

Skaven

*Autor: Desconocido.
Traductor: BANSHEE
Proporcionado por IGARol*

La historia en pocas palabras

Todo empieza con la llegada de un destacamento imperial a un pequeño pueblo minero: Ostenburg. Consigo llevan un gran arcón sellado. Dentro de él hay un arma de origen caótico, hecha de una piedra de pureza y poder incomparable.

La misma tarde el pueblo es atacado por una horda de Skavens que quieren conseguir la piedra. Durante la batalla el destacamento imperial participa en la defensa del pueblo. El líder de los Skavens sólo quiere una cosa: El arma. Acepta quitar el asedio del pueblo si le entregan el arma. El arma fue robada durante la batalla, y el ladrón tras tocar la piedra se ha convertido en un mutante. Él ahora está en los túneles subterráneos bajo el pueblo.



Pacífico Osterburg

El pueblo de Ostenburg se encuentra tras una colina y está construido en una roca de titánicas dimensiones. La mayoría de las actividades del pueblo se hacen a la luz de las lámparas de aceite, antorchas y velas.

El pueblo nació por una leyenda que decía que los materiales más puros se encontrarían en la piedra más grande. Naturalmente, tanto los mineros enanos como los humanos vinieron aquí tras descubrir la roca. Ellos se asentaron en la base de la roca y en algunas cavernas naturales que había en ella. Rápidamente el campamento se convirtió en una aldea subterránea, y con la instalación de un elevador mecánico creado por un ingeniero enano la aldea rápidamente se convirtió en un pueblo.

Cuando la mina de hierro cesó de producir la mayoría de los mineros se fueron tan rápidos como llegaron. Y tan sólo se quedaron unas pocas docenas de familias a cargo de las muchas casas vacías y todos los túneles y galerías subterráneos. Estas familias, en mayoría artesanos, se autoproclamaron nobles y se presentaron como tal cuando los soldados del imperio vinieron meses más tarde. Los soldados crearon una fortificación en los límites del pueblo y colocaron dos grandes puertas de acero en los dos túneles principales. La fortaleza fue creada en la única colina de ese área, por lo que rápidamente se convirtió en un lugar de reposo para aventureros y granjeros de la región, quienes veían seguridad en los largos túneles de Ostenburg.

Todos los túneles y las cavernas fueron selladas y los habitantes de la ciudad se olvidaron de ellos con el tiempo. No se puede entrar a la fortificación por más sitios que por los dos túneles de entrada.

Ostenburg se desarrolló rápidamente y las casas de los antiguos mineros se ocuparon. Por razones de seguridad no hicieron más tuneles para acoger a los cada vez más numerosos habitantes, así que se empezaron a construir nuevas zonas en las afueras, creando un anillo de casas de madera alrededor de la colina. Más adelante una empalizada fue añadida para proteger estas nuevas edificaciones. Esto no fue suficiente para los habitantes de Ostenburg, pues su población fue aumentando con el tiempo, así que se construyeron más anillos del mismo estilo... y una nueva empalizada. Hoy hay 4 anillos rodeados de sendas empalizadas. La última empalizada está en construcción, pero casi está terminada.

En Ostenburg se puede vivir en “El Corazón” (la colina) o en “Los Anillos” (las edificaciones alrededor de la colina). Los habitantes de El Corazón són los más antiguos y los más ricos. Se trata de familias de mercaderes, escribas, artesanos, etc. Hoy en día unas 1000 personas viven en El Corazón y unas 9000 en Los Anillos.

Las galerías en El Corazón de Ostenburg son como carreteras, con una anchura de unos 5 metros. Algunos túneles han sido reservados para cumplir funciones espaciales como viviendas o lugares para comerciar. La luz de El Corazón es pagada con las tasas que paga la gente de Los Anillos. Las magníficas lámparas que cuelgan de los techos y de las paredes se mantienen gracias a numerosos funcionarios que se ocupan de ellas llamados “guardianes de las lámparas”. Las lámparas queman un aceite cuya base es un extracto de rosas, lo que cubre todos los túneles con un aroma bastante agradable. Para simular la noche se apagan 2 de cada 3 lámparas. Se puede acceder a los diferentes niveles gracias a unas elaboradas escaleras talladas directamente en la roca. Los túneles son lo bastante anchos como para un caballo o un carro estrecho. La segunda especialidad de Ostenburg es la creación de ropa y textiles. El pueblo se enriquece y se vuelve cada vez más pacífico según transcurre el tiempo al regular ritmo de la combustión del aceite de las lámparas de la pacífica Ostenburg.

Los anillos son un laberinto de oscuras calles y callejuelas, llenas de vida por el día y sin un sólo movimiento por la noche. Cuanto más te acercas Al Corazón la gente viste mejor y posee una mejor clase social. La defensa de Los Anillos se basa principalmente en la milicia que se obtiene de los mismos habitantes. La mejor tropa son los mercenarios que se encuentran en El Corazón, pero no intervienen en nada a menos que la seguridad del Corazón corra riesgo.

Tres buenas razones

Todo comienza en el cuarto anillo de Ostenburg. Los PJs están sentados en una mesa de la taberna “Falbalas de Filkenkraut” El dueño es un enano del mismo nombre (un retirado matagigantes cubierto de cicatrices y marcas, conocido por sus historias y su sentido del humor).

Los Pjs tienen una buena razón para estar aquí, en el lugar equivocado en el momento adecuado...

Puedes dejar que los PJs nacieran en Ostenburg. También puede ser el sitio donde se detienen en un largo viaje, lo cual permite introducir esta aventura en una campaña, o incluso comenzar una nueva. O finalmente, un PJ con una profesión de guerrero (Mercenario, Campeón Judicial, ...) puede haber sido contratado para entrenar la milicia local.

El cofre sellado

Mientras están sentados en la mesa, tres Caballeros de la Pantera, la élite de los tropas del imperio, pasan frente a la taberna. Debido a este raro evento toda la clientela de la taberna sale para ver de que se trata. Al momento de pasar los tres caballeros pasa un vagón bastante grande, tirado por 8 caballos de carga y escoltado por unos 20 lanceros bien armados. Las ruedas del vagón dejan profundas huellas a su paso, incluso en las bien pavimentadas carreteras. ¿Cuál es la razón de eso? Resulta que el vagón lleva un enorme y pesado arcón sellado. La carga es tan pesada que los caballos son incapaces de subir el vagón por la rampa que lleva al corazón. El vagón permanecerá en el primer anillo durante la primera noche.

La caja fue cargada en secreto. Al parecer, nadie sabe lo que contiene, ni siquiera los lanceros, aunque falsos rumores circulan por la ciudad. Según estos rumores terribles monstruos están encerrados en esa prisión de metal, o increíbles tesoros aguardan en su interior aun sin saber cómo llegaron al interior del arcón, y otros dicen que está la terrible vestimenta de guerra de algún gran príncipe. Sólo los Caballeros de la Pantera saben lo que contiene, pero guardan el secreto tan bien como el vagón. Un edicto imperial que han sido puestos en las paredes de las casas y cerca del vagón prohíben a todos a acercarse al vagón, incluso a la milicia de Ostenburg. Según se acerca el anochecer algunos lanceros dejan de trabajar y se acercan a las tabernas a tomar algo. Nada más entrar son asaltados por la curiosa clientela, quienes les invitan a vivir con la esperanza de enterarse de algo. Los lanceros saben poco más que ellos, pero no dejan que este pequeño detalle les fastidie la bebida gratis.

Es la hora de introducir a un insignificante habitante de Los Anillos, un ladrón acabado llamado Snaggel. El cree profundamente en la suerte, aunque nunca a estado de su parte, pues su apodo 'El Gafé' no viene de la nada. Su reputación de desastres y perdidas ha logrado que ningún criminal de Los Anillos quiera tener nada que ver con él. Incluso cuando anuncia en voz alta que intentará robar el magnifico tesoro del arcón, todo el mundo se ríe de él. Snaggel se marcha inmediatamente desolado.

¡Alarma!

De repente, a medianoche, la alarma suena. Todas las campanas de Los Anillos empiezan a sonar y se escuchan numerosos cuernos. Cada puerta es atrancada, las luces de las casas se apagan y los habitantes vuelven a su hogar dejando las calles desérticas. En este caos un soldado trae noticias. Los guardias de la fortaleza han visto docenas de luces en el horizonte, varias filas de antorchas provenientes de varias direcciones, y todas ellas convergen en el pueblo. Nadie sabe quiénes son, pues no se sabe que haya maniobras de la armada del imperio por esta zona en estos momentos.

“Cada hombre es responsable de llevar a las mujeres y a los niños al Corazón...” grita la milicia desenvainando sus espadas, mientras piden ayuda para reforzar las empalizadas. La amenaza es lo suficientemente importante como para que una gran parte de los mercenarios del Corazón se acerque para ayudar.

Un grupo de exploradores se alejan para investigar algo más acerca de las luces que cada vez se encuentran más cerca del pueblo. A la luz de una antorcha se ve una figura proveniente de la oscuridad. Se trata de un explorador, y cuando está bastante cerca de la empalizada cae desplomado. Su cuerpo está cubierto de sangre y tiene una docena de shurikens clavados en la espalda. La sangre mana por su boca, y su piel tiene un tono verduzco, lo que hace parecer que ha sido envenenado de alguna manera. Muere sin decir una palabra.

Una cosa parece bastante clara: Ostenburg esta a punto de ser asaltado desde varias direcciones a la vez. Tal vez sea un asedio. Los sonidos de tambores de guerra resuenan rompiendo el silencio de la noche. Gritos inhumanos se empiezan a escuchar por todas partes y las primeras figuras empiezan a hacerse visibles... son SKAVEN. Varios Skavens en grupos de a diez se preparan para atacar. El ataque comienza, pero la palizada que aún está sin acabar aguanta bastante bien, por el momento. Al poco rato la empalizada empieza a caer, pero los defensores consiguen rechazar el primer ataque. Parece que ha sido un ataque débil para conocer la fuerza del defensor. En los alrededores del pueblo comienzan a verse más y más figuras. Aquél que haya luchado alguna vez contra Skavens diferenciará al menos 3 clanes diferentes.



Skaven normales

M HA HP F R H I A

3 20 20 3 3 7 40 1

Armadura: 0

Armas: Porras, espadas, cuchillos y armas improvisadas.

El primer ataque tan sólo era una prueba de las defensas, pero el segundo parece que va a ser toda una demostración de su fuerza.

Unas inexplicables horas de descanso le son concedidas a los habitantes de Ostenburg. De repente un soldado señalara al bosque, donde se están juntando muchas antorchas, creando largas lenguas de fuego. El segundo ataque no tardará mucho, acompañado por gritos y tambores de guerra. Esta vez no irán tropas skaven básicas, sino que irán soldados de élite acompañados del clan Skryre, algunos armados con lanzallamas y otros con máscaras de gas y bolas de cristal llenas de gas.

Los skavens no necesitan mucho tiempo para terminar de romper las líneas, dejando atrás una horrible carnicería. Las empalizadas y las edificaciones arden por todos sitios, y las víctimas transformadas en antorchas humanas corren por las calles hasta morir. Otros, víctimas del gas se transforman en extraños mutantes que atacan a todo lo que esté a su alcance mientras cambian y se deforman, hasta que finalmente mueren una vez mutados y deformados.

Skaven normales

M HA HP F R H I A

3 20 20 3 3 7 40 1

Armadura: 0

Armas: Porras, espadas, cuchillos y armas improvisadas.

Guerreros de la tempestad del clan de los caballeros de la guerras

M HA HP F R H I A

5 55 35 3 3 7 55 1

Armadura: 1 en todas las localidades + escudo (un total de 2)

Armas: Espadas de una o dos manos.

Maestros de las armas del clan Skryre

M HA HP F R H I A

3 20 20 3 3 7 40 1

Armadura: 0.

Armas: Lanzallamas (BS, W+5, 2 skavens para manejarlo), globos con gas venenoso (BS, 1 dosis: dormir, 2 dosis: Mutación : muere en 1d6 rounds).

Mutantes

M HA HP F R H I A

4 30 30 4 2 5 40 1

Armadura: 0.

Armas: -

Snaggel el ladrón más gafe

Incluso con la ayuda de los mercenarios del Corazón y con la ayuda de los Caballeros de la Pantera, los anillos van cayendo uno tras otro. El fuego devora la madera y el gas siembra el terror en las calles. Aún y todo, en esta inevitable derrota los PJs pueden intentar ganar algo de reputación en el proceso, protegiendo a las mujeres y a los niños de los lanzallamas por ejemplo e intentando que sus acciones sean vistas por algún soldado o algo similar.

Los skavens atacan el vagón con lanzallamas quemando a los caballos de carga vivos y rompiendo el sello. Un contraataque de los Caballero de la Pantera los aleja momentáneamente del vagón. Este es el momento que Snaggel elige para robar el vagón, oculto entre el humo. El arcón ha sido abierto y una arma es visible. Snaggel coge el arma y la esconde bajo su camisa, volviendo a su refugio en El Corazón. Snaggel está contento con su robo, saboreando sus actos, pensando que es el mejor robo de toda su carrera, y la gente creía que tenía mala suerte...

Definitivamente a robado un tesoro precioso para los skaven, pero es a su vez una terrible maldición para los humanos. El contenido del arcón no es más que un arma del Caos, una maza cuya bola esta hecho de Piedra de Disformidad pura y poderosa, cuyo roce con la piel provoca mutaciones.

El asedio de Ostenburg

Al atardecer Los Anillos se pierden en batalla. Los defensores están diezmados y aterrorizados y los supervivientes se agolpan en las puertas de Los Anillos buscando refugio al terror de ahí fuera, con la esperanza de conseguir entrar antes de encontrarse con los lanzallamas y las bolas de gas. En mitad del pánico las puertas siguen cerradas para que nadie pueda entrar. Los no afortunados hombres, mujeres y niños son asesinados frente a la puerta.

Durante los siguientes dos días los skavens parecen perder interés en el pueblo. Ellos cavan en Los Anillos buscando algo, removiendo cada pieza de madera calcinada y cada cuerpo mutilado. No hay saqueo, sólo búsqueda.

El resto de la población de los Anillos ha sido reunida en El Corazón. Tan sólo quedan unos pocos combatientes. Los Caballeros de la Pantera y los lanceros están todos muertos, así como la milicia y los mercenarios. Este es el momento para que los PJs hagan su entrada, pues son vistos como héroes en los ojos de la aterrorizada población. Una rápida votación les pone al cargo de la organización de la defensa de Ostenburg. Este es el momento en el que los PJs deberían demostrar su iniciativa propia y empezaran a reclutar y entrenar a nueva milicia por ejemplo, o ejerciendo su nueva autoridad.



En realidad, durante estos dos días, la situación de los asediados no va a peor. Los supervivientes viven con el temor de un ataque sorpresa de los skavens. Las madres guardan a sus hijos en todos momentos con un cuchillo, para prevenirle de caer en manos de los skaven, en caso de que las defensas caigan. Aquí y allí movimientos de pánico alborotan las calles. La gente debe ser calmada y deben tener una nueva esperanza.

Además de estos problemas, muchas de las tropas supervivientes desertan de sus puestos de guardia para proteger a los ricos y a sus reservas de comida. Los incidentes entre estos guardias y los hambrientos refugiados son más frecuentes según pasa el tiempo. Una revuelta esta a punto de llegar, cuando un negociador se aproxima, rodeado de mercenarios, proponiendo vender la comida a precios exorbitantes. La esperanza es que un ataque de los skaven puede unir a toda la población.

Eso no lo haré

Escondiéndose en oscuras esquinas está Snaggel, arrepintiéndose profundamente de su robo. Él ha empezado a mutar, rápidamente la Piedra de Disformidad ha pasado a ser parte de él, de su cuerpo, y continúa mutando. En ésta etapa Snaggel no es humano, ni física ni psicológicamente. Él no volverá a pensar como antes. Comienza a delimitar su territorio, cazando a todos los intrusos... El único problema es que su territorio está en mitad de Ostenburg, cerca de los túneles de entrada.

Atacando todo lo que se mueve, se acerca más a un animal que a un humano. Todo aquel que es dañado por él comienza a mutar también. Según crece el pánico, Snaggel ha creado cerca de una docena de mutantes a quienes los PJ deberán matar antes de que el pánico sea insoportable. Parece que todo esto ha ocurrido por un ataque de gas de los skavens, pero no ha sido eso lo que ha pasado realmente. Estos mutantes no mueren a los pocos rounds, pues su origen es distinto. ¡Cómo si no tuvieran suficientes problemas!

Con los mutantes eliminados, un horrible rugido metálico suena. Snaggel, antes del ataque de los PJ ha decidido esconderse en la mina, poniendo varios barriles para tapar la entrada a los túneles. Cuando los aventureros lleguen ahí con sus espadas cubiertas en sangre deberán conseguir detener a Snaggel antes de que desaparezca en la oscuridad de los túneles.

Una discusión con el hombre civilizado

Ya que no encuentran lo que buscan, los skavens deciden continuar con su ataque, pero en su propio estilo. Fuera del alcance de visión empiezan a cavar sus propios túneles, para conseguir entrar por debajo de las defensas de Ostenburg.

El cuarto día varios skavens salen en El Corazón, pero se encuentran con algo inesperado. El temor relampaguea en sus ojos. No ofrecen resistencia, pues están paralizados por un terror inimaginable. Snaggel está defendiendo su territorio.

Un rato después un emisario de los skavens propone negociaciones, lo cual es aceptado inmediatamente por el alcalde del pueblo. Como no quieren correr el riesgo de abrir las puertas principales, los emisarios saltan por los tejados y salen de la fortaleza. Las discusiones se hacen en el campo Skaven. Este sería un buen momento para introducir al líder de los skavens, Grava el Negro, una gran blanca y obesa rata y a Ripp el Hambriento, el interprete, quien silba horribilmente debido a sus dos largos dientes delanteros.

La situación es simple. Grava quiere lo que había dentro del arcón, y está preparado para masacrar a todos los habitantes del pueblo aun sacrificando una gran parte de su armada en el proceso. De todos modos, el levantará el asedio si se le entrega es objeto. Grava no tiene dificultades en revelar la naturaleza y el poder de la Piedra de Disformidad. Avisa de que los humanos no deben tocar la piedra, pues causará inmediatas mutaciones, y propone que Ripp el Hambriento vuelva con los emisarios a por ella.

Misión para un equipo

La Piedra de Disformidad no está en el pueblo. De todas maneras, gracias a la información de Grava, los PJs deberían saber dónde está el objeto: en las minas. El objeto está todavía en las minas, así como aterrorizados skavens. Ripp, quién no tiene demasiado coraje, se las arregla para convencer a Grava para ayudar a los humanos y dejarles algún lanzallamas. El GM puede ahora decidir que ocurre.

Naturalmente, es sobre los PJs sobre quienes recae esta tarea. El pueblo intentará convencer a los PJs con palabras de apoyo, pero si no funciona, tal vez algo de dinero les haga cambiar de idea, ¿no crees?

Equipados con lanzallamas, acompañados por Ripp y unos pocos voluntarios (quienes llevan el barril del lanzallamas) los PJs son orientados a las minas.

El territorio de Snaggel comienza dónde unos 30 skavens yacen en el suelo. Algunos totalmente magullados, otros desmembrados, otros han sido degollados y hay sangre por el suelo y por las paredes.

Gracias a sus mutaciones, Snaggel ha adquirido el poder de moverse a través de la roca. Él guarda su guarida bien, escondido en la roca. Sale de vez en cuando y ataca a alguna víctima, la cual más adelante se convertirá en mutante. No te preocupes por sacrificar a algún PNJ, después de todo, están para eso, ¿no?

En el momento en el que Snaggel emerge de la roca, Snaggel es como líquido. Éste es un buen momento para los PJs para su ataque. La única manera de vencer a Snaggel sin demasiado riesgo es herirle mientras sale de la roca. En ese momento él pierde su poder y no se puede mover a través de la roca. Recuerda que todas las heridas que él cause serán sinónimas a mutaciones, por lo que será beneficioso mantener una distancia prudente.

Snaggel

M HA HP F R H I A

3 30 - 5 5 8 30 2

Armadura: 0.

Armas: -

Una reunión de supervivientes

Con la Piedra de Disformidad en su posesión, y tras devolver el lanzallamas, Grava levantará el asedio como había prometido. Aun y todo muchas preguntas han quedado sin respuesta. ¿Por qué estaban los skavens tan obsesionados en conseguir la Piedra de Disformidad? ¿Acaso la quieren para crear una nueva raza de super-skavens? ¿Es para que su dios, la Rata Cornuda se pueda reencarnar? La única manera de averiguarlo es seguir a los skavens. Pero eso es otra historia...