los productos químicos de los curtidores es especialmente desagradable para los olfatos más refinados. A ambos lados vemos como los mercaderes han improvisados sus tiendas utilizando cajas de madera, barriles y toldos. Los más adinerados disponen de sus propios locales y mientras trabajan mantienen sus puertas abiertas al público por lo que continuamente se escucha el martillar del hierro en las forjas.

Siéntete libre de incluir cualquier tipo de establecimiento que se te ocurra. Es un buen momento para que los Personajes compren cualquier bien que crean necesitar.

Entre los diferentes puestos de venta destaca uno especialmente. A su alrededor se ha concentrado una multitud que observa con curiosidad a un hechicero, llamado Till Lindemann. Este se encuentra sobre una tarima improvisada de tablones de madera, a su espalda hay varios muebles pequeños con ventanas de cristal, donde se pueden observar varias pociones de distintos colores en su interior; encima de éstos, sostenido por dos palos de madera, hay un cartel de tela que pone: "Fundición de los Hermanos Elrick"; en ambos lados dos hombres con rostros curtidos hacen las tareas de guardaespaldas; y enfrente suyo hay una robusta piedra.

Los personajes que tengan conocimientos arcanos podrán atisbar que se trata de un hechicero del Saber del Metal. El resto deberá tener éxito en un Chequeo Difícil (-20) de Inteligencia para conocer el saber correspondiente al hechicero, modificado según la biografía de cada Personaje, pero en caso de acierto deberán explicar porque saben que se trata de ese saber en concreto.

"¡Bienaventurados ciudadanos de Middenheim!" pronuncia con voz potente Lindemann. "Sed testigos de la gracia que os traemos para todos ustedes. Ya habéis visto lo que podemos hacer, pero para aquellos más escépticos, por favor, que suba alguien del público."

En estos momentos cualquier Personaje puede prestarse como voluntario para el experimento. Si por el contrario se ponen a hablar entre ellos, o se extienden mucho discutiendo, Lindemann se dirigirá directamente a ellos interviniendo en su conversación e invitará a uno a prestarse como voluntario.

A pesar de que se encuentren al final de la muchedumbre y el ruido de la gente hiciera imposible que los oyera, Lindemann ha bebido una de sus pociones que aumenta todos sus sentidos, en este caso el oído.

Si ninguno de los Personajes se presta como voluntario finalmente subirá a la tarima otra persona del público.

Lindemann le indicará al voluntario que levante la roca que hay enfrente suyo. Se trata de una roca muy pesada y es imposible que ninguna persona pueda levantarla con su propia fuerza. Se requiere de una Fuerza mínima de 60 para levantarla. Tras el fracaso le indicará que beba una de sus pociones, es de color blanco tirando a plateado, en su interior se pueden observar diminutas virutas flotando en el líquido y tiene un sabor ferruginoso. Inmediatamente el Personaje sentirá como si algo estuviera ardiendo en su interior, sus músculos se tensarán, y sentirá que su fuerza aumenta. También dejará de sentir dolor por cualquier herida que tuviera. Esta vez podrá levantar la roca sin apenas dificultad. El efecto durará un minuto.

La multitud estallará en un grito seco de sorpresa y Lindemann gritará "¡Esto es lo que traemos para ustedes! ¡La fuerza de un minotauro! ¡La vista de un águila! El olfato de los lobos! Y otros muchos más beneficios que os harán el día a día más fácil. Y solo por tres coronas de oro."

Tras escuchar el precio la multitud se desencantará. La mayoría son ciudadanos sin apenas recursos, aunque algún burgués sí que parece interesado en las pociones y se quedará hasta que el resto de la multitud abandone el lugar.

La idea es que los aventureros no puedan tampoco permitirse el lujo de comprar estas pociones, pero sí que les despierte la curiosidad. El precio puede ser modificado libremente a criterio del DJ.

A la vista de que los aventureros no tengan dinero para comprar ninguna poción o en todo caso, Lindemann les indicará que conoce a un hombre en la Botica del Superviviente que busca aventureros para realizar algún trabajo y que de este modo pueden conseguir dinero extra.

A modo de preparación de lo que será la aventura, en esta escena sería interesante añadir algún grupo de Sacerdotisas de Shallya que se manifiesten en contra de la Fundición.



PARTE 2: LA BOTICA DEL SUPERVIVIENTE

Siguiendo las indicaciones del propio Lindemann o de cualquier otro ciudadano, los Personajes llegarán a la Botica del Superviviente.

Ya desde afuera se puede apreciar el intenso olor a productos naturales, tanto hierbas aromáticas como a ungüentos médicos. El establecimiento consiste en una local pequeño situado en la planta baja de una casa, detrás del mostrador hay una puerta que lleva al almacén. Las paredes están completamente ocupadas por estanterías repletas de diferentes botes de cristal con diferentes hierbas en su interior.

Tras el mostrador, se encuentra Raffresio Amatsona. Estará manipulando alguno de sus ingredientes: pesando hierbas y distribuyéndolas en pequeñas bolsitas de cuero. Al ver a los Personajes les saludará cordialmente y se ofrecerá a ayudarles en lo que necesiten.

Los Personajes pueden abastecerse de sus productos y una vez le pregunten por el encargo de trabajo Raffresio les explicará en que consiste.

“Sí, es cierto. Estoy buscando algunos aventureros” contestará Raffresio, “estoy escaso de uno de mis productos básicos y necesito que alguien se encargue de recogerlo por mí. Se trata de unos hongos que crecen en el interior de algunas cuevas. Solía ir yo mismo... pero la última vez que fui me encontré con que unos goblins habían establecido su guardia allí. Es por eso por lo que necesito de un grupo que pueda enfrentarse a estos pieles verdes y recoja los hongos.”

Raffresio sacará de un cajón, como mucho cuidado y lentamente, una muestra seca para enseñarle a los Personajes como son los hongos. Les dirá que tengan precaución al recogerlos, ya que son venenosos y pueden causar entumecimiento general a las personas. Les ofrecerá una corona de oro por cada diez kilogramos que recojan. También les dará las indicaciones para llegar hasta la cueva, conocida como La Cueva de Paras.



Los Personajes deberían de conseguir algunas bolsas o recipientes para cargar los hongos, si no las tienen. Sobre unos diez kilogramos de hongos corresponde a 1 de Impedimenta. Incluso podrían alquilar o conseguir un carro.

Como muestra de regalo, Raffresio entregará cuatro pociones de las creadas por la Fundación a los aventureros. Les dirá que es conveniente que vayan preparados, aunque su verdadera intención es que los Personajes le sirvan de conejillos de indias para conocer sus efectos.

Cada una de las pociones es diferente y en cada botella se puede leer una inscripción que pone “Fuerza”, “Sentidos”, “Peso” y “Ligero”, respectivamente.

Se incluyen en este apartado una serie de productos extras a los básicos que pueden utilizarse para darle más color a la escena. Siéntete libre de ampliar y utilizar tus propias hierbas y remedios.

Objeto	Precio	Imp.	Disponibilidad
Cortezapizarra	3 p	0	Común
Hojamarga	3 cp	0	Escaso
Nuez de humo	10 cp	0	Raro
Matapomo	6 cp	0	Exótico
Raíz de yamma	1 cp	0	Común
Ruinaoscura	20 co	0	Exótico

Cortezapizarra: se utiliza para evitar el sueño, pero provoca adicción. Mientras se mastique una dosis permite al Personaje mantenerse despierto toda la noche. Sin embargo, al finalizar deberá superar un Chequeo **Fácil (+20)** de **Frialdad** para no desarrollar dependencia a la sustancia.

Hojamarga: se utiliza como medicamento para la epilepsia. Masticar la hoja reduce el movimiento espasmódico e incontrolable. Proporciona un Bonificador +10 a Destreza o habilidades que requieran concentración y pulso como puede ser Sanar o disparar un arma de proyectiles.

Nuez de humo: este fruto seco hace mucho humo cuando se rompe. Utiliza la plantilla pequeña. La nube se queda ahí durante 1d10/2 asaltos, tras lo cual se dispersa. Todas las criaturas que queden dentro de la nube verán su visión reducida a 2 yardas, o una casilla.

Matapomo: la aplicación de su savia facilita que las heridas no se infecten. Cura los síntomas de una Infección Leve.

Raíz de yamma: las raíces molidas son útiles para tratar las llagas. Masticar la raíz facilita que este tipo de heridas sanen con mayor rapidez y no se infecten.

Ruinaoscura: esta planta venenosa tiene hojas estrechas de color verde oscuro, cuyas puntas se dividen en tres puntas. El tallo de la planta se asemeja a una punta de trébol. Ingerir una dosis de hojas molidas provoca parálisis en el consumidor durante 1d10x10 minutos, a menos que supere un Chequeo **Difícil (-20)** de **Aguante**.

PARTE 3: CUEVA DE LOS HONGOS

La cueva se encuentra a medio día de distancia, pero el DJ puede decidir acercarla o alejarla según su propio criterio. Puede ser interesante que los Personajes tengan que pasar una noche al raso y tener que prepararse para ello. También para fomentar las conversaciones entre los miembros del grupo. Siempre es agradable hablar bajo el cielo estrellado alrededor de una hoguera.

Por suerte la cueva no se encuentra muy alejada del camino y gracias a las indicaciones de Raffresio los Personajes consiguen llegar hasta su entrada.

Se trata de una cueva natural, característica por la iluminación rojiza que le proporcionan los hongos rojos. Desde la entrada se puede observar este brillo. Tiene la altura suficiente para adentrarse sin agacharse y según se vaya entrando la altura va aumentando.

Hay diferente vegetación debida a la humedad constante que proporciona la filtración de aguas subterráneas. Pero lo que interesa a los Personajes son los hongos rojos que crecen por todos lados, alcanzando un tamaño y un peso de hasta cinco kilogramos.

Los Personajes deben de tener cuidado en todo momento ya que cuanto más grandes sean los hongos más fácil es que al moverlos suelten sus esporas. Además, el combate dentro de la cueva puede destruir algún hongo y esparcir las esporas. Utiliza las píafas sabiamente.

1. ENTRADA.

La entrada apenas está iluminada, aunque si que se vislumbra una luz rojiza producida por los hongos. Nada más entrar los Personajes son conscientes de la humedad y también del eco, por lo que si no quieren ser detectados deberán superar un Chequeo de Movimiento Silencioso con un modificador de -10%.

2. PUESTO DE GUARDIA.

En la siguiente zona un grupo de tres goblins montan guardia. Son bastante indisciplinados pero se pecarán de la presencia del grupo si no son lo suficiente cuidadosos y harán sonar un cuerno para alertar al resto de su tribu.

Los goblins van armados con arcos cortos, espadas roñosas y escudos. Además impregnan sus armas y flechas con heces y orina para enfermar a sus víctimas.

Si los goblins consiguen dar la voz de alarma, otro grupo de tres goblins llegarán en tres asaltos.

3. ZONA DE DESCANSO.

Este es el lugar donde la mayoría de la tribu duerme y pasa el resto del tiempo cuando no está realizando ningún tipo de labor.

Si los Personajes consiguen llegar hasta este punto sin haber sido detectados se encontrarán con un grupo de seis goblins completamente desarmados (tardarán un asalto en recoger sus armas, o puede que incluso alguno tenga que defenderse desarmado). Si los Personajes han sido detectados con anterioridad en este punto únicamente habrá tres goblins, pero se encontrarán equipados y preparados para recibir al grupo.

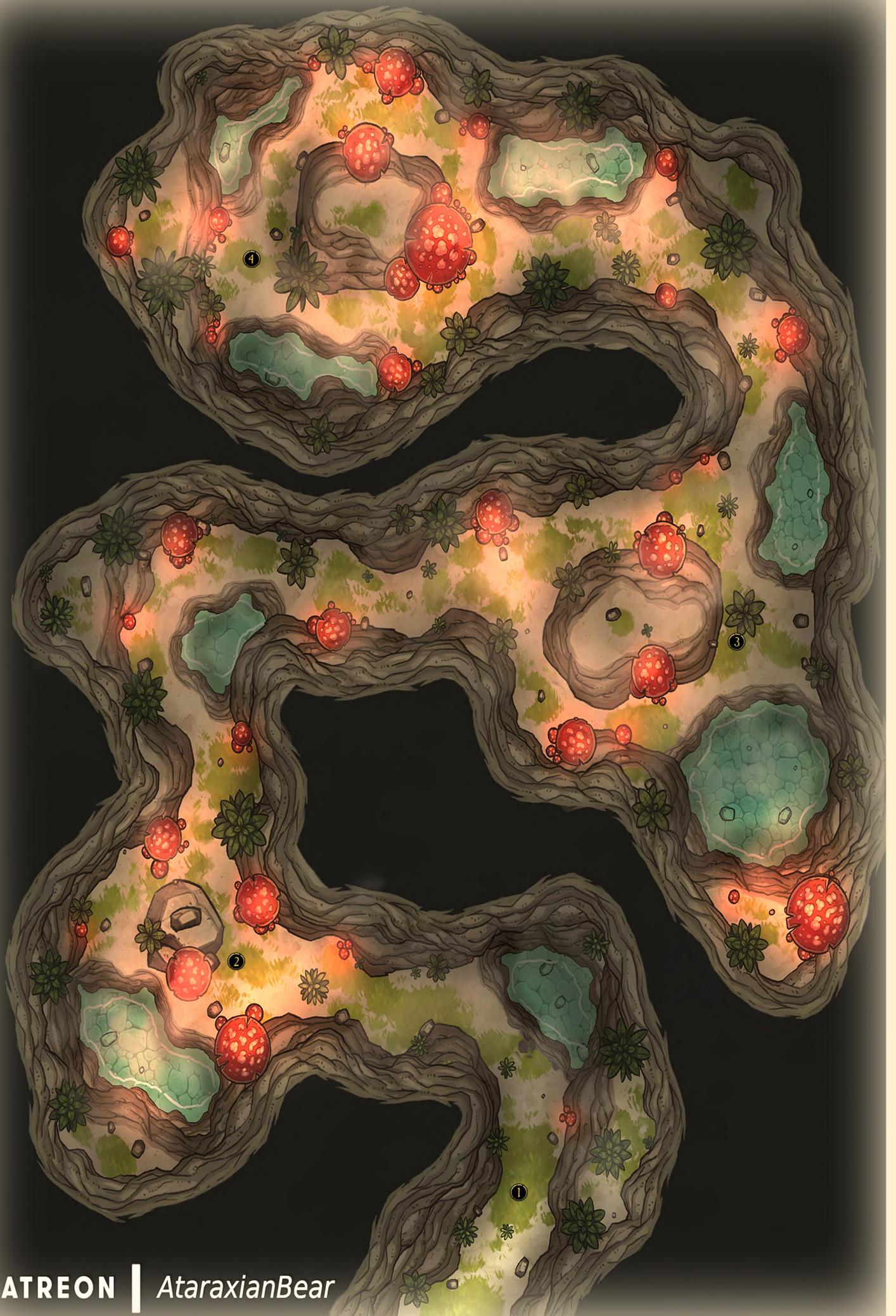
La sala está repleta de restos de cuerpos. Hay sangre, ropas rasgadas, torsos destripados y miembros humanos arrancados. Los goblins se estaban dando un festín con el anterior grupo que llegó a la cueva. Ante esta escena los Personajes deberán superar un Chequeo de Miedo 1 o sufrirán de vómitos durante un asalto. El hedor es insoportable, y no hay duda de que los cadáveres son de varios días.

En el lugar no se encuentran más restos de este grupo que ropas y equipo roto sin valor alguno. Aunque en un lado de la cueva hay un cuerpo desnudo de una mujer colgando en posición de cruz. Es Onna Pristeguen. Está completamente magullada y llena de heridas, en estos momentos inconsciente, pero al menos sigue con vida.

4. SALA DEL JEFE.

La última sala es la más grande de todas. Está repleta de estalactitas y cuesta ver hasta donde llega su altura. Hay una pequeña elevación en el centro donde dos goblins con arcos se encuentran escondidos. En el fondo también en una elevación hay una silla vulgar decorada con extravagantes pieles y demás tesoros (a ojos de cualquiera sería considerada como basura). En esta silla se encuentra el líder goblin que recibirá a los Personajes con una sonrisa y solo combatirá cuando vea que sus lacayos estén perdiendo la batalla. A ambos lados hay otros goblins, más bien equipados que cualquiera de los vistos anteriormente, son sus campeones. Y, en la oscuridad del techo de la cueva se esconde una araña gigante que sirve de montura al líder goblin.

Debes adaptar la dificultad de esta mazmorra al estado de tu grupo. No pretende ser complicado, por lo que puedes reducir el número de enemigos o quitar a la araña. Todo depende de lo que más le guste a tu grupo. La idea es que sufran más por los hongos y las heridas infectadas que por morir a manos de los goblins.



PARTE 4: DE REGRESO A MIDDENHEIM

Es el momento de volver a la ciudad con todo lo que se haya conseguido. Presumiblemente con una buena cantidad de hongos y con la mujer rescatada.

Este es el mejor momento para curar sus heridas y deberán hacerlo lo mejor posible si no quiere correr el riesgo de contraer alguna infección. Asimismo, no todos los miembros de la tribu se encontraban en el interior de la cueva. Algunos grupos salieron a explorar o conseguir recursos, por lo que si los Personajes se retrasan mucho en emprender la marcha podrían verse atacados por las patrullas que vuelven a la guarida.

De regreso a la ciudad ocurre un incidente. Mientras los Personajes atraviesan el frondoso bosque de regreso al camino principal, verán desde su altura como una caravana es asaltada por un grupo de goblins de esta misma tribu. El grupo se encuentra bastante lejos y no deben llegar hasta terminada la batalla, pero en todo momento pueden ver como se está desarrollando.



Los asaltantes son un grupo mixto de goblins y abuzones, unos seis o siete. Cargan contra la caravana desde el linde del bosque con sus gritos de guerra. El cochero disparará inmediatamente su arcabuz y desenfundará su espada para hacer frente a estos asaltantes. Seguidamente también bajarán del carromato un par de hombres. Desde la distancia los personajes verán que estos hombres no parecen soldados, van vestidos con túnicas blancas sucias y rajadas, y armados con mayales, pero sorprendente con cada golpe que asestan un goblin es eliminado brutalmente. Antes de que lleguen los Personajes el grupo del mercader habrá eliminado o hecho huir al resto de los pieles verdes.

El comerciante es Goswin Baumer, un mercader de botes de cristal que suministra estos bienes a la Fundación de los Hermanos Elrick. El cochero es su socio Ralf Kautz, y los dos acompañantes son guardaespaldas contratados que anteriormente fueron flagelantes: Hunfried Schor (Chalán) y Adelbrand Lischke (Tufo).

Al acercarse los Personajes comprobarán que el grupo se encuentra bien. Baumer examina los cadáveres de los goblins y con su cuchillo corta las partes de los cadáveres que le interesan, las narices y las orejas (en la ciudad podrá cobrar la recompensa por haber eliminado a estas criaturas).

En cuanto a los guardaespaldas, ahora de cerca, podrán apreciar que de sus brazos sobresalen cilindros de hierro. Están incrustados en sus cuerpos, aunque aparentemente no parece que sientan ningún dolor. Si preguntan Braumer les explicará que son guardaespaldas que ha alquilado a la Fundación de los Hermanos Elrick.

Los guardaespaldas hablarán poco, parecen distantes, aunque profesionales, y mencionarán que la Fundación de los Hermanos Elrick les ha salvado la vida. Que hasta recientemente vivían en una espiral de locura pensando que el Fin de los Tiempos era inminente, pero que gracias a la Fundación ahora tienen todo un futuro por delante.

Los hierros que traspasan los cuerpos de estos guardaespaldas son otro de los inventos de la Fundación. Semejante a las pociones éstos proporcionan habilidades a quienes los usan, aunque sus efectos son menores al menos son permanentes.

Si los Personajes han traído consigo a la mujer de la cueva, Baumer les invitará a dejarla en la caravana y acercarla al templo de Shallya para que la atiendan. En cuanto a los hongos rojos no permitirá que se mezclen con su mercancía por miedo a que se desprendan esporas y tenga algún problema futuro.



Mercenario de la Fundación

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	30	55	50	30	30	30	30	30	20	18

Rasgos: Arma (+7), Armadura 2, Infectado, Temor (elfos), Visión en la oscuridad, A distancia (+8), Odio (enanos)

Habilidades: Aguante 60, Cuerpo a cuerpo (básico) 40, Esquivar 40,

Talentos: Carga bersérker, Golpe conmocionador, Tenaz

Accesorios: Arma cuerpo a cuerpo (mayal), daga, ropas andrajosas

PARTE 5: FIN DEL PRIMER CAPÍTULO

Una vez en Middenheim los Personajes son libres de dirigirse donde deseen. Presumiblemente dejarán en primer lugar a la mujer a cargo de las sacerdotizas de Shallya en su templo y seguidamente volverán a la Botica del Superviviente para cobrar su recompensa. También puede suceder que deseen seguir a Baumer hasta su almacén. La aventura continuará durante el siguiente día.

1. TEMPLO DE SHALLYA.

Es un templo modesto, nada comparable con los templos de Ulric y Sigmar, aunque sigue siendo impresionante en comparación a cualquier construcción civil. El interior está decorado por revestimientos de mármol y frescos magníficamente tallados por el gran maestro Tileano Angelo di Remas.



En el centro de la estancia se encuentra una representación de la diosa Shallya de casi tres metros de altura elaborada en mármol. Si los Personajes se fijan en ésta podrán observar como de vez en cuando una gota brota de sus ojos y cae hasta un cubo de metal que hay depositado a sus pies.

El grupo será invitado a llevar a la mujer al humilde hospital que hay adjunto al edificio del templo y rodeado por un jardín de hierbas medicinales.

2. LA BOTICA DEL SUPERVIVIENTE.

Baumer estará muy agradecido al ver de vuelta a los Personajes con los hongos. Los examinará con extrema precaución (aún brillan) y pagará el precio acordado.

Asimismo, se interesará especialmente en los efectos hayan tenido las pociones en los Personajes, cualquier detalle que le puedan contar le producirá curiosidad y se interesará en todo lo que hayan podido descubrir.



3. ALMACEN DE BAUMER.

En este lugar poca cosa descubrirán los Personajes. A pesar de que Baumer sea un hombre amistoso con el grupo tampoco les proporcionará una ruta turística por el almacén (secretos de negocios).

El lugar es el típico almacén con cajas de madera, mozos cargando y descargando y algún que otro hombre tomando notas de la mercancía. Los únicos guardaespaldas del estilo de Chalán y Tufo son ellos mismos. En todo momento se mantendrán cerca de Baumer.

POCIONES DE LA FUNDICIÓN

Sentidos: de color plateado. Al beber la poción se intensifican todos sus sentidos. Puede escuchar conversaciones distantes, ver grandes distancias con claridad y distinguir finamente olores, sabores y texturas. Gana un +20 a todos los Chequeos relacionados con la Habilidad Percepción y el Talento Sentidos Desarrollados en todos los sentidos durante 10 minutos.

Fuerza: de color blanco sucio. Al beber la poción mejora el cuerpo y las capacidades físicas. Gana +20 a las características de Fuerza y Resistencia, así como el Rasgo de Criatura Regenerar durante 6 asaltos.

Peso: de color gris. Al beber la poción notará que su peso aumenta considerablemente, aunque esto no le afectará en nada al usuario a la hora de moverse o realizar acciones, sí que afectará a su entorno como sea con sus pisadas o al poner la mano sobre una mesa. Triplica el peso, gana +30 a en todos los Chequeos de Apresar y los Talentos Buenas espaldas y Robusto durante 5 minutos.

Ligero: de color azul. Al beber la poción como su propio peso disminuye considerablemente, haciendo que pueda trepar con mayor facilidad o caer de alturas elevadas sin recibir daño. Reduce su propio peso a un tercio, gana +1 al Movimiento y +10 a la característica de Agilidad, así como los Talentos Caer como los gatos y Escalador.



◆ APÉNDICE ◆



LAS BESTIAS DEL REINKLAND

Abuzones

Estos suelen ser goblins “demasiado grandes para sus zapatos”, goblins con ínfulas, que se pasean por el campamento atormentando al resto de sus congéneres con la misma brutalidad física que los orcos gastan normalmente con sus inferiores, a menudo, como una forma de venganza retorcida, pagando lo que les hicieron a ellos.

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	40	40	40	25	40	30	30	30	20	15

Rasgos: Animosidad (pieles verdes), Arma (+8), Armadura 2, Infectado, Temor (elfos), Visión en la oscuridad, A distancia (+8) (25)



Goblinz

Suelen ser flacos, y nervudos, aunque a menudo poseen una fuerza engañosa para su tamaño, muy similar a la de un humano joven. Su pose encorvada y torva les hace parecer algo más bajos de los que son. Sus narices y orejas grandes y puntiagudas destacan como los rasgos más prominentes de sus pequeños rostros.

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	25	35	30	30	20	35	30	30	30	20	11

Rasgos: Animosidad (pieles verdes), Arma (+7), Armadura 1, Infectado, Temor (elfos), Visión en la oscuridad, A distancia (+7) (25)

Opcional: Arbóreo, Odio (enanos), Veneno, Visión nocturna.

Arañas gigantes

Las arañas gigantes son criaturas monstruosas y depredadoras que habitan en las regiones más salvajes y oscuras del Viejo Mundo. Un pelaje grueso y espinoso que varía en color cubre sus cuerpo, generalmente en tonos oscuros o marrones que les permiten camuflarse en su entorno natural.

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	40	30	25	35	20	35	30	20	35	-	22

Rasgos: Arbóreo, Arma (Colmillos) (+6), Armadura 1, Bestial, Escalador, Infectado, Tamaño (Grande), Telaraña (40), Visión nocturna, Veneno, Visión en la oscuridad,

Rencoroso: sujetas a Odio (contra enemigos anteriores)

Opcional: Tamaño (Enorme), Adiestrado (Domado, Guerra, Magia, Montura y Proteger)





Dhagrimz, Susurrador de Hongos

Hasta hace poco, Dhagrimz era un goblin errante que se aventuraba por las peligrosas tierras montañosas en busca de riquezas y poder. Durante una de sus expediciones, descubrió por accidente la Cueva de Paras, una caverna repleta de hongos rojos. Comprendiendo el valor de estos hongos, Dhagrimz ideó un plan para utilizarlos como moneda de comercio entre tribus goblins y así consolidar su poder.

A medida que exploraba la cueva, Dhagrimz se encontró con otros goblins que compartían su sed de poder y riquezas. Convenció a un pequeño grupo de ellos para que lo siguiera y juntos establecieron su dominio sobre la cueva y sus valiosos recursos. Fundaron la tribu de los Devoradores de Hongos Rojos.

Dhagrimz se convirtió en el líder indiscutible de la tribu, y su reputación de ser implacable en la batalla y astuto en los tratos comerciales se extendió por toda la región. Los goblins de la tribu son entrenados en el arte de la guerra y la negociación, y el comercio de hongos rojos se ha convertido en una fuente vital de ingresos y poder para la tribu.

Dhagrimz, Susurrador de Hongos

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	45	35	45	45	40	40	40	50	40	30	16

Rasgos: Arma (+8), Armadura (2), Infectado, Temor (elfos), Visión en la oscuridad, A distancia (+8), Odio (enanos)

Habilidades: Aguante 55, Cuerpo a cuerpo (básico) 55, Escalar 55, Esquivar 50, Percepción 50, Regatear 40, Sobornar 40, Supervivencia 60

Talentos: Errante, Negociador, Orientarse

Accesorios: Arma de mano, botas recias y capa, piezas de armadura diversas

VARIACIONES A LA AVENTURA

Onna Pristeguen: este personaje no es especialmente relevante para el desarrollo de la aventura. Puede darles información sobre su grupo, los efectos de las pociones y el hecho de que fueron anteriormente a explorar la cueva por encargo de Raffresio.

Pero también puedes hacer que tenga algún tipo de mutación y que los aventureros se vean en el dilema de matarla o rescatarla (puede que únicamente para sacarle información).

Corrupción de las pociones: en un principio las pociones no producen ningún tipo de corrupción ya que han sido testeadas en exceso por la Fundación.

Pero, a pesar de ello, si deseas puedes hacer que haya un cierto riesgo. Podrías hacer un Chequeo de Aguante Fácil (+40) o Muy Fácil (+60) y anotar 1 punto de Corrupción para quien la falle.

FIN DE LA AVENTURA - PARTE 1: METALES

La primera parte ha finalizado, pero los misterios que envuelven a la Fundación de los Hermanos Elrick continúan en la Parte 2: Forjados.

Espero que hayas disfrutado tanto como yo creando esta aventura. ¡Ahora es el momento de ponerla en práctica!

En este pdf podrás encontrar links a mis redes sociales por lo que puedes contactar conmigo para comentar cualquier sugerencia y seguir mejorando, así también me animas a crear más contenidos y seguir con esta aventura. ¡Gracias! ¡Y que Sigmar guíe tus dados!

Muchas gracias también a Tawers por sus consejos y aportaciones.

