

WARHAMMER EL JUEGO DE ROL



VIAJE AL PASO DEL FUEGO NEGRO
UNA AVENTURA PARA WHARMMER: EL JUEGO DE ROL



EQUIPO DE DISEÑO DE WARHAMMER FANTASÍA EL JUEGO DE ROL

Jay Little con Daniel Lovat Clark, Michael Hurley y Tim Uren

DESARROLLADOR JEFE

Jay Little

DISEÑADOR JEFE

Brady Sadler

ESCRITO Y DESARROLLADO POR

Dave Allen, con la ayuda de Daniel Lovat Clark y Brady Sadler

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

Jay Little y Mark Pollard

DISEÑO GRÁFICO

Andrew Navaro y Peter Wocken

DISEÑO

Michael Hurley

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Jake Masbruch con elementos de los archivos de arte de Games Workshop

ILUSTRACIONES INTERIORES

Ryan Barger, Alex Boyd, Mike Capprotti, Paul Dainton, Dave Gallagher, John Gravato, Ilich Henriquez, Michal Ivan, Karl Kopinski, Clint Langley, Pat Loboyko, Jorge Maese, Jake Masbruch, Mythic Entertainment, Adrian Smith, Mark Smith, Chris Trevas y los archivos de arte de Games Workshop

TRADUCCIÓN ESPAÑOL:

A. D. R. M.

(Los nombres de las cartas y algún elemento más no han sido traducidos ante la imposibilidad de saber la traducción oficial. Estos elementos se muestran **resaltados en amarillo**)

DIRECTOR DE ARTE

Zoë Robinson

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

DISEÑADOR DE JUEGOS EJECUTIVO

Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

DIRECTOR DE LA LICENCIA

GAMES WORKSHOP

Owen Rees

JEFE DE LICENCIAS

Paul Lyons

JEFE DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Ian Merrett

UN SOMBRÍO MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROSO TE AGUARDA

El gran cometa de dos colas, un presagio vinculado tanto a Sigmar como al Imperio, ha sido visto en el cielo. Para algunos, es un signo de esperanza. Para otros, el presagio de la fatalidad. Las tensiones aumentan a medida que los efectos de un invierno despiadado y las malas cosechas se sienten en todo el Imperio, a las aldeas y granjas les resulta más difícil que nunca sobrevivir, y los suministros para los constantes esfuerzos bélicos del Imperio disminuyen cada vez más.

Para muchos ciudadanos, esto sólo puede significar una cosa. El fin de los tiempos está cerca. El miedo abunda. Se avecina otra Gran Guerra. Los hombres bestia están cada vez más inquietos y atacan aldeas con mayor frecuencia y ferocidad. Los cultos del Caos se están levantando, invocando demonios, fomentando la rebelión e instigando insurrección en todas las ciudades del Imperio. Bandas de merodeadores del Caos exploran cada vez más al sur de lo habitual; algunos incluso penetran hasta Reikland para probar las defensas del Imperio para el conflicto que se avecina.

En medio de esta sombría y creciente agitación, los aventureros son faros de esperanza. El destino los ha llamado, uniéndolos con los hilos plateados del destino y la fortuna. Juntos, los valientes humanos de Reikland, los elfos del bosque de Athel Loren, los elfos nobles del lejano Ulthuan y los Enanos de Karak Azgaraz se enfrentan a las formidables amenazas del Viejo Mundo.

¿Podrán estos pocos valientes cumplir su destino como campeones del Destino en este momento de mayor necesidad para el Imperio?

BREVE RESUMEN

Warhammer el Juego de Rol proporciona una forma emocionante de experimentar los juegos de rol. En un juego de rol, los jugadores trabajan juntos para dirigir la acción de los personajes que crean con el fin de contar historias interesantes y pasar un buen rato con amigos. En Warhammer el Juego de Rol, los personajes se embarcan en aventuras en el peligroso Viejo Mundo, un escenario plagado de conflictos e intrigas, marcado por la guerra y las fuerzas del Caos.

La caja de Warhammer el Juego de Rol se adapta mejor a un grupo de cuatro jugadores. Uno de los jugadores asume el papel de Director de Juego (abreviado como DJ), mientras que los otros tres jugadores asumen el papel de héroes individuales, los personajes principales de las historias en curso del grupo. Estos jugadores se denominan jugadores héroes y a sus personajes a menudo se les llama aventureros o personajes jugadores (abreviados como PJ). Sin duda, pueden participar más jugadores. Con más jugadores, algunos jugadores pueden necesitar compartir componentes, y cada jugador puede tener un poco menos de tiempo “en el centro de atención” para su personaje y su propia historia personal.

UN ADELANTO DE LO QUE VENDRÁ

Si bien esta aventura sirve como introducción a Warhammer el Juego de Rol, también es el preludio de un nuevo y emocionante suplemento que llegará próximamente de Fantasy Flight Games.

En esta aventura se incluye la nueva carrera de minero, que es un adelanto de una de las carreras que se presentará en el próximo suplemento.

PRIMEROS PASOS

Si eres nuevo en Warhammer el Juego de Rol y el Viejo Mundo y el Imperio, quizás quieras leer más sobre el escenario en el Capítulo 10: El Imperio en el libro de reglas de Warhammer el Juego de Rol (WJdR). Si planeas ser un jugador, querrás leer el libro de reglas principal para conocer los conceptos básicos y las reglas. Si planeas ser un DJ, al final querrás familiarizarte con todos los libros, pero debes comenzar aprendiendo las reglas que se encuentran en el libro de reglas de WJdR y la información del Director de Juego la *Guía del DJ*.

Además de una serie de cartas, dados personalizados y componentes especiales, Warhammer el Juego de Rol incluye cuatro libros de juegos. Antes de ejecutar la aventura de este folleto, se recomienda que el DJ se familiarice con las reglas y conceptos principales presentados en los dos libros siguientes:

LA GUÍA DEL JUGADOR

El libro de reglas de Warhammer el Juego de Rol contiene información importante sobre los conceptos básicos necesarios para ejecutar el juego. En particular, los jugadores querrán aprender sobre la resolución de tareas y las mecánicas básicas, cómo funcionan las cartas de acción y cómo se resuelve el combate. Este libro también proporciona una gran cantidad de información general sobre el escenario, en particular el Imperio, la región del Viejo Mundo donde se centran los acontecimientos del juego.

De particular interés son las siguientes secciones:

- Capítulo 1: Características y Capacidades (Guía del jugador página 17)
- Capítulo 5: Reglas de juego (Guía del jugador página 48)
- Capítulo 6: Reglas y Maniobras (Guía del jugador página 61)
- Capítulo 7: Combate, Daño y Curación (Guía del jugador página 80)

GUÍA DEL DJ

La Guía del DJ contiene reglas e información adicionales para los jugadores que dirigirán las sesiones de Warhammer el Juego de Rol como DJ. Incluye sugerencias y pautas para gestionar campañas a largo plazo, manejar el desarrollo de personajes y crear aventuras.

El libro también contiene antecedentes y estadísticas de una variedad de enemigos contra los que enfrentará a los héroes de los jugadores. El jugador juega esta aventura mientras el DJ querrá familiarizarse con las reglas sobre la gestión de PNJs y enemigos durante los encuentros.

De particular interés son las siguientes secciones:

- Capítulo 1: Conceptos básicos
- Capítulo 3: Recursos del DJ
- Capítulo 6: Enemigos y Adversarios
- Capítulo 7: El Bestiario

CARTAS DE PJ	GUNNAR THUNDRIK	THORD THUNDRIK	BHEDRIN GRALISSON	VALDEN HALDOR
Cartas de Acción	Melee Strike, Ranged Shot, Perform a Stunt, Assess the Situation, Guarded Position, Parry, Dodge, Block, Scrutinise, Inspiring Words	Melee Strike, Ranged Shot, Perform a Stunt, Assess the Situation, Guarded Position, Block, Parry, Shrug it Off, Dodge, Troll Feller Strike, Reckless Cleave	Melee Strike, Ranged Shot, Perform a Stunt, Assess the Situation, Guarded Position, Parry, Dodge, Block, Chink in the Armour, Knockback Shot, Call of the Wild	Melee Strike, Ranged Shot, Perform a Stunt, Assess the Situation, Guarded Position, Block, Parry, Splints & bandages, Find Weakness
Cartas de Talento	I Know a Guy... (Reputation), Gregarious (Reputation), I Seem to Recall... (Focus)	Charge (Tactic)	Coordinated Efforts (Tactic), Keen Eyes (Focus)	Resolute (Focus), Jack of all Trades (Focus)

Los Aventureros

Antes de comenzar esta aventura, la persona que vaya a dirigir deberá preparar los personajes jugadores (PJ). Para esta aventura se han diseñado cuatro personajes jugadores. Es recomendable que los jugadores utilicen estos.

Los personajes jugadores vienen detallados a partir de la página 29 de este libreto. La persona que vaya a dirigir la partida deberá coger las hojas de profesión y las cartas detalladas en la descripción de cada PJ necesarias para cada jugador y transcribir la información mostrada en la hoja de personaje abreviada a una de tamaño completo de las que vienen incluidas en el Cofre del Jugador.



El DJ también querrá estudiar a estos personajes, especialmente sus motivaciones e historias. Esto ayudará a guiar a los jugadores en la interpretación de sus personajes, además de brindarle al DJ oportunidades para agregar dados de fortuna o desgracia cada vez que un jugador incorpore las motivaciones de su personaje en sus tiradas de habilidades.

Identidad del Grupo

Después de que los jugadores hayan tenido la oportunidad de echar un vistazo a sus personajes, sus cartas y demás información, deberías animarles a que hablen de las fortalezas y debilidades de cada uno para ayudarles a familiarizarse con el grupo de aventureros.

Durante esta discusión, el DJ debe proporcionar a los jugadores el conjunto de hojas de grupo y dejar que elijan una de estas hojas para ayudar a establecer y definir la identidad de su grupo a lo largo de la aventura. Si los jugadores tienen dificultades para decidir, es posible que desees recomendar el uso de la hoja **Servidores de la Justicia**. Consulta la página 20 de WJdR para obtener más detalles sobre las hojas de grupo.

Resumen de la Aventura

Recientemente, Belkrum Thundrik abandonó Karak Azgaraz y se aventuró en el Paso del Fuego Negro. Llevaba consigo un arma poderosa destinada a ayudar a sus parientes Enanos en su guerra contra los pieles verdes. Sin embargo, la noticia de su llegada nunca llegó a su casa de Karak Azgaraz, ni Belkrum Thundrik regresó.

Cada vez más inquietos, los hermanos de Belkrum, Gunnar y Thord, se propusieron descubrir el destino de sus hermanos. Empleando las habilidades de un minero o un cazador (o ambos, ya que la posibilidad de encontrarse con algunos Orcos es relativamente atractiva para los Enanos), los hermanos Thundrik se embarcan en un peligroso viaje hacia el Paso del Fuego Negro.

MATERIALES DEL JUEGO

Si bien podría ser una buena idea presentar todos los componentes básicos del conjunto para que los jugadores los vean antes y después de su aventura, en un esfuerzo por ahorrar espacio y mantenerse enfocados en el juego en cuestión, no dudes en devolver los materiales no utilizados a la caja. Consulte la barra lateral titulada “Lo que no necesitarás” para obtener una lista de componentes que puedes devolver a la caja.

MATERIALES DEL JUGADOR

Los jugadores necesitarán sus hojas de personaje apropiadas, sus tarjetas de habilidades profesionales, la hoja de grupo de *Exploradores Intrépidos*, un indicador de actitud, una ficha de activación, un peón y un medidor de actitud. Consulta la tabla de Tarjetas de PJ para recuperar las tarjetas de acción y talento de cada personaje jugador.

MATERIALES DEL DIRECTOR DE JUEGO

El DJ querrá estudiar este folleto completo, además de las secciones mencionadas anteriormente de las reglas básicas. En preparación para la sesión de juego, coloca el mazo de heridas, la reserva de dados, las fichas de fatiga y estrés, y las fichas de seguimiento y puntos de fortuna al alcance de los jugadores. Además, extrae las cartas de Estado Desequilibrado y Mala suerte del mazo de cartas de Estados. Guarda las tarjetas de estados restantes.

También querrás una selección de peones y bases de plástico disponibles para representar varios enemigos y PNJ que los jugadores pueden encontrar en el camino.

Además, asegúrate de preparar un seguimiento de progreso como el que se muestra en la página 8 para gestionar varios de los eventos que tendrán lugar a lo largo de la aventura. Además de la pista, deberás colocar dos fichas de seguimiento (de diferentes colores) en la pista.

LO QUE NO NECESITARÁS

Para ahorrar espacio y tiempo, vuelve a colocar los siguientes componentes en la caja:

- Tarjetas de acción, talento, especialidad, ubicación y habilidad profesional no utilizadas (consulta la tabla de Tarjetas de PJ)
- Las cartas de estado (excepto las cartas de Mala suerte y Desequilibrado), el mazo de Locura y el mazo de Disfunción mágica.
- Hojas de carrera y grupo sin usar.
- Cualquier peón no utilizado (separa suficientes peones para representar a los PJ, los PNJ y los adversarios)

PLAYER COMPONENTS

Each player will want to make sure they have enough space to set up his character's playing area. Each individual player area will consist of their career sheet, character sheet, stance meter (with activation token), as well as their action, talent, and career ability cards. The Game Master can leave the wound deck, party sheet, fatigue/stress tokens, and dice pool in a general area where all players can reach.





INTRODUCCIÓN

PLANEANDO EL VIAJE

Esta es una aventura para hasta cuatro jugadores y está diseñada para brindar a los recién llegados a Warhammer el Juego de Rol una muestra de cómo realizar tiradas de habilidades, involucrarse con otros habitantes del Viejo Mundo en batallas de ingenio y probar su destreza en combates feroces con sus enemigos.

El siguiente material describe el trasfondo de una emocionante aventura, que enfrenta a un grupo de Enanos contra sus odiados enemigos con algunos giros y sorpresas a lo largo del camino. Si planeas jugar, conocer estas sorpresas arruinará la diversión. Tu DJ te proporcionará toda la información que necesitas y debería estar dispuesto a responder cualquier pregunta que puedas tener sobre el mundo tal como lo conoce tu personaje, así que POR FAVOR NO SIGAS LEYENDO.

Si eres el DJ, tu trabajo será transmitir el Viejo Mundo y sus habitantes a tus jugadores. Deberás familiarizarte con la trama del escenario y responder cualquier pregunta razonable que tus jugadores puedan tener sobre su situación.

Esta aventura está escrita pensando en ser utilizada para mostrar Warhammer el Juego de Rol en eventos. Algunos DJ pueden tener más prisa que otros, por eso hemos diseñado esta aventura en tres partes. Para aquellos DJ que tengan tiempo de sobra, se puede jugar toda la aventura

para brindarles a los jugadores una introducción completa al mundo de Warhammer y las reglas de *Warhammer el Juego de Rol*.

Sin embargo, para los DJ con una agenda apretada, habrá opciones al final de cada capítulo que brindarán ideas sobre cómo llevar el juego a una conclusión satisfactoria en etapas anteriores. Notarás que el primer capítulo contiene un combate rápido, algunas tiradas de habilidades y algunas negociaciones con los PNJ, por lo que si solo tienes aproximadamente una hora para jugar, probablemente encontrarás que tomarte el tiempo para preparar el primer capítulo, y jugarlo al máximo será mejor que intentar acelerar toda la aventura en poco tiempo.

Si eliges esta opción, habrá una sección al final de cada capítulo titulada “¿Hora de terminar?” Esto proporciona ideas sobre cómo concluir la aventura sin tener que reproducir los capítulos posteriores si tienes poco tiempo.

PREPARANDO LA ESCENA

Hace mucho tiempo, los Enanos eran los amos indiscutibles de las tierras ahora llamadas el Viejo Mundo. Sus vastas fortalezas laberínticas se adentraban profundamente en las cadenas montañosas. Sus mineros extraían enormes riquezas de la tierra y los comerciantes Enanos trataban con comerciantes elfos para su enriquecimiento mutuo.

Esos días felices han quedado atrás. La amistad con los elfos llegó al punto de una guerra larga y costosa. Los Enanos finalmente salieron victoriosos, pero quedaron vulnerables. Antes de que pudieran recuperar sus fuerzas, una agitación volcánica destruyó gran parte de su reino subterráneo y sus enemigos cayeron sobre ellos. Las profundidades de sus fortalezas fueron asaltadas por goblins nocturnos y skavens, mientras ejércitos de orcos atacaban desde arriba.

Los puestos de avanzada y fortalezas que se habían mantenido firmes contra el poder de los ejércitos elfos cayeron en manos de estos bárbaros invasores, cada uno de los cuales fue un duro golpe para la orgullosa raza de los Enanos. Registraron cada una de sus derrotas en las páginas de los Libros de los Agravios. Para ellos eran tan importantes los registros de sus agravios que los escribieron con la sangre de sus reyes.

KARAK DRAZH Y KARAK AZUL

Una de esas fortalezas es la de Karak Drazh, que fue invadida por pieles verdes unos 469 años antes del nacimiento de Sigmar. Durante tres milenios ningún Enano se ha sentado en el trono de Karak Drazh; en cambio, está ocupado por los señores de la guerra orcos locales más poderosos. Los Enanos sienten un resentimiento particular hacia estos señores de la guerra. Incluso el nombre Karak Drazh ha dejado de usarse; hoy en día se hace referencia a él, en el tono más amargo e inconexo, como El Risco Negro.

El actual Rey Usurpador es Gorfang Rotgut, conocido por la fuerza de su brazo de choppa, su odio hacia los Enanos y la audacia de sus atrocidades contra ellos. En 2503 CI dirigió una expedición contra Karak Azul mientras el Rey Kazador y muchos miembros de su casa estaban ausentes en un viaje de caza. Los Orcos de Gorfang profanaron los lugares sagrados de la fortaleza, asesinaron a muchos de sus defensores y llevaron a los supervivientes encadenados de regreso al Risco Negro. Lo más infame es que Gorfang sometió al hijo del Rey Kazador a una humillación ritual, dejándolo clavado en el trono de Karak Azul, despojado de su cabello y su barba. Por este insulto, el Rey Kazador ha prometido un gran ajuste de cuentas contra su enemigo orco, pero hasta el momento los Orcos de Gorfang han resistido todo lo que el trono de Karak Azul puede arrojarles.

LOS ENANOS GRISES

Los estragos de Gorfang son sólo un ejemplo de los dolores sufridos por los Enanos desde la decadencia de su imperio, pero incluso en estos tiempos turbulentos existen algunas esperanzas de renovación. Las Montañas Grises se han convertido en el sitio de fortalezas recientemente excavadas, pobladas por los descendientes de aquellos Enanos que huyeron de la destrucción de las fortalezas en las Montañas del Fin del Mundo. Estas nuevas fortalezas no están plagadas de orcos de las tierras baldías, ni tampoco están invadidas desde abajo por hordas de skavens.

Los habitantes de las fortalezas de las Montañas Grises son conocidos como Enanos Grises, y son en gran medida descendientes de refugiados de fortalezas destruidas. Para aquellos Enanos que permanecen en las Montañas del Fin del Mundo, los Enanos Grises ofrecen la esperanza de

un renacimiento de su antiguo poder, pero también son un doloroso recordatorio de hasta qué punto han decaído los Enanos.

KARAK AZGARAZ

Una de las fortalezas que se estableció en las Montañas Grises es la de Karak Azgaraz. Esta fortaleza, aunque recién construida y de tamaño modesto, sigue siendo una fortaleza poderosa y duradera a los ojos de los hombres de la cercana Ubersreik. Es un lugar popular para los Enanos más jóvenes que desean buscar gloria y prosperidad lejos de la mirada de desaprobación de sus mayores.

Sin embargo, a pesar de toda la impetuosidad de la juventud, los Enanos de Karak Azgaraz todavía están deseosos de demostrar su utilidad, y cuando uno de sus encargados de registros tropezó con una información que podría resultar útil para frustrar a Gorfang Rotgut, puso en marcha las ruedas que conducirán a los acontecimientos de esta aventura.

SUCESOS RECIENTES

Belkrum Thundrik solía ayudar a organizar el Salón de los Registros en Karak Azgaraz. Este gran depósito de conocimientos estaba desorganizado, ya que contenía muchos libros y cartas que habían sido traídos con los refugiados, y muchos de estos elementos no habían sido identificados o indexados adecuadamente.

El Guardián del Saber de Karak Azgaraz encargó a Belkrum que investigara una serie de viejos pergaminos polvorientos y, con la ayuda de algunos mapas olvidados de los viajes de los Enanos, Belkrum se dio cuenta de que estaba mirando algunos diagramas arquitectónicos de Karak Drazh, que mostraban una serie de entradas y pasillos ocultos. Un mapa así seguramente resultaría útil para el Rey Kazador a la hora de resolver su rencor con Gorfang Rotgut.

Belkrum juró en ese momento que lideraría una expedición a Karak Azul, con el objetivo de presentar los planes al propio Rey Kazador. Semejante acto seguramente demostraría a los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo que los habitantes de Karak Azgaraz no debían ser subestimados.

El Guardián del Saber de Karak Azgaraz aprobó la búsqueda de su alumno, pero le advirtió que tomara precauciones y mantuviera los planos en secreto, ya que los Enanos tienen muchos enemigos que desearían enormemente tener esos planos para ellos. No merecía la pena pensar en lo que las alimañas skavens podrían hacer con los planos detallados de las fortalezas Enanas, incluso las destruidas. Con este fin, el Guardián del Saber ordenó que se forjara un escudo rúnico, con un compartimento oculto debajo del ornamento en el que poder ocultar los planos. Este escudo sería regalado al Rey de Karak Azul como “un arma con la que derrotar al Rey Usurpador”. ¿Qué tan contento estaría el rey Kazador cuando el humilde escudo le diera una forma secreta de atacar a su enemigo?

Entonces Belkrum se dispuso a viajar a Karak Azul para cumplir su promesa de ver los planos entregados al rey Kazador. Con él iba el Herrero Rúnico que había forjado el escudo y un par de guardaespaldas bien armados. A mitad de camino a través del Paso del Fuego Negro, los exploradores de Gnashrukk atacaron a los Enanos y Belkrum tuvo un final violento.

Sólo unos pocos Enanos en Karak Azgaraz conocían los detalles de la búsqueda de Belkrum. Estos incluyen a los hermanos de Belkrum, Gunnar y Thord, sus compinches bebedores más cercanos y el propio Guardián del Saber.

PROGRESANDO

El registro de progreso que se muestra a continuación se utilizará a lo largo de la aventura para rastrear dos datos importantes: la preparación de las fuerzas de pieles verdes que esperan en el destino de los PJ y el progreso de un grupo rival de Enanos para descubrir qué ha estado sucediendo con los extraños acontecimientos últimamente.

EXPLORADORES DE GNASHRUKK

El marcador en el espacio del extremo derecho representa las fuerzas de Gnashrukk. Es uno de los tenientes de Gorfang Rotgut y se le ha encomendado la tarea de vigilar parte del Paso del Fuego Negro para poder informar al Risco Negro en caso de que los Enanos o los hombres del Imperio se preparen para invadir.

Los Orcos de Gnashrukk son demasiado pocos para atacar a un ejército, o incluso a una de las caravanas mercantes que a veces serpentean por el Paso del Fuego Negro en su camino hacia o desde los Reinos Fronterizos. Sin embargo, ha liderado ataques contra pequeños grupos de viajeros, incluidos Belkrum Thundrik y sus compañeros. Gnashrukk mató al Guardián del Saber y a la mayor parte de su grupo antes de regresar al Risco Negro para informar al propio Gorfang.

En el momento en que el grupo parte de Karak Azgaraz, la banda de orcos y goblins de Gnashrukk acaba de regresar a su puesto y está en alerta máxima. Cuanto más tarden los Enanos en llegar al Paso del Fuego Negro, más probable será que Gnashrukk baje la guardia, y sus seguidores pueden incluso pelear entre ellos mientras esperan algo de acción.

Diferentes acciones del grupo pueden hacer que el marcador que representa a los Orcos suba o baje en el rastreador de progreso. Si el marcador permanece por encima del quinto espacio, los Orcos permanecen en alerta máxima. Si llega al quinto lugar o menos, bajarán la guardia, y si cae hasta el primer espacio, estalla una disputa entre las aburridas fuerzas de Gnashrukk.

Puede parecer que cuanto más tarden los Enanos en llegar al Paso del Fuego Negro, mejor estarán, y hasta cierto punto esto es cierto, pero no son los únicos que buscan la última morada de Belkrum Thundrik.

LOS MONTARACES DE BARNOCK DURAN DE KARAZ-A-KARAK

Bardin Blatterzarn era un montaraz Enano que acompañó a Belkrum Thundrik al Paso del Fuego Negro. Cuando los Orcos atacaron, abandonó a sus compañeros y huyó al extremo sur del paso. Semejante muestra de cobardía no es típica de los estoicos Enanos, y Bardin estaba profundamente avergonzado de sus acciones. Solo, asustado y avergonzado, abandonó el camino hacia Karak Azul y se dirigió a la fortaleza Enana más cercana, Karaz-a-Karak.

Karaz-a-Karak es la mayor de las fortalezas Enanas en las Montañas del Fin del Mundo y la sede del Gran Rey Thorgrim Portador de Agravios. Se dice que Thorgrim es el descendiente directo del dios ancestro Enano Grungni, y porta una poderosa hacha rúnica que, según se dice, fue empuñada por Grimnir, el dios guerrero de los Enanos.

Thorgrim está obsesionado con vengarse de los enemigos de los Enanos. Lleva consigo el enorme Libro de los Agravios, una recopilación de todos los agravios cometidos contra los Enanos escritos con la sangre del Gran Rey y sus antepasados. Hojea sus páginas, buscando cualquier oportunidad para ajustar sus cuentas, pero aquellos cercanos al Gran Rey saben que por cada rencor que tacha, se agregan dos más al enorme tomo.

Cuando Bardin llegó a las puertas de Karaz-a-Karak, al borde de la muerte por congelación y hambre, los súbditos del Gran Rey lo acogieron y lo cuidaron hasta que recuperó la salud, pero sospecharon de él, especialmente cuando se mostró cauteloso acerca de sus razones de estar allí.

Ningún Enano haría daño a otro simplemente por mantener la boca cerrada, pero Thorgrim y su Consejo de Ancianos han decidido llegar al fondo del asunto. Con este fin, han enviado una fuerza de montaraces al Paso del Fuego Negro, liderados por un intrépido capitán llamado Barnock Duran.

El marcador en el primer espacio del rastreador de progreso representa a Barnock y sus montaraces. Cuanto más tarde el grupo en llegar al Paso del Fuego Negro, más probable será que Barnock haya encontrado los restos de Belkrum y haya descubierto lo que está pasando. Si Barnock encuentra los planos, se los llevará al Gran Rey. Puede que no parezca un mal resultado, pero hay una cuestión de honor en juego.

EL RASTREADOR DE PROGRESO

Arma una pista de progreso de nueve espacios de largo con un marcador de evento en los espacios cinco y nueve. Coloca dos marcadores en el rastreador, uno en el primer espacio (que representa a los montaraces Enanos de Barnock) y otro en el último espacio (que representa a los exploradores de Gnashrukk). El rastreador en la parte posterior de la pantalla del DJ (del Game Master's Toolkit) es perfecto para este uso



Montaraces de Barnock

Exploradores de Gnashrukk



EPISODIO UNO EL VIAJE

Una vez que los jugadores se hayan familiarizado con sus personajes, lee lo siguiente a los jugadores:

Han pasado quince días desde que abandonaste la seguridad de Karak Azgaraz en busca de tu amigo y hermano perdido, Belkrum Thundrik. Este valiente Enano y sus compañeros desaparecieron mientras viajaban hacia la lejana fortaleza de Karak Azul. Planearon presentarle a su rey un poderoso escudo para ayudarlo en su batalla contra los despreciables Orcos que sometieron a sus parientes a todo tipo de atrocidades. Le has asegurado al Guardián del Saber de Karak Azgaraz que descubrirás qué fue de Belkrum y cumplirás su misión asegurándote de que el Rey Kazador reciba el escudo.

En la ciudad humana de Ubersreik contrataste una barcaza que te llevó a Averheim. El viaje fue frustrantemente lento, e incluso sospechaste que el viejo y loco capitán kislevita viajaba lentamente a propósito para sonsacarte más dinero. Decidiste no quedarte demasiado tiempo en la ciudad de Averheim, a pesar de sus muchas intrigas y distracciones. En su lugar, tomaste la Vieja Carretera de los Enanos hasta el Paso del Fuego Negro y las Tierras Desoladas de más allá.

Si los jugadores tienen alguna pregunta sobre Karak Azul, el Rey Kazador, Gorfang Rotgut y la historia de la relación entre los Enanos Grises y los de las Montañas del Fin del Mundo, el DJ puede compartir todo lo que quiera, ya que dicha información es de conocimiento común para los Enanos.

RESULTADO TIRADA	SIGUIENDO LA VIEJA CARRETERA DE LOS ENANOS – TIRADA NORMAL (2D) DE OBSERVACIÓN
Sin éxitos	<i>Seguir la Vieja Carretera de los Enanos no es fácil y un par de veces os encontráis en el camino equivocado. Cuando llegas a la ciudad de Heideck os sentís cansados e irritables.</i> Cada Enano sufre 1 punto de fatiga y la tensión del grupo aumenta en 1. Mueve la ficha de seguimiento que representa a los montaraces de Barnock dos espacios hacia arriba en el rastreador de progreso, mueve la ficha de seguimiento que representa a los exploradores de Gnashrukk dos espacios hacia la izquierda en el rastreador de progreso.
	<i>Aunque no siempre es fácil seguir la Vieja Carretera de los Enanos, avanzáis bastante y llegáis a la ciudad de Heideck a tiempo.</i> Avanza 1 espacio la ficha de seguimiento que representa a los montaraces de Barnock a lo largo del rastreador de progreso. Mueve la ficha de seguimiento que representa a los exploradores de Gnashrukk 2 espacios hacia la izquierda a lo largo del rastreador de progreso.
	<i>Vuestro viaje es tranquilo y no hay problemas, llegáis a la ciudad de Heideck en un tiempo récord (para un Enano).</i> Mueve la ficha de seguimiento que representa a los exploradores de Gnashrukk 1 espacio hacia la izquierda a lo largo del rastreador de progreso.
	<i>Llegáis mejor de lo esperado y encontráis un pequeño claro tranquilo con un charco de agua dulce: un bienvenido respiro en el camino.</i> Cada Enano recupera 1 punto de fatiga y la tensión del grupo disminuye en 1.
	<i>A veces es difícil encontrar la ruta correcta y tomáis algunos giros equivocados en el camino. El viaje dura un poco más de lo esperado y, aunque sois un estoico grupo de Enanos, se intercambian algunas palabras de enojo sobre las habilidades del guía elegido. Al final se divisan a lo lejos las luces de la ciudad de Heideck.</i> Cada Enano sufre 1 punto de fatiga y estrés y la tensión del grupo aumenta en 1. Avanza 1 espacio la ficha de seguimiento que representa a los Montaraces de Barnock a lo largo del rastreador de progreso. Mueve la ficha de seguimiento que representa a los exploradores de Gnashrukk 1 espacio hacia la izquierda a lo largo del rastreador de progreso.

RECORDATORIO DE TIRADAS DE HABILIDAD

Recuerda, en *Warhammer El Juego de Rol*, el éxito o el fracaso es sólo una parte del resultado de una tirada de habilidad. Los símbolos  ayudan a determinar si una tirada de habilidad tiene éxito o no. Si queda al menos un  después de las cancelaciones causadas por los símbolos  la tirada tiene éxito. Si queda más de uno, es posible que se obtenga un mayor resultado de éxito.

Otros resultados también pueden influir en una tirada de habilidad. Aún pueden aparecer resultados basados en  o . En la tirada de habilidad anterior, la tirada podría fallar, pero aun así desencadenar el resultado , o podría tener éxito, pero aún sufrir el resultado de .

Sin embargo, no sabrán nada sobre los exploradores de Gnashrukk, ni sobre la participación de los Enanos de Karaz-a-Karak, y sólo Gunnar sabrá algo sobre los planos de Karak Drazh (ver la motivación de Gunnar en la página 29).

SIGUE LA VIEJA CARRETERA DE LOS ENANOS

La Vieja Carretera de los Enanos fue una vez una amplia carretera de piedra que conectaba el reino de los Enanos con los puestos comerciales de los elfos, pero eso fue hace muchos milenios. Ahora el camino estropeado está atravesado por senderos que conducen a asentamientos humanos cercanos, y gran parte de la piedra ha sido arrancada del suelo para otras construcciones.

Para ir según el horario y mantener el camino correcto, los Enanos deben elegir a uno de su grupo para que realice una tirada **Normal (2d) de Observación** para mantenerse en el camino correcto. Cuanto mejor sea el resultado de esta tirada, más rápido llegarán los Enanos a su próximo destino.

ACTO UNO: HEIDECK

Esta pequeña ciudad comercial fue construida en el sitio de un antiguo puesto comercial Enano, y algunos de los edificios datan de una época anterior a la guerra con los elfos. Cuando el grupo llegue al pueblo, lee lo siguiente a los jugadores.

A primera vista, Heideck parece una ciudad típica de las habitadas por humanos. Sus pequeñas y estrechas viviendas se apiñan en hileras desordenadas, dispuestas toscamente alrededor de una plaza central. A los ojos de los Enanos, los edificios parecen endeble y precarios, y algunos de ellos muestran signos de ceder ante el hundimiento y su propio peso. Los habitantes humanos de Heideck son gente tranquila, aunque se congregan en la plaza del pueblo para intercambiar mercancías y visitar la posada local.

Tras una inspección más cercana, algunos de los edificios parecen estar hechos con piedra tallada por una mano experta, y se pueden ver escrituras rúnicas descoloridas en algunos de los bloques de mampostería más grandes. En particular, hay un gran santuario erigido en honor de Sigmar, el fundador del Imperio y amigo de los Enanos. En su construcción se han utilizado muchos buenos ejemplos de piedra tallada Enana, hasta el punto de que incluso te recuerda un poco a tu hogar.

LA CABEZA DEL ORCO

La posada local se llama La Cabeza del Orco, y los Enanos pueden mirar con aprobación el cráneo de piel verde enmohecido que está montado en una pica encima de la entrada en lugar de un cartel. Se puede comprar comida y bebida por un par de peniques de bronce y es una comida barata, aunque por un chelín la posada ofrece pintas de "DesguazaCabeza de Orcos", una potente cerveza de la que el personal se jacta con confianza de que es "apropiada para un Enano". Es una cerveza respetable y sabrosa, aunque palidece en comparación con las mejores cervezas disponibles en Karak Azgaraz.

Los cotilleos de taberna giran en torno a la política. Al parecer, un gobernante humano local ha muerto recientemente y muchas casas nobles diferentes están inmersas en maniobras para garantizar que su pretendiente se convierta en el próximo elector. A intervalos regulares, los borrachos habitantes del bar lanzan opiniones como: "¡Viva los Lietdorf!", "¡Arriba los Alptraum!", "¡Que se jodan todos! o "¡tal vez una coalición sería algo bueno para todos los involucrados!".

Si los Enanos desean hablar con los lugareños, les resultará fácil entablar una conversación. Si preguntan por Belkrum y sus compañeros, un par de hombres confirmarán que un grupo de Enanos pasó por la ciudad en dirección al Paso del Fuego Negro hace unas seis semanas.

Si los Enanos preguntan sobre las piedras rúnicas utilizadas en la construcción de algunos de los edificios de Heideck, los mirarán con sorpresa. Los humanos aquí creen que todos los Enanos deberían saber que hay un puesto avanzado Enano en ruinas en las afueras de la ciudad, y que la gente de Heideck ha utilizado piedras de las ruinas en sus edificios desde la época de Sigmar.

EL CHARLATÁN

Farial Trefoil es un elfo del bosque inusual. En su juventud fue advertido continuamente sobre su impetuosidad y la falta de consideración que mostraba en su toma de decisiones. Cuando Farial anunció que deseaba vagar por el mundo, sus nobles le concedieron permiso siempre que pasara dos décadas fuera de Athel Loren antes de regresar a casa. Los mayores esperaban que durante este tiempo aprendiera a moderar sus inclinaciones más salvajes y desarrollara un aprecio adecuado por la comunidad boscosa en la que se crió.

Es el octavo año de deambular de Farial, y hasta el momento muestra pocos signos de adquirir la madurez esperada por sus mayores. Disfruta enormemente de la recepción que recibe de la gente rústica del Imperio, que lo mira con una mezcla de sospecha y asombro. Farial está a la altura de esto. Si bien no es un mago, tiene la costumbre de realizar con indiferencia actos de prestidigitación mientras otros lo observan, lo que genera rumores de que es un mago de cierta reputación. Aunque no es un príncipe, Farial continuamente cuenta anécdotas sobre sus encuentros con reyes, emperadores y señores, lo que lleva a la gente a preguntarse si es o no un noble en el exilio.

Farial ha convencido a la gente de Heideck de que no sólo es un príncipe élfico, sino que tiene miles de años y solía comerciar con los Enanos que vivían aquí. Incluso tiene algunos trazados a la venta que muestran la ubicación de los tesoros Enanos escondidos en las profundidades de la tierra.



Cuando los Enanos entran a la posada, Farial está sentado en una mesa en la esquina de la habitación. Tiene una figura extraña, ya que está vestido con túnicas blancas y azules, muy parecida a un elfo de Ulthuan. Sin embargo, su cabello castaño está enmarañado y salvaje y su carne está decorada con un patrón tatuado de remolinos verdes. Cualquier Enano que estudie a Farial notará en una tirada **Difícil (3d) de Observación** que su ropa no está confeccionada con la tela fina que se espera de un elfo rico, sino que está cuidadosamente alterada a partir de materiales más humildes que podrían comprarse a cualquier mercero del Imperio. Lee lo siguiente a cualquier Enano que se interese en Farial.

El elfo está hablando en voz alta y con entusiasmo ante el grupo de hombres de aspecto rudo que se encuentran alrededor de su mesa. Él sonríe y se ríe e incluso parece un poco borracho. Esperas que los elfos sean altivos y de otro mundo, llenos de orgullo arrogante, pero este elfo de aspecto bastante extraño se comporta actualmente de una manera abierta y amigable. "¡Bien, mis buenos hombres!" declara. "Ahora que nos conocemos y nos hemos refrescado, discutamos el asunto de mi mercancía; ¿Alguien quisiera hacerme una oferta?" Entonces coloca un rollo de vitela mugrienta sobre la mesa. Un hombre con una gorra de fieltro roja menciona diez monedas de plata. El elfo pone los ojos en blanco teatralmente y los demás hombres se ríen. Escuchas la mención balbuceante del oro y el elfo se inclina con una expresión de interés.

Si el grupo no hace nada, el pergamino acabará vendiéndose por 3 coronas. Sin embargo, si deciden observar más de cerca el proceso, el elfo se da cuenta y agarra el pergamino. Declara: "No me agrada esta compañía, señores, les deseo buenas noches", antes de desaparecer en su habitación. Si lo abordan de alguna manera, insistirá en que no lo molesten y el personal del bar, convencido como están de que es un excéntrico príncipe elfo con talento para la hechicería, le brindará toda la ayuda que consideren necesaria.

Si se vende el mapa, Farial se retirará, pero estará tan absorto en su estafa que no se habrá dado cuenta de los Enanos a menos que llamen la atención. Se dirigirá a su habitación, cerrará la puerta, empacará sus cosas, saldrá de la posada por la ventana y se dirigirá hacia Grenzstadt.

UN EXTRAÑO MISTERIOSO

Si se le deja comprar el mapa, el hombre que lo haga se quedará en la mesa de la esquina estudiándolo subrepticamente. Es un hombre alto y musculoso de unos treinta y tantos años, con un bigote negro muy crecido, la nariz rota y muchos dientes faltantes. Después de un rato se acercará a los Enanos y les preguntará si les importaría acompañarlo a su habitación como un favor.

Si el mapa no se vende, este hombre y Farial se reunirán más tarde esa noche y realizarán la compra. Luego, Farial abandonará la posada como se describe anteriormente y el hombre estudiará el mapa en su habitación durante un rato antes de acercarse a los Enanos.

Se presenta como Rudi Zalt y explica que acaba de comprar un mapa de las ruinas Enanas cercanas. Sin embargo, explica, la clave está en Khazalid y pregunta a los Enanos si estarían interesados en traducirla, por lo que les pagará 20 chelines.

Si los Enanos están de acuerdo con esto, les mostrará el mapa y podrán ver que las runas en el mapa son sólo una burda aproximación de Khazalid y no tienen sentido. En una tirada **Normal (2d) de Intuición**, un Enano notará que la vitela es nueva y simplemente está manchada con cerveza para dar la apariencia de edad.

Al escuchar esto, Rudi se enfurecerá y denunciará “¡ese tramposo y rompe juramentos de orejas largas!” Marchará hacia la puerta de Farial y la golpeará ferozmente, pero el elfo se habrá ido. Rudi intentará evitar darles a los Enanos el dinero que acordó, pero si lo amenazan o negocian con ellos, les pagará en parte.

¡ESA SÍ QUE ES UNA BEBIDA FUERTE!

Una vez que se haya calmado, Rudi se disculpará y se ofrecerá a invitar a los Enanos a una bebida. Irá al bar y los Enanos podrán notar en una **tirada de Observación Media (2d)** que intercambia algunas palabras con un hombre con capucha de fieltro roja antes de regresar con una pinta de DesguazaCabeza de Orcos para cada Enano. Rudi ha dosificado las bebidas con un sedante, y los Enanos deberían realizar tiradas **Difícil (3d) de Resistencia** o sufrirán la Condición Desequilibrado hasta la mañana siguiente. Luego, Rudi se retirará a la cama y, a esta hora de la noche, la mayoría de los clientes de la posada habrán hecho lo mismo.

Si se le pregunta por qué quería comprar un mapa de las ruinas locales, Rudi exclamará que es un entusiasta de las antigüedades con un interés particular en el área local. Esto ciertamente contrasta un poco con su apariencia tosca, pero es un mentiroso experto y requerirá una tirada **Desalentadora (4d) de Observación** para darse cuenta de que está ocultando algo. De hecho, Rudi y el hombre de la capucha roja son bandidos con la ambición de irrumpir en las tumbas de los Enanos cercanas y saquearlas. Si se utiliza el PJ Gunnar pregenerado y realiza esta tirada de Intuición, recuerda que tiene una especialización en **Judge of Character** y, por lo tanto, debe agregar un dado de fortuna adicional a su reserva de dados para la tirada.

UNA APARICIÓN

Se puede conseguir una habitación en la posada por el precio de dos chelines la noche. Esa noche, la luna del caos, Morrslieb, se eleva grande y gubiosa en el cielo, bañando a Heideck con una extraña luz verde.

Mientras los Enanos se quedan dormidos, lee lo siguiente a Thord o a cualquier Enano que quede de guardia:

La noche es tranquila y silenciosa, pero un grito profundo y lastimero te perturba y ves un movimiento tenuemente brillante a través de la ventana de la taberna. Si miras más de cerca, verás que esta habitación tiene una vista a las ruinas de los Enanos en las afueras de la ciudad. Mientras miras, notas la figura de un Enano tropezando entre las piedras. Para tu sorpresa, te das cuenta de que no se trata de un Enano vivo, sino de la sombra de uno que murió hace mucho tiempo, cuya forma pálida y translúcida brilla bajo la luz de Morrslieb. Se vuelve hacia ti y te observa con una mirada lúgubre. Él pronuncia algunas palabras y, a pesar de la distancia entre ambos, se puede escuchar claramente su voz susurrar secamente: “familia mía, hermano mío, estamos profanados, deshonorados por los saqueadores, ayúdanos, por favor ayúdanos”. La sombra se desvanece, y donde una vez estuvo se puede ver que una gran piedra de cobertura ha sido arrancada de la tierra, revelando una gran entrada oscura a la tierra.

Si los Enanos investigan, descubrirán que en las afueras de Heideck se encuentran las ruinas de un antiguo puesto comercial de los Enanos, que se remonta a la edad de oro cuando los elfos y los Enanos vivían juntos en el viejo mundo, antes de la falta de armonía que llevó a la guerra entre los dos pueblos.

En el lugar donde desapareció la sombra hay una gran losa rectangular extraída de la tierra. Unas escaleras de piedra desaparecen en la oscuridad.

EL ACTO UNO TERMINA CUANDO:

- Los PJ se propongan investigar la aparición
- Tras finalizar el acto uno, asegúrate de introducir un interludio.

ACTO DOS: LAS CATACUMBAS ENANAS

Debajo de las calles de Heideck hay una serie de túneles Enanos olvidados, sus moradas de hace mucho tiempo. Los túneles están revestidos con gruesas losas de la misma roca que se ve en otras partes de la ciudad. El interior del sistema de túneles es como las bodegas de los Enanos en miniatura, aunque ni siquiera la mampostería de los Enanos puede durar milenios sin que aparezcan algunas fallas, y el agua se ha filtrado en las catacumbas, lo que significa que los Enanos deben andar por el agua una vez que llegan al final de las escaleras.

Las catacumbas forman una extensa red, pero se pueden escuchar sonidos de piedras molidas y jadeos de esfuerzo provenientes de una habitación a la izquierda del corredor, desde donde también se puede ver la luz de una antorcha parpadeante.

Dentro de la habitación, el grupo se enfrenta a una escena impactante, la habitación es claramente la última morada para los muertos Enanos, y sarcófagos de granito achaparrados se alinean en filas en las paredes. Dos de estos ataúdes de piedra han sido destrozados y su contenido se derramó por el suelo, un montón de joyas y oro revueltos. Separando los objetos de valor de los restos están Rudi, el hombre de la capucha roja y otros dos bandidos.

Rudi y sus hombres son forajidos desesperados, buscados por robo y asalto en carreteras en todo Averland. Saben que si son llevados ante la justicia serán colgados y, de todos modos, no esperan cuartel de los Enanos, por lo

que tan pronto como los Enanos entren en la habitación, desenvainarán sus espadas y lucharán por sus vidas.

UNA LECCIÓN DE COMBATE

Cuando los Enanos se topen con Rudi y sus matones, coloca a los personajes PJ y a sus adversarios en el medio de la mesa. Comenzarán la pelea a quemarropa, con ambas partes preparadas para pelear. Esta debería ser una pelea rápida, ya que es más probable que Rudi y sus muchachos huyan de la pelea a muerte. Las estadísticas sobre Rudi y sus matones se pueden encontrar en la página 26. El combate terminará cuando los Enanos sean derrotados o Rudi y su pandilla huyan o sean derrotados.

Después de la pelea, puedes instarles a regresar a La Cabeza del Orco para recuperar fuerzas antes del viaje de la mañana.

LA MALDICIÓN

Puede ser que los Enanos no investiguen el espeluznante avistamiento del fantasma en las ruinas o, peor aún, profanen la tumba y roben las joyas. Si participan en una falta de respeto tan atroz hacia sus antepasados, se encontrarán bajo una poderosa maldición. Toma la tarjeta de condición de Mala suerte y déjala junto a la hoja del grupo. Todos los Enanos sufrirán esta condición hasta que hagan algo que los redima razonablemente a los ojos de sus antepasados.

Además, los ancestros servirán de guía a los Enanos más merecedores. Mueve la ficha de seguimiento que representa a los Montaraces de Barnock dos espacios hacia arriba en el rastreador de progreso.

A la mañana siguiente, los sonidos de actividad te despiertan temprano de tu sueño, pero después de la noche has tenido la tentación de darle unos chelines al personal de servicio de la posada y pedir que no te molesten durante unas horas más. ¿Continuarás tu camino o dormirás ese poco más que realmente necesitas?

LA MAÑANA SIGUIENTE

Si los Enanos parten puntualmente, cada uno de ellos sufre un punto de fatiga. Si permanecen en cama no sufren fatiga (y recuperarán cualquier fatiga que hayan sufrido antes). Sin embargo, avanza la ficha de seguimiento que representa a los Montaraces de Barnock 1 espacio a lo largo del rastreador de progreso y mueve la ficha de seguimiento que representa a los exploradores de Gnashrukk 2 espacios hacia la izquierda en el rastreador de progreso.

DE NUEVO EN LA VIEJA CARRETERA DE LOS ENANOS

A medida que el grupo se acerca al Paso del Fuego Negro, los hábitats humanos se vuelven cada vez más escasos. Como resultado, la Vieja Carretera de los Enanos se vuelve más fácil de seguir, pero al grupo le gustaría acelerar su camino tomando un atajo.

La Vieja Carretera de los Enanos va bastante recta desde Heideck a Grenzstadt y es bastante fácil de seguir, aunque a medida que te acercas a las Montañas Negras, el terreno se vuelve montañoso y lleno de matorrales. Muchos caminos alternativos prometen la posibilidad de ahorrar algo de tiempo en tu viaje. ¿Quieres permanecer en el camino o tomar algunos atajos si se presenta la oportunidad?

Si el grupo elige esta opción, se debe elegir uno de ellos para realizar una tirada FÁCIL (1d) de Supervivencia.

RESULTADO TIRADA	EN LA VIEJA CARRETERA DE LOS ENANOS DE NUEVO – TIRADA FÁCIL (1D) DE SUPERVIVENCIA
Sin éxitos	El viaje de Heideck a Grenzstadt no resulta más fácil por caminos rurales, y cuando se llegáis a la ciudad os sentís cansados y desanimados. Cada Enano sufre 1 punto de fatiga y la tensión del grupo aumenta en 1. Avanza la ficha de seguimiento que representa los Montaraces de Barnock 2 espacios por el rastreador de progreso. Mueve la ficha de seguimiento que representa los Exploradores de Gnashrukk 2 espacios a la izquierda por el rastreador de progreso.
	El viaje transcurre según lo previsto y llegáis como se esperaba a la ciudad de Grenzstadt. Avanza 1 espacio la ficha de seguimiento que representa a los Montaraces de Barnock a lo largo del rastreador de progreso. Mueve la ficha de seguimiento que representa a los Montaraces de Gnashrukk 2 espacios a la izquierda a lo largo del rastreador de progreso.
	Os coméis los kilómetros entre Heideck y Grenzstadt en poco tiempo (sin juego de palabras). ¡Tomar esos atajos fue definitivamente un buen plan! Mueve la ficha de seguimiento que representa a los Exploradores de Gnashrukk 1 espacio a la izquierda por el rastreador de progreso.
	A pesar de la aparente facilidad con la que seguís los caminos, tomáis un irritante giro equivocado y deambuláis directamente hacia un enjambre de moscas enojadas. Se pronuncian algunas palabras amargas sobre la capacidad de ciertos miembros del grupo de ir en línea recta y llegáis a Grenzstadt un poco peor. Cada Enano sufre 1 punto de fatiga y la tensión del grupo aumenta en 1. Avanza 1 espacio la ficha de seguimiento que representa los Montaraces de Barnock por el rastreador de progreso. Mueve la ficha de seguimiento que representa los exploradores de Gnashrukk 1 espacio a la izquierda por el rastreador de progreso.

Si el grupo decide permanecer en el camino, mueve la ficha de seguimiento que representa a los Montaraces de Barnock dos espacios hacia arriba en el rastreador de progreso, mueve la ficha de seguimiento que representa a los exploradores de Gnashrukk dos espacios hacia abajo en el rastreador de progreso. Sin embargo, no se sufre fatiga.

EL ACTO DOS TERMINA CUANDO:

- Los PJ llegan a Grenzstadt
- Tras finalizar el acto dos, asegúrate de introducir un interludio.

ACTO TRES: GRENZSTADT

Grenzstadt es una ciudad más grande que Heideck y está fuertemente fortificada, ya que es el último asentamiento humano antes de la entrada al Paso del Fuego Negro. Gruesos muros de piedra rodean la ciudad, y hombres vestidos con los uniformes amarillos y negros de las tropas estatales de Averland patrullan las murallas.

En la puerta hay una gran caseta decorada con muchas inscripciones patrióticas sobre la valiosa defensa que los valientes hombres de Grenzstadt brindan al resto del Imperio, así como un recordatorio de cuánto cuesta dicha defensa. La entrada a la ciudad cuesta un chelín de plata por pierna.

Una vez dentro, es obvio que Grenzstadt está algo más concurrida que su tamaño, como podrían sugerir las imponentes fortificaciones que la rodean. La ubicación de Grenzstadt entre el Imperio y los Enanos al otro lado del Paso del Fuego Negro la convierte en un centro comercial de importancia considerable, y aunque los numerosos puestos del mercado en la plaza de la ciudad venden bastante más comida, las calles están repletas de muchos comercios. Emporios de mercado especializados en artículos de lujo como pieles, gemas y metales preciosos.

La ciudad también es famosa por ser el supuesto lugar donde Sigmar pasó la última noche en el Imperio antes de desaparecer en El Paso del Fuego Negro. Como tal, la ciudad está llena de todo

tipo de peregrinos y fanáticos. Incluso hay algunos grupos de flagelantes que deambulando por la ciudad automortificándose, infligiéndose heridas unos a otros con látigos, azotes y tizones.

LA GUARDIA ETERNA TEMPLO DE GRENZSTADT

Dominando la plaza de la ciudad hay un edificio extraño. Está construido a partir de losas de basalto negro y protegido por muros tan gruesos como los de la propia ciudad. El edificio se eleva hasta una aguja alta y delgada, de aspecto incongruentemente frágil en comparación con los imponentes muros que lo rodean. Este es el Templo de la Guardia Eterna de Grenzstadt, el hogar de una orden de sacerdotes sigmaritas que mantienen una vigilia constante en la entrada al Paso del Fuego Negro. Esperan ser los primeros en ver el regreso de Sigmar de la tierra en la que desapareció, como predicen ciertas santas profecías.

ENANOS EN GRENZSTADT

Hay muchos Enanos deambulando por la ciudad, y se congregan en la plaza del mercado y en un considerable barrio de Enanos ubicado contra la pared sur. De hecho, alrededor del diez por ciento de los residentes de Grenzstadt son Enanos, aunque este número parece menor debido a los peregrinos y comerciantes humanos que habitan la ciudad en un momento dado.

TABERNAS EN GRENZSTADT

Hay muchas posadas y hostales en la ciudad, que atienden a la afluencia de peregrinos que visitan Grenzstadt. Las posadas tienden a llevar el nombre de eventos contados en leyendas sobre Sigmar, como "El Skaranock", "El rescate del Rey Barbahierro" o "El último descanso".

La mayoría de estas posadas están repletas de peregrinos, no hay lugar para sentarse, no hay habitaciones disponibles y el tiempo necesario para hacer cola en el bar agotaría la paciencia de cualquier Enano. Sin embargo, dentro del barrio de los Enanos hay un gran salón para beber construido en el estilo tradicional llamado Dawr Urbaz, una frase Khazalid que en este contexto implica "aunque este lugar de comercio no ha estado aquí durante mucho tiempo, es apto para los Enanos y por tanto admirable". Fue fundado en 1467.

En el interior hay largas mesas de madera gruesa tallada en roble, revestidas con bancos igualmente resistentes. En el bar se venden muchas excelentes cervezas Enanas, como Cerveza de Troll, Reserva Dorada de Thengeln y Vieja Fortaleza. El bar también ofrece platos de kuri (carne de cabra especiada). Los precios son altos y es posible que el grupo tenga que gastar algo de plata para pagar el pasaje, pero será la mejor comida que hayan tenido desde que abandonaron Karak Azgaraz.

COTILLOS DE TABERNA

Los Enanos de Grenzstadt son ejemplos gregarios de su pueblo, comerciantes con un don para cotillear y socializar. Al grupo no le resultará difícil entablar una conversación y, si son retraídos, pronto se acercarán a ellos y les pedirán que se presenten, cuenten sus historias y, en general, se unan un poco más.

Últimamente no han llegado muchas noticias de los reinos Enanos a la ciudad. Aparentemente esto es consecuencia del aumento de la actividad volcánica en las montañas de fuego del sur. Columnas de ceniza se han desplazado por el cielo y a los pilotos de girocopteros se les ha aconsejado que no vuelen hasta que las erupciones se calmen un poco.



Algunos de los Enanos aquí se habrán encontrado con Belkrum y los otros Enanos mientras viajaban hacia El Paso de Fuego Negro. La noticia que dan es un poco preocupante, aparentemente Belkrum y su grupo estaban destrozados, con algunas heridas que aparentemente habían sufrido en batalla con salteadores de caminos en La Vieja Carretera de los Enanos. Sin embargo, todavía tenían ganas de seguir adelante y sólo pasaron la noche en Grenzstadt. Esto fue hace unas cinco semanas.

Si se les pregunta acerca de un elfo de aspecto extraño, algunos de los Enanos admitirán que han visto una figura así en la ciudad recientemente; aparentemente se le ha visto hablando con algunos peregrinos sigmaritas sobre algún tipo de artefacto a la venta.

UNA CARA FAMILIAR

Farial Trefoil se ha dado cuenta de que ha cometido un error al venir a Grenzstadt. Hay demasiados Enanos aquí y teme que expongan sus estafas. Sin embargo, uno de los mapas falsos que ha preparado pretende mostrar varios puntos visitados por Sigmar durante su viaje a través del Paso del Fuego Negro, y el probable lugar de su última morada.

Farial espera ganar una corona rápida vendiendo este mapa a un peregrino y luego regresando al Imperio a algún lugar un poco menos, bueno, Enano. Ha estado hablando con varios peregrinos y ha dispuesto vender el mapa al mejor postor en una subasta improvisada celebrada en la plaza del mercado.

Los Enanos pueden ver a Farial en la plaza o cazarlo después de enterarse de él por los Enanos en Dawr Urbaz. Si no están atentos a Farial, permíteles realizar una **tirada de Observación Fácil (1d)** para detectar al elfo. Si lo están vigilando, no hay necesidad de comprobarlo; después de todo, es bastante llamativo. Si se acercan al elfo, lee lo siguiente.

El elfo está en una mesa en un rincón del mercado y ha atraído a un pequeño grupo de hombres curiosos. Son claramente devotos y llevan muchos símbolos del dios Sigmar. Algunos de ellos incluso sufren feas heridas autoinfligidas. “¡He soportado muchas dificultades para traerte este artefacto!” explica el elfo, “Me he exiliado a los ojos de los de mi propia especie, porque los Maestros del Conocimiento de la Torre Blanca de Hoeth nunca permitirían que tal documento saliera de sus bibliotecas. ¡Pero creo que su pueblo debe conocer la verdad de su santo fundador, el destino final de Sigmar!” Una ovación surge de los hombres de los alrededores. “Ahora, ¿a quién le gustaría hacerme una oferta?”

Si los Enanos hacen notar su presencia, Farial intentará mantener la calma. Si los Enanos quieren exponerlo como un farsante, pueden intentar explicárselo a la multitud que los observa, mientras que Farial descarta sus afirmaciones como “una tontería” y “simplemente están tratando de ponerte en mi contra porque odian a los elfos”.

Una vez que los Enanos hayan expuesto su caso, pueden optar por realizar una tirada de Presencia, Picaresca o Liderazgo enfrentada a la Picaresca de Farial de 5. Añade un dado de fortuna a la tirada si los Enanos pueden testificar sobre el engaño similar que vieron jugar al elfo en Heideck o cualesquiera otras observaciones pertinentes que pudieran plantear. Si la tirada falla, la multitud advertirá a los Enanos de sus prejuicios y se asegurará de que Farial sea escoltado a un lugar seguro.



Si la tirada tiene éxito, la multitud se volverá contra Farial y se vengará de su engaño y blasfemia. Le quitarán su bolso y su contenido se distribuirá entre aquellos a quienes habría tratado de estafar. A los Enanos se les ofrecerán 6 chelines cada uno por su papel en exponer al elfo.

Si los Enanos ayudan a Farial a escapar de una paliza y un robo, él se sentirá conmovido y agradecido. Sin embargo, los peregrinos y fanáticos no serán tan indulgentes, y lo mejor que puede esperar el elfo es que lo echen de la ciudad.

EL ACTO TRES TERMINA CUANDO:

- Los PJ se enfrentan a Farial y se preparan para su aventura en El Paso de Fuego Negro.
- Tras finalizar el acto tres, asegúrate de introducir un interludio.

¿HORA DE TERMINAR?

Si estás jugando esta aventura en una actividad y tienes poco tiempo, es posible que sientas que ahora es un buen lugar para detenerte. Si deseas tomar esta opción, entonces para atar algunos hilos sueltos puedes alterar los sucesos del escenario para que Bardin Blatterzarn no escape a Karaz-a-Karak, sino que huya de la emboscada de los orcos con el escudo y pasa el período intermedio vagando por las Montañas Negras y ocultándose de bandas de goblins y trolls errantes.

Los acontecimientos podrían conspirar para que Bardin llegue a Grenzstadt poco después que los PJ, y se lo encuentren en Dawr Urbaz justo cuando se están acomodando para pasar la noche. Podría explicarles sobre la emboscada de los Pieles Verdes, y claramente el escudo aún debe ser entregado al Rey Kazador. Resolver estos asuntos podría ser un tema para una aventura futura.



EPISODIO DOS

EMBOSCADA EN EL PASO

A un corto trayecto desde la ciudad de Grenzstadt se encuentra la entrada al Paso del Fuego Negro. Comienza como una pista de montaña accidentada que serpentea por las Montañas Negras. Sin embargo, el carácter del camino cambia rápidamente, pasando por una grieta en la ladera de la montaña causada por una agitación volcánica hace mucho tiempo. Afiladas rocas negras sobresalen de la tierra y vapor caliente sale de fumarolas a los lados del camino. El camino pronto se convierte en un estrecho desfiladero que pasa entre escarpados acantilados de roca volcánica negra.

ACTO UNO: EL GOBLIN EXPLORADOR

Datzda Shiznitt es un jinete lobo goblin que le proporciona a Gnashrukk un par de ojos extra. Guarda un punto en la cima de una cresta hacia el extremo norte del Paso del Fuego Negro. Tiene órdenes de no enfrentarse a nadie que vea, sino de encontrar a Gnashrukk y hacer un informe si alguien entra en el paso.

A medida que te acercas a una curva en el camino sinuoso, escuchas un grito largo y agudo seguido de un aullido de dolor.

Cualquier Enano que supere una **tirada fácil (1d) de Supervivencia** podrá identificar la fuente de los ruidos como un lobo.

Al girar la esquina, el camino sube bruscamente hasta llegar a una cierta distancia de ti. En el punto más alto se encuentra una figura esculida de piel verde posada sobre un lobo miserable y desnutrido. Su pelaje negro está enmarañado y sarnoso y las zonas de piel desnuda presentan muchas pequeñas heridas. El jinete se apoya en una larga lanza mientras explora cuidadosamente el interior de su nariz torcida con un dedo sucio.

En este punto Datzda está a gran distancia de los Enanos. Si no han especificado que están teniendo cuidado de acercarse silenciosamente, él los notará y escapará como se describe a continuación.

Si los Enanos mencionan que se acercan sigilosamente después de escuchar el aullido del lobo, cada uno debe realizar una tirada **Fácil (1d) de Sigilo**. Esto los colocará a la vuelta de la esquina y a largo alcance de Datzda. Desde aquí, los Enanos pueden apuntarle con armas de proyectiles o intentar acercarse sigilosamente.

Para escabullirse de una distancia larga a otra corta se requiere una tirada **Difícil (3d) de Sigilo**. Si los Enanos tienen éxito en esta tirada, podrán disparar a Datzda o enfrentarse a él en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, si el goblin ve a los Enanos o si le disparan sin matarlo, huirá.

El goblin te mira fijamente con sus brillantes ojos rojos y su boca se abre en una fea sonrisa burlona. Grita y escupe una flema viscosa y amarilla en tu dirección antes de golpear salvajemente a su montura en el anca con el extremo de su lanza. Con un aullido de dolor, el lobo trepa por la cresta y se lleva al goblin fuera de la vista.

Si Datzda escapa, podrá advertir a Gnashrukk. Mueve la ficha de seguimiento de Orcos tres espacios hacia arriba en el rastreador de progreso si esto ocurre. Datzda no habla khazalid ni reikspeil, por lo que no se puede razonar con él ni interrogarle. No posee nada más que su lanza, una maltrecha camisa de armadura de láminas y trozos de carne seca y sucia de dudoso origen.

EL ACTO UNO TERMINA CUANDO:

- Datzda escapa para advertir a Gnashrukk
- Los PJ someten a Datzda
- Tras finalizar el acto uno, asegúrate de introducir un interludio.

ACTO DOS: LOS EXPLORADORES DE GNASHRUKK

Gnashrukk es un orco grande y musculoso. Lo acompañan tres Orcos de aspecto brutal. Un contingente de goblins de la tribu Nariz Rota también acompaña a Gnashrukk. Son el jinete lobo Datzda y cuatro arqueros goblins.

Sin embargo, las tensiones entre los Orcos y los goblins son evidentes, y si los Enanos han sido lentos y cuidadosos en su aproximación al Paso del Fuego Negro, es posible que los Orcos hayan descargado su aburrimiento (y su hambre) con los pieles verdes más pequeños.

Si el marcador de Orco en el rastreador de progreso ha alcanzado el primer espacio en cualquier punto del viaje hacia El Paso de Fuego Negro, entonces reduce el número de arqueros goblins en uno. También uno de los goblins restantes y uno de los guardias orcos cuentan como heridos leves.

La forma en que reaccionan los Orcos ante los Enanos depende de la posición del marcador de Orcos en el rastreador de progreso. Si el rastreador está en el sexto espacio o más arriba, los Orcos están en alerta máxima, si está en el espacio cinco o menos, los Orcos están con la guardia baja.

EL MONTÍCULO

Aproximadamente a media hora de caminata desde el encuentro con el jinete del lobo, el camino se ensancha y se aplan, lo que permite a los Enanos caminar en fila sin molestias. Delante de ellos pueden divisar un panorama sombrío.

En medio del camino, frente a ti, se ha construido un túmulo de piedra en bruto con trozos de basalto y fragmentos de obsidiana. Tres largas lanzas sobresalen de entre las rocas amontonadas. En la punta de cada una de las lanzas hay clavada una cabeza de Enano. Los espantosos trofeos han sido objeto de muchos abusos, magulladuras y golpes. Sus ojos y otras áreas de carne blanda han sido roídos por carroñeros y los mechones desaliñados de barbas que alguna vez fueron largas y finas flotan en la brisa.

Cuando los Enanos se acerquen a las cabezas para examinarlas, podrán identificar que alguna vez pertenecieron a Belkrum y a dos de sus tres compañeros de viaje. Es aquí donde Gnashrukk y su banda lanzarán su ataque contra los Enanos.

LA BANDA DE GNASHRUKK EN ALERTA MÁXIMA

Si los Orcos están en alerta máxima, observarán a los Enanos tan pronto como se acerquen al túmulo. Los pieles verdes ocupan un par de posiciones en la ladera de la montaña.

Las dos posiciones están a gran distancia del montículo y a larga distancia entre sí. La posición a la izquierda es una pequeña posición para un par de arqueros. Dos de los goblins estarán posicionados aquí y dispararán a los Enanos. Usan un par de montones de rocas ensambladas apresuradamente para esconderse detrás, lo que significa que cualquier disparo de proyectil dirigido a ellos sufrirá la adición de un dado de desgracia.

La segunda posición es una repisa más grande en el lado derecho. Esta posición está ocupada por los Orcos y los duendes restantes, incluido Datzda (si ha sobrevivido). Aquí se han erigido montones de rocas similares y los goblins dispararán desde esta cobertura. Si Datzda vive, se habrá armado con una ballesta Enana robada que ha escondido cerca.

Debido a su posición elevada, cualquier disparo de proyectil que los goblins apunten a los Enanos se considera de corta distancia. El fuego de respuesta se considera a larga distancia y los Enanos pueden moverse a las posiciones como si se movieran a un lugar a larga distancia.

LA BANDA DE GNASHRUKK DESPREVENIDA

Si los Orcos de Gnashrukk son tomados por sorpresa, no habrá arqueros en el lado izquierdo del camino. Toda la banda de Gnashrukk estará oculta en la cornisa de la derecha. Lee lo siguiente al grupo si deciden acercarse al montículo.

A medida que te acercas al montículo, escuchas un fuerte ulular desde los acantilados de arriba. Al mirar hacia arriba, puedes ver a un Orco de aspecto feroz mirando por encima de una barricada toscamente construida. Detrás de él se pueden escuchar sonidos de alarma y armas desenfundadas.

Los Enanos tienen una ventaja aquí, no sólo no están atrapados entre dos grupos de enemigos, sino que también pueden tener un turno para preparar armas y maniobrar mientras los Orcos y los goblins se arman.

EL DESAFÍO

Como cualquier jefe orco, Gnashrukk mantiene su posición a través del miedo y la intimidación. Esto requiere que demuestre su poder en ocasiones regulares, y si las cosas van bien para los Orcos, o si están en apuros, desafiará a los Enanos con la esperanza de inculcar el respeto que tanto necesitan sus subordinados.

Gnashrukk lanzará su desafío si:

- La lucha va bien para los Orcos en las primeras etapas de su emboscada, y algunos de los Enanos han sido alcanzados por flechas.
- Los Enanos han tomado la iniciativa y están listos para enfrentarse a los Orcos antes de que se hayan preparado.

Lee lo siguiente a los jugadores si se cumple alguno de estos criterios y Gnashrukk sigue vivo:

De las filas de los Orcos surge un rugido profundo y gutural. Los pieles verdes se quedan en silencio y un enorme Orco Kaudillo se abre paso. Lleva una armadura de hierro pesada, corroída y de fea manufactura, pero de todos modos parece una defensa formidable. Lo poco que se puede ver de su carne está cubierto por una red de cicatrices. Te mira fijamente, con sus brillantes ojos rojos enmarcados por los bordes de un casco con cuernos. Emite un bramido retumbante y golpea su escudo con la parte plana de un pesado machete antes de apuntar con una garra sucia en dirección a Thord. '¡Jola! ¡Tú! ¡Achaparrado! ¡Troll molesto! ruge. '¡Ven aquí pa' que te mate zi tienes lo que hay que tener!' Los otros pieles verdes bajan sus armas y comienzan a cantar: '¡Gnash! ¡Rukk! ¡Gnash! ¡Rukk!' Claramente se ha lanzado un desafío al combate singular.

Si Thord no es parte del grupo por alguna razón, Gnashrukk desafiará al siguiente Enano de apariencia más peligrosa. Por su parte, los Orcos se comportarán honorablemente si se acepta el desafío, permaneciendo en sus posiciones hasta finalizar el combate. Los goblins no son tan valientes y aprovecharán la oportunidad para colarse en mejores posiciones de disparo y recargar nuevas flechas a sus arcos.

Si los Enanos aceptan el desafío, Gnashrukk luchará contra su oponente hasta que uno de ellos muera o quede incapacitado. Si Gnashrukk es derrotado, los Orcos perderán su composición y atacarán frenéticamente, mientras que los goblins intentarán escapar después de realizar uno o dos disparos rápidos.

Si los Enanos no aceptan su desafío, lo atacan en grupo o disparan armas de proyectiles mientras la pelea está en marcha, Gnashrukk los incitará por su cobardía (“¡engañando por un achaparrado y barrigón!”) y ordenará a sus Orcos que ataquen. Si Gnashrukk gana, lanzará algunas patadas salvajes al cuerpo de su oponente mientras grita “¡Tenemos un achaparrado! ¡Amos a por los demás?” antes de liderar a sus Orcos en una carga contra los Enanos restantes.

EL LOBO

Finalmente, si Datzda sobrevivió a su encuentro anterior con los Enanos, su lobo maltratado será atado a una roca más adelante en el camino, fuera de la vista desde el túmulo. La bestia está medio loca de dolor y hambre, y atacará a cualquiera que se enfrente a ella. Sin embargo, no puede moverse por sí solo y los Enanos podrían pasar ilesos si así lo desearan. Si se corta la cuerda que lo ata a la roca, descenderá hacia las Tierras Desoladas, al sur.

Este pequeño acto de misericordia también podría ayudar a los Enanos, ya que el lobo se encontrará con los Montaraces de Barnock durante su viaje y, si lo hace, colocará su marcador un espacio atrás en el rastreador de progreso.

EL ACTO DOS TERMINA CUANDO:

- Gnashrukk es derrotado en el desafío (lo que resulta en que sus subordinados huyan aterrorizados)
- Los Enanos sobreviven a la emboscada y matan a los pieles verdes o fuerzan la retirada.
- Tras finalizar el acto dos, asegúrate de introducir un interludio.

ACTO TRES: LA ÚLTIMA MORADA DE BELKRUM THUNDRIK

Un poco más adelante, los Enanos se enfrentan a otro triste espectáculo. Aquí hay señales de una pelea: ballestas rotas, virotes y flechas esparcidas por el suelo, y un par de cadáveres de goblins. Los cadáveres decapitados de Belkrum Thundrik y dos de sus compañeros están amontonados contra el fondo del acantilado a la derecha del paso. Los cadáveres están muy maltratados, muestran signos de mutilación post mortem y están untados con inmundicia orca.

El cuerpo de Bardin Blatterzarn y el escudo rúnico no se ven por ningún lado. Sin embargo, si los Enanos buscan en el área pistas sobre dónde está el escudo o el Enano desaparecido, es posible que pronto descubran un grupo reciente de huellas que se dirigen hacia el sur. Una **tirada de Observación Fácil (1d)** confirmará que este es el tipo de huellas que un Enano podría dejar, y si la tirada genera alguna bendición, los Enanos podrán decir que las huellas han sido dejadas por varios Enanos que vinieron del sur, se movieron por el área y luego se dirigieron hacia el sur una vez más.

EL ACTO TRES TERMINA CUANDO:

- Los PJ descubren las huellas y se dirigen hacia Kazad Haz-Drazh-Kadrin.
- Tras finalizar el acto tres, asegúrate de introducir un interludio.

¿HORA DE TERMINAR?

Puede ser que estés jugando a este juego como parte de una demostración o de forma única y, si ese es el caso, este puede ser un buen lugar para terminar. Si ese es el caso, probablemente sea más fácil incluir a Bardin entre los muertos y hacer que se encuentre el escudo rúnico en la escena de la pelea entre los Enanos de Belkrum y sus asaltantes orcos.

Así, los Enanos habrán encontrado el escudo y podrán llevarlo a Karak Azul sin más incidentes para completar su misión.



EPISODIO TRES

LOS MONTARACES DE BARNOCK

A un par de kilómetros del lugar donde descubrieron los cuerpos de sus camaradas caídos, los Enanos llegan a una pequeña fortaleza achaparrada. Este es un puesto de avanzada hacia el extremo sur del Paso del Fuego Negro que a veces está atendido por montaraces y miembros del clan de Karaz-a-Karak. Este es Kazad Haz-Drazh-Kadrin, la fortaleza del Paso del Fuego Negro. Lee lo siguiente a los jugadores.

Ha pasado aproximadamente una hora desde que abandonaste el lugar donde encontraste el cuerpo de Belkrum Thundrik. A medida que continuas hacia el sur, las huellas de las botas de los Enanos se hacen más evidentes en los caminos embarrados del paso. Más adelante divisas un pequeño pero robusto puesto de avanzada, una fortificación circular de apenas veinte metros de alto y cincuenta metros de ancho. Una bandera que representa la heráldica de Karaz-a-Karak ondea con la brisa, y se puede ver a un Enano solitario al mando de las almenas, con una ballesta al hombro. Te ve y su rostro se divide en una sonrisa de bienvenida. "¡Salve muchachos!" grita. "¿Noticias?"

GRUM SNORRISSON

Grum es miembro de los Montaraces de Barnock y se le ha encomendado la tarea de vigilar el acceso a la fortaleza. Es un Enano amigable, aunque se toma en serio sus responsabilidades y no permitirá que el grupo entre a la fortaleza a menos que le proporcionen sus nombres y detalles de su procedencia. Si no cooperan, les dirá que pueden seguir su camino, pero les aconsejará que aprendan mejores modales al hablar con los Enanos del Reino Eterno. Con una tirada **Fácil (1d) de Intuición** exitosa, los PJ pueden darse cuenta de que hay un insulto implícito en tal comentario, ya que los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo habitan en bodegas que se remontan a la edad de oro de los Enanos, mientras que los de las Montañas Grises no.

Sin embargo, Grum no se toma en serio las ofensas (lo cual es inusual para un Enano) e incluso si el grupo despierta su ira, se relajará y los perdonará si mencionan que se han enfrentado a orcos, que sus compañeros han sido asesinados, que requieren curación o refugio, o que están buscando un escudo perdido.

Una vez que los Enanos hayan convencido a Grum de que no quieren hacer daño, desaparecerá durante un par de minutos y luego abrirá una puerta de piedra ubicada en la base de la fortaleza para admitir al grupo.



El interior de la fortaleza es estrecho, pero acogedor. Un pasillo circular está iluminado por un fuego crepitante y varias antorchas en apliques. Está rodeado por varias puertas robustas de madera y una escalera de caracol conduce a una trampilla situada en el techo. Otro estandarte de Karaz-a-Karak está clavado en la pared; el rico bordado brilla en oro y plata a la luz del fuego. En la esquina del pasillo hay una mesa de piedra, alrededor de la cual se sientan cuatro Enanos. Parecen tipos duros; musculosos, curtidos por la intemperie y con marcas de viejas heridas. Te asienten brevemente antes de volverse el uno hacia el otro y entablar una discusión impresionada sobre las deficiencias de las tácticas empleadas en la Batalla de la Puerta Este y cómo los Enanos deberían haber escuchado a sus mayores. Grum cierra y echa llave a la puerta de la fortaleza antes de avanzar hacia una habitación al costado del pasillo. “Por favor sígueme”.

UNA AUDIENCIA CON BARNOCK DURAN

Grum guardará silencio sobre la situación en la fortaleza, llevará a los Enanos a un pequeño pero cómodo cuartel y los invitará a dejar aquí cualquier equipo que lleven. No responderá ninguna pregunta que tengan y promete que “en un minuto les llevaré a ver a nuestro Señor. Él os hablará y explicará las cosas”.

Una vez que los PJ estén instalados, Grum los guiará por el pasillo hasta una robusta puerta de roble. Mirará dentro y dirá “son los Enanos Grises que quieren verlo, mi señor”. Una voz áspera y profunda desde dentro dice “déjalos entrar entonces, Grum” y Grum se vuelve hacia los PJ. “Entrad”.

LO QUE SOSPECHA BARNOCK

Barnock sospecha de los Enanos, pero su conocimiento sobre el escudo rúnico y su propósito no es completo. Es un Enano astuto y habrá descubierto ciertas cosas. El grado de su conocimiento depende de hasta qué punto en el rastreador de progreso ha subido el marcador que representa a los Montaraces de Barnock.

Barnock sabe que un Enano de Karak Azgaraz llamado Bardin llegó a Karaz-a-Karak hace casi tres semanas. Sabe que Bardin admitió que él y sus compañeros habían sido atacados en el Paso del Fuego Negro y que estaban allí en un viaje a Karak Azul. También sabe que sus montaraces han regresado recientemente de la escena de una pelea para informar que se encontraron tres cadáveres de Enanos, así como un gran escudo rúnico que ahora reposa en la armería de la fortaleza.

Esta sala está dispuesta como sala de audiencias. Al final de la habitación, las paredes son estrechas, pero se estrechan hacia la pared del fondo, donde hay un trono sobre un estrado elevado. Los dos Enanos que están a cada lado del trono portan grandes hachas de dos manos y, aunque las sostienen en una especie de ceremonia relajada, parecen como si pudieran imponer un castigo serio con ellas si fuera necesario. Sobre el trono hay otro Enano, robusto y autoritario. Su barba es abundante y larga, le cae por el pecho y se acumula en su regazo. Te mira con severidad bajo sus espesas cejas y te habla en un profundo y sonoro Khazalid.

“Soy Barnock Duran, Enano de Karaz-a-Karak y orgulloso súbdito del Reino Eterno. Te doy la bienvenida, pero antes de ampliar la hospitalidad necesito tantearte, porque estos no son días dorados para nuestra gente e incluso amigos aparentes resultan guardar secretos”. El escudo rúnico no se ve por ninguna parte.

SUCESOS EN EL ESPACIO CINCO

Se han despertado las sospechas de Barnock sobre el escudo rúnico. Sabe que hay más en esto que un simple regalo, porque en realidad es un trabajo bastante corriente, y ningún Enano de las Montañas Grises asumiría que un escudo rúnico tan mediocre interesaría o ayudaría a los Enanos de Karak Azul de manera significativa. ¿Por qué entonces, se pregunta, se tomaron tantas molestias para entregarlo? Está decidido a llevar el escudo a Karaz-a-Karak para descubrir más.

Las sospechas de Barnock afectarán su actitud hacia los PJ, y cualquier control o acción que realicen en un intento de engatusarlo, intimidarlo o persuadirlo de otro modo en las negociaciones sufrirá un dado de desgracia adicional.

SUCESOS EN EL ESPACIO NUEVE

Uno de los Montaraces de Barnock descubrió que el ornamento del escudo rúnico se puede quitar y descubrió los planos que contiene. Todavía tiene que descubrir qué muestran los planos, aparte del hecho obvio de que representan partes de una fortaleza Enana. No tiene idea de qué hacer con esto, e incluso le preocupa que pueda implicar un acto de sabotaje o invasión contra los Enanos.

Barnock verá a los PJ con intensa desconfianza, y cualquier control o acción realizada en un intento de engatusarlo, intimidarlo o persuadirlo de otro modo en las negociaciones sufrirá tres dados de desgracia adicionales.

Ten en cuenta al interpretar a Barnock que es un Enano serio e importante, digno de respeto. Tiende a esperar malos modales y un comportamiento irresponsable por parte de los Enanos de las Montañas Grises, por lo que soportará algunas groserías por parte del grupo sin enfadarse. Si son diplomáticos y respetuosos, él quedará gratamente sorprendido y puede que les agrade. Si son completamente groseros en algún momento, mandará a la audiencia a detenerse y les sugerirá que se calmen y aprendan algunos modales antes de volver a hablarle. Les ordenará confinarlos en la sala de su cuartel hasta que decidan si abandonan la fortaleza o vuelven a hablar, esta vez con un poco más de respeto. Al fin y al cabo, Barnock es súbdito de un Enano aún más serio e importante, el Gran Rey, y actuará en el mejor interés de Karaz-a-Karak en todo momento.

Cualesquiera que sean las sospechas de Barnock, se presentará y hará algunas averiguaciones iniciales:

El Enano en el estrado levanta la mano derecha y habla. "Bienvenido sa Kazad Haz-Drazh-Kadrin", dice. "Mi guarda me dice que sois gente de las Montañas Grises, así que permítanme daros una nueva bienvenida en nombre de los Enanos del Reino Eterno, Karaz Ankor. Soy Barnock Duran, y dentro de estos muros hablo con la autoridad de alguien considerado confidente de confianza nada menos que por Thorgrim Portador de Agravios, gobernante de Karaz-a-Karak y Gran Rey de todos los Enanos. Antes de continuar, me gustaría aclarar un par de cuestiones. ¿Qué os trae al Paso del Fuego Negro?

SIGUIENDO LAS NEGOCIACIONES

Coge el rastreador de progreso usado anteriormente y un marcador que representa la paciencia de Barnock. Su paciencia comienza en el espacio 1.

- Avanza la ficha 1 espacio si Barnock se dio cuenta de que el escudo rúnico es una creación bastante mediocre. Avanza 3 espacios si ha descubierto los planos.
- Cada vez que un miembro del grupo muestra una notable falta de respeto hacia Barnock o cualquier cosa que aprecie, avanza la ficha 1 tramo. Se generoso con el grupo en este sentido; Barnock reconocerá que las tensiones son altas y, por lo tanto, será algo indulgente. Una burla del tipo "tuvimos que matar a tus Orcos por ti" sería recibida con un humor sombrío, un insulto del nivel de "¡Nos la pela tu Gran Rey!" Vería el marcador avanzar 5 espacios completos. Negarse a responder preguntas, dar respuestas claramente evasivas o jugar juegos semánticos contará como un insulto menor y la ficha avanzará 1 espacio.

- Cada vez que un miembro del grupo le miente a Barnock, realiza una tirada de Picaresca opuesta a su Inteligencia de 4. Avanza la ficha 1 espacio cada vez que un PJ miente y falla dicha tirada.
- Si los Enanos están bajo una maldición por no honrar a los antepasados de Heideck Barnock, se sentirán extrañamente incómodos. Avanza la ficha 1 espacio.
- Si algún PJ intenta adular a Barnock, proporciona una buena explicación de sus acciones y razones para estar allí, ofrece información relevante sin que se la pidan, subraya su compromiso con los intereses de los Enanos o se disculpa por cualquier insulto que sus compañeros puedan hacer, pídele que realice una tirada de Presencia para enfrentada a la Voluntad de Barnock de 4. Mueve la ficha hacia atrás 1 espacio cada vez que un PJ pasa dicha tirada, a menos que comience a recaer de una manera poco sincera o exagerada. A Barnock le gustan los Enanos educados y leales, pero no los aduladores. Si se muestran empalagosos, ya no responderá favorablemente.
- Si los PJ testifican que han matado a pieles verdes, frustrado a elfos y vengado la profanación de sus antepasados, mueve la ficha hacia atrás 1 espacio, pero sólo podrán beneficiarse de esto una vez.
- Si los PJ critican a Barnock y sus Montaraces por no cuidar la manera indecente en que fueron dejados los cuerpos de los Enanos, retroceda la ficha 1 espacio. En verdad, Barnock desea abordar este asunto y se siente algo avergonzado por ello. Han surgido otras prioridades.

LAS PREGUNTAS DE BARNOCK

La primera línea de interrogatorio de Barnock será establecer qué están haciendo los Wnanos en el Paso del Fuego Negro y si saben algo sobre el escudo rúnico. Quiere preguntar:

- ¿Qué te trae al Paso del Fuego Negro?
- ¿Adónde vas?
- ¿Por qué vas allí?
- ¿Hay algo más en tu viaje que pueda ser de interés o importancia para el Gran Rey y sus súbditos?
- ¿Hay algo que podamos hacer por ti?

Recuerda que Barnock quedará impresionado si los Enanos ofrecen información fácilmente. Si los Enanos dicen que van a Karak Azul, pero no dicen que deben entregar un escudo rúnico al Rey Kazador, él preguntará:

- ¿Conoces a un Enano llamado Bardin Blatterzarn?
- Nos encontramos con la angustiada visión de unos Enanos muertos en el paso hacia el norte, ¿sabes algo al respecto?
- Allí encontramos un escudo, de aparentemente fina artesanía, ¿sabes algo sobre eso?

FINGIENDO IGNORANCIA

Si los Enanos afirman que no saben nada sobre Bardin o el escudo rúnico, Barnock concluirá la entrevista a menos que conozca los planos.

Si conoce los planos y su marcador de paciencia está en el espacio cinco o menos, se relajará y dirá que no tiene más preguntas. Invitará a los Enanos a unirse a él y a sus hombres para cenar, pasar la noche y luego ponerse en camino por la mañana.

Si conoce los planos y su marcador de paciencia está en el espacio 6 o más, lee lo siguiente:

Barnock frunce el ceño y hace una mueca. Saca un pergamino doblado de un bolsillo y lo abre para revelar los planos secretos de Karak Drazh. "Quizás quieras dejar de mentirme y explicarme el significado de esto", dice con aire amenazador.

Si los PJ confiesan los detalles de su misión, pasa a la sección llamada "La cuestión del mapa".

Si continúan siendo evasivos, Barnock dará el siguiente discurso y luego hará que sus guardias escolten a los PJ fuera de la fortaleza:

"Entonces sigue tu camino, pero no creas que estás engañando a nadie, y debes saber esto: aunque nunca levantaríamos nuestras armas contra un honorable Enano, si el intento de contrabando de este mapa resulta amenazar el Reino Eterno de cualquier manera imaginable, de la misma manera, un ofrecimiento de recompensa por parte de los traidores de Karak Azgaraz se ingresará en las páginas del Libro de los Agravios con la sangre del mismísimo Gran Rey.

ADMITIR QUE POSEEN EL ESCUDO RÚNICO

Si los Enanos le dicen a Barnock que están buscando el escudo rúnico tendrá un par de preguntas más:

- ¿Para qué es?
- ¿Por qué se asignaron tan pocos para entregar el escudo rúnico en un viaje tan peligroso?
- ¿Hay algo más sobre el escudo rúnico que debamos saber?

Y si no conoce los planos, pero considera el escudo rúnico como un ejemplo mediocre del oficio:

Perdóneme por calumniar el trabajo de tus herreros rúnicos, pero ¿qué tiene exactamente este escudo rúnico, bastante corriente, que se supone que proporciona algún tipo de ayuda o consuelo a los Enanos de Karak Azul?

Y si sabe sobre el mapa:

Encontramos algunos planos escondidos debajo del ornamento del escudo. ¿Para qué sirven?

Si los PJ admiten conocer el mapa, pasa a la sección llamada "La cuestión del mapa". Si fingen ignorancia, serán escoltados fuera de la fortaleza y recibirán la misma terrible advertencia descrita anteriormente.

NEGOCIACIONES FINALES

Si Barnock no conoce el mapa, su actitud hacia los Enanos que recuperan el escudo rúnico dependerá de cómo se sienta después de que hayan respondido a sus preguntas.

Si el marcador que representa su paciencia en el rastreador de progreso no ha llegado al espacio de evento cinco, informa a los PJ que el escudo rúnico está a salvo. Los invita a pasar la noche y compartir comida y bebida con sus montaraces. Jura que por la mañana les devolverá el escudo y los dejará partir, y cumplirá su palabra siempre que no despierten más sospechas.

Si el marcador ha llegado al espacio de evento cinco, Barnock no está satisfecho con lo que le cuentan los PJ. Exige que los montaraces lleven el escudo rúnico a Karaz-a-Karak para que los Herreros Rúnicos lo examinen allí antes de llevarlo a Karak Azul. Los PJ tendrán que aceptar esto, aunque pueden intentar fugarse con el mapa o el escudo rúnico en un momento posterior.

Si el marcador llega al espacio de evento nueve en cualquier momento durante las negociaciones, Barnock se levantará y gritará a los PJ:

"¡Basta de mentiras e insultos! ¡Nunca he tenido que tratar con Enanos tan deshonorosos! ¡Me la pelas! Sabed esto -si el asunto de este escudo resulta amenazar el Reino Eterno de cualquier forma concebible, ¡un rencor contra los traidores de Karak Azgaraz se ingresará en las páginas del Libro de los Agravios con la sangre del mismísimo Gran Rey Thorgrim!

Luego, los PJ serán escoltados fuera de la fortaleza.

LA CUESTIÓN DEL MAPA

Si los PJ poseen el mapa, Barnock tendrá las siguientes preguntas:

- ¿De qué es este mapa?
- ¿Qué planeas hacer con él?

Si le proporcionan respuestas satisfactorias, su respuesta dependerá de cómo se sienta y de si los PJ son evasivos o no. Si lo son, los expulsará de la fortaleza como se describió anteriormente, con las mismas terribles advertencias.

Si explican el mapa adecuadamente y el marcador que representa la paciencia de Barnock aún no ha llegado al espacio del evento cinco, pronunciará el siguiente discurso:

"Por mucho que admiro tu dedicación para ayudar a los asediados parientes de Karak Azul, me entristece que no hayas considerado los derechos de Karaz-a-Karak en tu misión. Como bien debes saber, el Gran Rey tiene derecho a decidir la mejor manera de vengar los males cometidos contra nuestro pueblo, sean o no los Enanos de Karak Azul. Sin embargo, se me asignó la tarea de regresar con noticias de un escudo rúnico, no algunos mapas, así que estoy dispuesto a dejarte seguir tu camino con estos planos y el escudo rúnico siempre que ninguna palabra de lo que ocurrió en esta cámara salga de tus labios, ¿lo juras?"

Si los PJ están de acuerdo, Barnock les proporcionará comida y una cama y les permitirá seguir su camino por la mañana.

Sin embargo, si el marcador que representa la paciencia de Barnock está en el espacio de evento cinco o más, no estará tan dispuesto a cooperar.

"¿Son ustedes, gente de las Montañas Grises, tan ignorantes de las costumbres de vuestros antepasados que ni siquiera se dan cuenta de que el derecho a decidir la mejor manera de resolver los rencores no recae en el rey de Karak Azul, por muy poderoso que sea, sino en su Gran Rey, Thorgrim Portador de Agravios? Si hay planes secretos de fortalezas destruidas por descubrir, él debería ser el primero en saberlo. ¡Continúa tu camino hacia Karak Azul y hazle saber al rey Kazador que una vez que el Gran Rey haya considerado estos planos, decidirá cuál es la mejor manera de vengarse del rey Usurpador y sus secuaces!"

UNA ÚLTIMA OPORTUNIDAD PARA LLEGAR A UN COMPROMISO SENSATO

Hay una solución a los problemas que rodean el mapa que es buena para todos los involucrados, y si uno de los PJ la sugiere en algún momento, los ánimos se calmarán y Barnock aceptará hacer lo que sea mejor para todos los involucrados.

Se trata de hacer una copia del mapa y llevársela al rey Kazador mientras Barnock y sus hombres entregan los originales al Gran Rey.

Esta es una solución tan eminentemente sensible que incluso si Barnock se ha enfurecido por los PJ, él la aceptará, susurra "debería haberlo pensado yo mismo" y ofrece dejarlos pasar la noche en la seguridad de la fortaleza.

ROBAR EL ESCUDO RÚNICO O EL MAPA

Puede ser que el resultado final de las negociaciones sea que los PJ no convengan a Barnock de que les dé el escudo rúnico o el mapa, pero se mantienen en buena relación con él y los invitan a pasar la noche.

Esto les brinda la oportunidad de, obviamente, entregarse a algunas artimañas. Hay diferentes opciones.



Si Barnock no tiene el mapa pero no entrega el escudo rúnico, lo más fácil sería pedir ver el escudo y quitar el mapa. Los PJ podrían entonces llevar los planos a Karak Azul y dejar el escudo rúnico a los montaraces para llevarlo a Karaz-a-Karak, sin que nadie se diera cuenta.

Este es un plan perfectamente viable, y los PJ podrán llevarlo a cabo sin ningún problema siempre que no lo hagan de una manera que razonablemente pueda despertar sospechas. Con solo pedir ver el escudo rúnico para confirmar que realmente es el que llevaba Belkrum, los escoltarán a la armería, donde se respetará su privacidad. En este punto, simplemente pueden robar el mapa.

Por supuesto, habrá consecuencias cuando los Montaraces de Barnock lleven el escudo rúnico a Karaz-a-Karak para una inspección más detallada y descubran que algo anda mal, pero para entonces los PJ habrán llegado a Karak Azul.

Un intento más audaz sería robar el mapa o el escudo rúnico de la armería por la noche. Haz una **tirada de Maña promedio (2d)** si un PJ intenta robar solo el mapa, o una **tirada de Maña desalentadora (4d)** si un PJ intenta robar el escudo rúnico.

Además, si los PJ desean abandonar la fortaleza sin ser vistos, cada uno de ellos tendrá que pasar una **tirada Difícil (3d) de Sigilo** para pasar sigilosamente a los guardias.

Si cualquiera de estas tiradas falla, los Enanos de Kazad Haz-Drazh-Kadrin detendrán a los PJ y Barnock les preguntará una vez más qué están haciendo. Esta vez su paciencia casi llegará a su fin. Coloca la ficha en el séptimo espacio del rastreador de progreso.

EL ESCUDO RÚNICO DE KARAK AZGARAZ

El Escudo Rúnico de Karak Azgaraz es un escudo redondo grande e impresionante. Está elaborado a partir de una aleación de hierro y gromril, y está decorado con una serie de runas protectoras grabadas en su superficie y recortadas en pan de oro.

Si bien el escudo rúnico parece impresionante y ofrece mejor protección que un escudo redondo normal, no es un gran ejemplo del arte del Herrero rúnico. Muchos escudos rúnicos están forjados para ser obras de arte. Este en particular parece haber sido hecho para ser puramente funcional, o quizás para algún otro propósito...

Defensa: 1

Protección: 2

Impedimenta: 4

LUCHANDO CONTRA LOS ENANOS DE KAZAD HAZ-DRAZH-KADRIN

Hay ocho montaraces en el fuerte, incluido Barnock. Están en alerta máxima y duermen con sus hachas y armaduras puestas, por lo que incluso en plena noche solo les tomará aproximadamente un minuto responder a una alarma.

Realmente no quieren atacar a sus compañeros Enanos, pero se defenderán y matarán antes de que los maten.

Debería ser obvio para los PJ que luchar y ganar contra estos duros montaraces Enanos no es una buena opción. Si el grupo es lo suficientemente tonto como para atacarlos, tendrán una lucha mortal y desesperada en sus manos, así como el conocimiento de que están cometiendo un acto grave contra los Enanos de Karaz-a-Karak que seguramente quedará registrado en el Libro de los Agravios si alguien se entera de ello.

EXPULSADO DE KAZAD HAZ-DRAZH-KADRIN

Si los PJ han sido expulsados de la fortaleza, en realidad sólo les queda una opción si quieren tener alguna posibilidad de recuperar el escudo rúnico, y es acercarse a la fortaleza con un aire de abyecta contrición y entablar una negociación abierta y educada nuevamente. Si intentan esto, Barnock los dejará afuera por un tiempo mientras se calma y luego los admitirá una vez más para una nueva ronda de interrogatorios. Esto funcionará como antes y si el grupo vuelve a molestarlo, los expulsará para siempre.

Los PJ pueden pensar que podrían tender una emboscada a los montaraces más al sur, suponiendo que llevarán el escudo rúnico de vuelta a Karak-a-Karak.

Cómo lidiar con esto depende de cuán generoso te sientas hacia los PJ. Los montaraces de Barnock son un equipo profesional, y si tienen motivos para sospechar que algunos Enanos bastante extraños están

planeando acecharlos en su viaje a casa, pedirán refuerzos a través de una paloma mensajera en lugar de intentar el viaje ellos mismos, lo que sólo terminará con los PJ metiéndose aún más en problemas.

Por otro lado, si a los PJ se les ocurre un plan inteligente para una emboscada, tal vez deberías recompensarlos haciendo que Barnock lidere una fuerza de tres montaraces hacia el extremo sur del paso, llevando el escudo con ellos a medida que avanzan.

CONCLUSIÓN Y AVENTURAS FUTURAS

El final de la aventura depende del éxito de los PJ. Si adquieren los planos, el resto de su viaje a Karak Azul transcurrirá sin incidentes. Serán aclamados como héroes por los Enanos que viven allí, e incluso recibirán el agradecimiento personal del mismísimo Rey Kazador. Se les otorgarán todos los beneficios de la hospitalidad que Karak Azul puede permitirse mostrar a los PJ, y los Enanos de la fortaleza anunciarán que están en deuda con Karak Azgaraz y lo tendrán en alta estima en el futuro. Se forjará un vínculo de amistad entre los dos dominios, que bien puede dar frutos en oportunidades comerciales o asistencia militar en los años venideros.

Sin embargo, si los Enanos de Karak Azgaraz engañaron a los montaraces de Barnock para recuperar los planos, es posible que se descubra su engaño, y el Gran Rey de Karaz-a-Karak no olvidará ese desaire rápidamente. Si los insultos mostrados a sus representantes fueron particularmente groseros, o si alguno de los exploradores de Barnock fuera atacado, Thorgrim Portador de Agravios podría incluso considerar a los Enanos de Karak Azgaraz como traidores y quebrantadores de juramentos, y agregar un relato de sus crímenes al Libro de los Agravios.

Quizás los Enanos traten bien a Barnock, tratándolo con respeto y llegando a un acuerdo sobre el escudo rúnico o los planos. Si este es el caso, el Gran Rey los considerará dignos aliados y astutos negociadores, y sus sentimientos de gratitud hacia Karak Azgaraz podrían igualar a los del Rey Kazador.

Si los PJ no recuperan los planos, no les quedará otra opción que regresar avergonzados a su fortaleza. Su valiente expedición habrá terminado en desastre. El buen nombre del clan Thundrik habrá quedado mancillado, convirtiéndose en sinónimo de planes mal pensados y expediciones desventuradas. Muchos miembros de la familia que ni siquiera participaron en la empresa pueden sentir la presión de renunciar a sus vidas y lazos familiares, afeitarse la cabeza y asumir la vida de Matatrolls, buscando en los rincones salvajes del mundo la esperanza de una muerte honorable.

Pero tal vez los Enanos hayan adquirido el gusto por la aventura, hayan fracasado o no en su tarea. Durante sus viajes han ocurrido muchos sucesos extraños. Es posible que se hayan hecho amigo o enemigo de un embaucador elfo, o tal vez quieran regresar a Heideck para asegurarse de que las ruinas Enanas allí sean investigadas y cuidadas adecuadamente. ¿Quizás el ajeteo y el bullicio de la ciudad comercial de Heideck han despertado su curiosidad, o quizás desean encontrar fortuna y gloria explorando las montañas infestadas de goblins que rodean el Paso del Fuego Negro?



APÉNDICE

PJS Y PNJS

Las siguientes páginas proporcionan estadísticas completas del juego para los principales personajes no jugadores (PNJs) que se encuentran a lo largo de estas aventuras, así como cuatro personajes jugadores Enanos (PJs) listos para jugar.

Varios de los PNJ clave de este apéndice tienen una o más acciones personalizadas, como la acción de ataque “Quiebra canijos” de Gnashrukk. Trátalas exactamente como si fueran cartas de acción.

RESEÑA DE LA GUÍA DEL JUGADOR

Para repasar la gestión de enemigos y la lectura de estadísticas y habilidades de criaturas, es posible que desees revisar los siguientes capítulos de la Guía del Jugador: **Capítulo seis: Enemigos y adversarios** (página 40) y **Capítulo siete: El bestiario** (página 45).

Si deseas agregar un poco más de profundidad a algunos de los encuentros en esta aventura, hay muchos perfiles de PNJs útiles en el Guía de Criaturas, particularmente el PNJ aldeano en la página 100 de ese libro.

UN ACTO DE EQUILIBRIO

Como DJ, debes sentirte libre de ajustar o modificar los encuentros, o las estadísticas de cualquiera de los PNJs o criaturas involucradas, para tener en cuenta las necesidades de la historia y la composición del grupo de personajes del jugador. Agregar o eliminar un par de guardias orcos o arqueros goblins, o ajustar las calificaciones A/C/E de un enemigo puede marcar una gran diferencia en la dificultad general de un encuentro.



CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
FARIAL TREFOIL	3 (3)	3 (2)	4 (0)	5	4	5	1/6/2	12	R2
RUDI ZALT	3 (3)	3 (2)	3	3	3	3	6/3/1	15	R1

FARIAL TREFOIL

Farial es originario del bosque de Athel Loren, pero siempre se sintió como un extraño entre los de su propia especie. Es más feliz, por el momento, entre los hombres del Imperio, pero esto se debe principalmente a su talento para engañarlos.

Farial no es un cobarde, pero evita la violencia si puede evitarla. No es tanto que carezca de principios, sino más bien que considera a los hombres y a los Enanos tan inferiores a él que no necesita comportarse honorablemente en su compañía.

A pesar de sus muchos defectos de carácter, Farial es leal a quienes merecen su respeto. Ganarse el respeto de un elfo tan concebido e irresponsable no es fácil, pero si alguien le salva la vida, estará verdaderamente agradecido, incluso si su salvador es un Enano.

¿A QUIÉN VAS A CREER?

Social, PNJ

Empatía (Emp)

Utilizada por: Farial Trefoil

Efecto: Farial usa su encantadora personalidad para defender sus afirmaciones contra los detractores.

✦ Agrega ■ a cualquier tirada que intente criticar las afirmaciones de Farial mientras esta tarjeta se recarga

✦ ✦ ✦ Como se indicó anteriormente, ¡y todos los objetivos a una distancia auditiva sufren 1 estrés por dudar del pobre elfo en primer lugar!

✦ ✦ ✦ Como arriba, y Farial puede realizar otra acción Social

✦ Farial gana □ en todas las comprobaciones o acciones sociales mientras esta acción se recarga

✦ Farial podrá realizar una maniobra libre

✦ Farial se esfuerza, dando controles o acciones sociales opuestas o acciones □ mientras esta acción se recarga.

RUDY ZALT

Rudi Zalt es buscado en tres provincias. Recientemente, él y su pandilla se han mudado a Averland y se han entregado a delitos como robo y asalto en carreteras. Las cosas se han vuelto algo desesperadas para Rudi últimamente. Ninguno de sus planes le ha reportado muchas ganancias a la pandilla y, aunque hasta ahora se han mantenido leales, teme que sin una empresa rentable pronto habrá disensiones en las filas.

Rudi ha estado aprendiendo todo lo que puede sobre las ruinas Enanas en las afueras de Heideck. Está bastante seguro de tener la ubicación de una de las criptas allí y espera que contenga algunos ajuares funerarios impresionantes. También tiene planes de llegar a un acuerdo con un elfo para obtener un mapa que podría proporcionar más información sobre el área. Rudi está dispuesto a apostar el último oro que le queda al mapa. Si no funciona, tendrá que confiar en sus instintos sobre la cripta y su posible contenido.

Rudi usa las mismas habilidades que los soldados, como se indica en las páginas 66 y 67 de la Guía del Jugador.

¡ME LARGO DE AQUÍ!

Básica, PNJ

Agilidad contra Habilidad de armas (Fue)

Utilizada por: Rudi Zalt
Interacción con el objetivo

Efecto: Rudi entra en pánico y sale corriendo.

✦ Rudi puede liberarse gratis y luego realizar una maniobra libre.

✦ Los ataques contra Rudi ganan ■ mientras esta carta se recarga

✦ Rudi pierde 1 dado de Astucia

✦ El objetivo puede realizar un ataque básico gratuito contra Rudi

BERNARDT, HANS Y EL HOMBRE LA CAPUCHA DE FIELTRO ROJO (LA BANDA DE RUDI)

La banda de Rudi está formada por un trío de criminales empedernidos con muchos asesinatos y robos a sus espaldas. Bernardt y Hans son compatriotas de Rudi desde su época en las colonias de Altdorf. El hombre de la capucha roja es un individuo taciturno que se unió recientemente a la pandilla y no está dispuesto a divulgar ninguna información personal. Tiene acento Ostlandes, lo que lleva a que los demás se refieran a él como "Boris el Rojo".

La banda de Rudi ha atravesado tiempos difíciles, pero él ha subestimado su lealtad. Bernardt y Hans tienen suficiente conocimiento de sí mismos para saber que nunca podrían proporcionar ningún liderazgo, y Boris el Rojo aún no se ha ganado la confianza de sus compañeros.

La banda utiliza los perfiles y habilidades de los soldados, como se indica en las páginas 66 y 67 de la Guía del Jugador.

CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
DATZDA SHIZNIT	3 (5)	3 (1)	4 (0)	3	2	3	3/4/1	10	Cr
LOBO DE DATZDA	3 (4)	4 (2)	4 (2)	2	3	1	4/3/2	12	Cr
GNASHRUKK	6 (5)	6 (5)	3 (2)	2	3	2	6/3/1	16	R2

DATZDA SHIZNIT

Los Goblins de la Nariz Rota son una de las tribus de goblins más exitosas que plagan las Montañas del Fin del Mundo y sus alrededores. En épocas pasadas, las tribus desempeñaron un papel decisivo en la captura de fortalezas Enanas como Karak Azgul. Para ser goblins, tienen reputación de profesionalismo e incluso se sabe que siguen órdenes de cierta complejidad táctica. Los señores de la guerra orcos a menudo llegan a acuerdos con los Goblins de la Nariz Rota, contratando a sus guerreros para que desempeñen el papel de exploradores o arqueros.

Datzda es un explorador competente y un jinete de lobos, patrulla el paso al norte de la posición de Gnashrukk y le trae noticias de cualquier cosa que se mueva a través del Paso del Fuego Negro.

Datzda está armado con una lanza y ha escondido una ballesta cerca que recuperará si se le da la oportunidad. Se beneficia de todas las reglas y acciones especiales para Orcos en las páginas 60 y 61 de la Guía del Jugador.

EL LOBO

El lobo de Datzda es un mal ejemplo de la raza: desnutrido, sarnoso y destrozado. Si bien no es tan poderoso como los lobos gigantes que se encuentran en los bosques del Imperio, sigue siendo un enemigo peligroso y Datzda lo controla con cruel maestría.

El lobo se beneficia de todas las reglas y acciones especiales para los Lobos Gigantes en las páginas 48 y 49 de la Guía del Jugador.

CABALGAR EL LOBO

Mientras Datzda permanezca sobre su lobo, se beneficiará de un par de ventajas. En primer lugar, cualquier maniobra que realice el lobo para cruzar distancias no afectará a Datzda. Efectivamente puede moverse la misma distancia sin utilizar ninguna de sus propias maniobras (ten en cuenta también que el lobo se beneficia de la regla **Swift** y, por lo tanto, puede realizar una maniobra gratis). Datzda también luchará desde una posición elevada contra los Enanos, por lo que se beneficiará de un dado de fortuna en cualquier tirada que haga

GNASHRUKK

Gnashrukk es el lugarteniente de confianza de Gorfang Rotgut. Es un Orco enorme, y su tamaño y fuerza han contribuido en gran medida a su ascenso a una posición de autoridad. Dirige bien a sus exploradores, pero ni siquiera él puede evitar que los estándares decaigan si sus muchachos se aburren y se vuelven rebeldes.

Gnashrukk es audaz y sigue un código guerrero personal. Disfruta enormemente de la emoción del combate singular y aprovechará la oportunidad para entregarse a esta pasión si cree que no pondrá en peligro la misión más amplia.

Gnashrukk está armado con un machete de hoja ancha y está cubierto de pies a cabeza con una gruesa armadura de hierro. Su escudo de metal lleva la representación de una cara de ogro roja y sonriente.

¡QUIEBRA CANIJOS!

Básica, PNJ

Habilidad de armas (Fue) contra Defensa del Objetivo

Utilizada por: Gnashrukk
Interacción con objetivo Enano

Efecto: Gnashrukk usa su machete para asestar un golpe devastador a su objetivo canijo.

☛ El ataque impacta con +1 daño

☛☛☛ El ataque impacta con +3 daño, +1 crítico

☛ El objetivo sufre 1 fatiga

☛☛ El ataque golpea a un segundo oponente en el mismo enfrentamiento

✧ Gnashrukk sufre 1 herida

Los Orcos que acompañan a Gnashrukk son típicos de su especie. Brutales y violentos, son guerreros natos. Mientras Gnashrukk demuestre su liderazgo rompiendo cabezas con regularidad y derrotando a algún enemigo ocasional en combate singular, seguirán sus órdenes al pie de la letra.

Consulta las páginas 60 y 61 de la Guía del Jugador para obtener detalles sobre los perfiles y habilidades de los Orcos.

SNIVIL, BUGDUFF Y ROTBAG (ARQUEROS GOBLINS)

Más goblins de la Tribu Nariz Rota. La confianza de este trío de arqueros se ha visto afectada después de ver a algunos de sus amigos asesinados en la batalla contra Belkrum Thundrik y sus compañeros. Se comportarán con cautela, disparando desde lejos con sus arcos cortos, y sólo lucharán en combate cuerpo a cuerpo si se les presiona.

Consulta las páginas 60 y 61 de la Guía del Jugador para obtener detalles sobre los perfiles y habilidades de los Goblins.

CRIATURA	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
BARNOCK DURAN	5 (/)	5 (3)	3 (o)	4	4	3	4/3/5	17	R1
GRUM SNORRISSEON	4 (7)	4 (3)	3 (o)	3	4	3	4/2/3	15	R1
ENANOS MONTARACES	4 (7)	4 (3)	3 (o)	3	3	3	4/2/3	14	R1

BARNOCK DURAN

Barnock es el capitán de una fuerza pequeña pero de élite de montaraces Enanos que patrullan las montañas hasta el extremo sur del Paso del Fuego Negro. Es un súbdito del Gran Rey, y él y sus montaraces son vistos como una fuerza de exploración semiformal para los ejércitos de Karaz-a-Karak.

Barnock es ferozmente leal al Gran Rey y siempre intentará hacer lo que cree que es mejor para la gloria del Reino Eterno. Es un Enano razonable y tratará a quienes le muestren consideración con respeto y un deseo genuino de ayudar. Dicho esto, no tiene tiempo para tontos.

Barnock se beneficia de las reglas de Grudge, Robusto y Visión nocturna en la página 24 del libro de reglas de Warhammer el Juego de Rol.

Barnock viste una cota de malla. Está armado con una gran arma (hacha) y una ballesta.

GRUM SNORRISSEON Y LOS MONTARACES ENANOS

Estos Enanos duros e ingeniosos están bajo el mando de Barnock Duran y hacen todo lo posible para garantizar la seguridad de Karaz-a-Karak y las tierras circundantes. Generalmente son tipos taciturnos con una actitud brusca de haberlo visto todo antes, aunque Grum es una gregaria excepción a esta tendencia.

Los montaraces se benefician de las reglas de Grudge, Robusto y Visión nocturna en la página 24 del libro de reglas de Warhammer el Juego de Rol.

Están equipados de la misma manera que Barnock.



¿Es Así?

Básica, PNJ

Intuición (Int) contra Empatía (Emp) del Objetivo

Utilizada por: Barrock Duran

Objetivo a corto alcance

Especial: utiliza esta acción social cuando la paciencia de Barnock llegue al primer espacio de evento del registro de encuentros. Se dirige al Enano que recientemente puso a prueba la paciencia de Barnock.

Efecto: Barnock estrecha su mirada evaluadora

El objetivo agrega a las comprobaciones sociales hasta el final de la audiencia

El objetivo sufre 1 estrés

Barnock gana en su próxima tirada de Inteligencia o Empatía

Barnock sufre 1 estrés

¿DÓNDE ESTÁ TU HONOR?

Básica, PNJ

Intimidar (Int) contra Disciplina (Vol) del Objetivo

Utilizada por: Barrock Duran

Objetivo a corto alcance

Especial: utiliza esta acción social cuando la paciencia de Barnock llegue al espacio ocho del registro de encuentros (el penúltimo espacio). Se dirige al PJ con mayor Voluntad. Esta acción utiliza Empatía en lugar de Fuerza.

Efecto: Barnock gruñe un suave juramento y tira ferozmente de su barba consternado por el estado del enanismo moderno.

El objetivo y cada uno de sus aliados en el encuentro sufren 1 estrés

Como arriba, y el objetivo debe realizar una tirada de Disciplina Media (2d) o se verá abrumado por sentimientos de vergüenza. Él sufre a más controles durante este encuentro

Barnock gana 1 Astucia

Barnock gana 1 Pericia

Barnock sufre 1 estrés

GUNNAR THUNDRIK

AGENTE ENANO DE KARAK AZGARAZ

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	AGUANTE	RES	■■■
	3	BRIO	FUE	■■■
		COORDINACIÓN	AGI	■■■
	RESISTENCIA	HAB. DE ARMAS	FUE	■ ■ ■
	3	HAB. DE PROYECTILES	AGI	■■■
		INTIMIDAR	FUE	■■■
ANSIEDAD	AGILIDAD	MAÑA	AGI	■■■
	3	MONTAR	AGI	■■■
		SIGILO	AGI	■■■
	INTELIGENCIA	DISCIPLINA	VOL	■■■
	4	INTUICIÓN	INT	■ ■ ■
		LIDERAZGO	EMP	■■■
ANSIEDAD	VOLUNTAD	OBSERVACIÓN	INT	■■■
	2	PICARESCA	EMP	■■■
		PRESENCIA	EMP	■ ■ ■
	EMPATÍA	PRIMEROS AUXILIOS	INT	■■■
	4	SABIDURÍA POPULAR	INT	■ ■ ■
		SUPERVIVENCIA	INT	■■■
FORTUNA		3		

Thord Thundrik

MATATROLLS ENANO DE KARAK AZGARAZ

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	AGUANTE	RES	■■■
	5	BRIO	FUE	■■■
		COORDINACIÓN	AGI	■■■
	RESISTENCIA	HAB. DE ARMAS	FUE	■ ■ ■
	5	HAB. DE PROYECTILES	AGI	■■■
		INTIMIDAR	FUE	■ ■ ■
ANSIEDAD	AGILIDAD	MAÑA	AGI	■■■
	3	MONTAR	AGI	■■■
		SIGILO	AGI	■■■
	INTELIGENCIA	DISCIPLINA	VOL	■■■
	2	INTUICIÓN	INT	■■■
		LIDERAZGO	EMP	■■■
ANSIEDAD	VOLUNTAD	OBSERVACIÓN	INT	■■■
	3	PICARESCA	EMP	■■■
		PRESENCIA	EMP	■■■
	EMPATÍA	PRIMEROS AUXILIOS	INT	■■■
	2	SABIDURÍA POPULAR	INT	■■■
		SUPERVIVENCIA	INT	■■■
FORTUNA		3		

Capacidad de Profesión: Agente

Umbral de Heridas: 13

Medidor de Actitud: ■■■■■

Especialización de Habilidades: Dwarf History (Sabiduría popular), Judge of Character (Intuición)

Cartas de Talento: I Know a Guy... (Reputation), Gregarious (Reputation), I Seem to Recall... (Focus)

Cartas de acciones básicas: Assess the Situation, Block, Dodge, Guarded Position, Melee Strike, Parry, Perform a Stunt, Ranged Shot

Cartas de acciones especiales: Scrutinise, Inspiring Words

Capacidades especiales de raza: Enano de Azgaraz (página 30 GdJ)

Armas: Reasoner (mace): VD 5/VC 3, cuerpo a cuerpo; Disputer (black poder pistol): VD 6/VC 2, a distancia, Perforante 1, Recargable, Poco fiable 2, Alcance corto

Armadura: Armadura de cuero: Defensa 0, Protección 2

Otro equipo: Una nota desgastada de su hermano Belkrum que detalla el secreto del escudo rúnico, un excelente conjunto de ropa de viaje, botas exquisitas, un yesquero, velas y un molde de perdigones. Un cuerno de pólvora y una bolsa de balas que contiene diez tiros para el Disputer. Una bolsa de cuero que contiene una moneda de oro y 75 de plata.

Gunnar es un Enano diplomático que ha pasado muchos años al servicio de una casa noble menor en Averland. Cuando falleció su patrón, la casa quedó en ruinas. Gunnar regresó a su casa en Karak Azgaraz. Sin embargo, su regreso a casa fue agri dulce. Su hermano Thord había caído en vergüenza, asumiendo el papel de MataTrolls para expiar sus indiscreciones (de las que no hablará). Para empeorar las cosas, su hermano Belkrum ha desaparecido. Gunnar sólo tiene una nota desgastada y los gruñidos tristes de Thord para explicar la desaparición de Belkrum.

Motivación: La nota que lleva Gunnar habla del mapa escondido en el escudo rúnico, pero Gunnar ni siquiera les cuenta esto a sus compañeros (excepto quizás a Thord, si está sobrio). No revelará esta información fácilmente, ya que desea informar personalmente al Gran Rey sobre el descubrimiento de Belkrum y Karak Azgaraz.

Capacidad de Profesión: Matatrolls

Umbral de Heridas: 15

Medidor de Actitud: ■■■■■

Cartas de Talento: Carga

(Táctica)

Cartas de acciones básicas: Assess the Situation, Block, Dodge, Guarded Position, Melee Strike, Parry, Perform a Stunt, Ranged Shot

Cartas de acciones especiales: Reckless Cleave, Shrug it Off, Troll Feller Strike

Capacidades especiales de raza: Enano de Azgaraz (página 30 GdJ)

Armas: Bleeder (greataxe): VD 7/VC 2, cuerpo a cuerpo

Armadura: Ninguna

Otro equipo: Un par de pantalones de repuesto, un saco de tela que contiene 17 monedas de plata y una jarra vieja con forma de brazalete.

Aunque no lo parezca, Thord es el hermano menor de Belkrum y Gunnar.

Creció a la sombra de sus hermanos, que eran excelentes artesanos y eruditos.

Amargado por su incapacidad para eclipsar a sus mayores, vagaba constantemente desde Karak Azgaraz, buscando problemas o bebida... a menudo ambas cosas. A medida que crecía, intentó asumir más

responsabilidades ayudando a Belkrum en el Salón de los Registros. Cuando Belkrum hizo un descubrimiento importante, Thord se ofreció a acompañar a su hermano a través del Paso del Fuego Negro para entregarle información valiosa al Gran Rey. Desafortunadamente, Thord bebió mucho la noche anterior al viaje, persiguió animales salvajes por el bosque y se desmayó durante casi un día. Avergonzado por haber decepcionado a su hermano, Thord transformó su jarra favorita en un brazalete y tomó el juramento de Matador, jurando no volver a avergonzar a su clan nunca más.

Motivación: Thord no quiere nada más que encontrar a su hermano Belkrum y enmendar su irresponsabilidad. La jarra alrededor de su muñeca le recordará constantemente su vergüenza, por lo que beber se ha convertido en una tarea bastante estresante para Thord...

VALDEN HALDOR

MINERO ENANO DE KARAK AZGARAZ

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	AGUANTE	RES	☒
	4	BRÍO	FUE	☐
		COORDINACIÓN	AGI	☐
	RESISTENCIA	HAB. DE ARMAS	FUE	☐
	4	HAB. DE PROYECTILES	AGI	☐
		INTIMIDAR	FUE	☐
ANSIEDAD	AGILIDAD	MAÑA	AGI	☐
	2	MONTAR	AGI	☐
		SIGILO	AGI	☐
	INTELIGENCIA	DISCIPLINA	VOL	☐
	5	INTUICIÓN	INT	☐
		LIDERAZGO	EMP	☐
	VOLUNTAD	OBSERVACIÓN	INT	☒
	2	PICARESCA	EMP	☐
		PRESENCIA	EMP	☐
	EMPATÍA	PRIMEROS AUXILIOS	INT	☒
	2	SABIDURÍA POPULAR	INT	☐
		SUPERVIVENCIA	INT	☒
FORTUNA		3		

Bherdin Gralisson

CAZADOR ENANO DE KARAK AZGARAZ

CARACTERÍSTICAS		HABILIDADES BÁSICAS		
		HABILIDAD	CARACTERÍSTICA	ENTRENADA
FATIGA	FUERZA	AGUANTE	RES	☐
	3	BRÍO	FUE	☐
		COORDINACIÓN	AGI	☐
	RESISTENCIA	HAB. DE ARMAS	FUE	☒
	4	HAB. DE PROYECTILES	AGI	☒
		INTIMIDAR	FUE	☐
ANSIEDAD	AGILIDAD	MAÑA	AGI	☐
	5	MONTAR	AGI	☐
		SIGILO	AGI	☐
	INTELIGENCIA	DISCIPLINA	VOL	☐
	3	INTUICIÓN	INT	☐
		LIDERAZGO	EMP	☐
	VOLUNTAD	OBSERVACIÓN	INT	☒
	3	PICARESCA	EMP	☐
		PRESENCIA	EMP	☐
	EMPATÍA	PRIMEROS AUXILIOS	INT	☐
	2	SABIDURÍA POPULAR	INT	☐
		SUPERVIVENCIA	INT	☒
FORTUNA		3		

Capacidad de Profesión: Minero – Las tiradas de Intuición, Supervivencia y Aguante ganan ☐ cuando está en territorio montañoso o bajo tierra.

Umbral de Heridas: 14 **Medidor de Actitud:**

Especialización de Habilidades: *Pathfinding (Nature Lore), Alert (Observation)*

Cartas de Talento: *Resolute (Focus), Jack of All Trades (Focus)*

Cartas de acciones básicas: *Assess the Situation, Block, Guarded Position, Cuerpo a cuerpo Strike, Parry, Perform a Stunt, Ranged Shot*

Cartas de acciones especiales: *Splints & Bandages, Find Weakness*

Capacidades especiales de raza: Enano de Azgaraz (página 30 GdJ)

Armas: *Pickaxe:* VD 5/VC 3, cuerpo a cuerpo

Armadura: Cuero: Defensa 0, Protección 2, Rodela: Defensa 1, Protección 0

Otro equipo: Una linterna con abundante aceite, un yesquero, una bolsa de cuero llena de herramientas para trabajar metales y 50 monedas de plata.

Valden es un Enano muy respetado en Karak Azgaraz, al igual que la mayoría de los mineros. Si bien su profesión principal es la minería, también incursiona un poco en la herrería. Ayudó a crear el escudo rúnico que Belkrum llevó consigo al Paso del Fuego Negro y ha estado esperando ansiosamente noticias sobre el viaje. Tiene la esperanza de que el Gran Rey quede impresionado con el trabajo de Valden y lo invite a unirse a las filas de los Herreros Rúnicos.

Cuando le llega la noticia de las intenciones de Gunnar de buscar a Belkrum, Valden se ofrece voluntario para acompañarlo, ansioso por conocer el resultado de su preciado trabajo. **Motivación:** Valden no sabe nada de la verdad detrás de la búsqueda de Belkrum. Simplemente quiere saber si su escudo llegó a su destino. Está orgulloso de su trabajo y se ofenderá mucho con cualquiera que denuncie su exquisito diseño.

Capacidad de Profesión: Cazador

Umbral de Heridas: 14

Medidor de Actitud:

Especialización de Habilidades: *Tracking (Nature Lore), Crossbows (Ballistic Skill)*

Cartas de Talento: *Coordinated Efforts (Tactic), Keen Eyes (Focus)*

Cartas de acciones básicas: *Assess the Situation, Block, Dodge, Guarded Position, Melee Strike, Parry, Perform a Stunt, Ranged Shot*

Cartas de acciones especiales: *Chink in the Armour, Knockback Shot, Call of the Wild*

Capacidades especiales de raza: Enano de Azgaraz (página 30 GdJ)

Armas: Ballesta: VD 6/VR 3, a distancia, A dos manos, Recargable, Hacha: VD 5/VR 3, cuerpo a cuerpo

Armadura: Cuero: Defensa 0, Protección 2

Otro equipo: Un juego de ropa de repuesto, una linterna, tres trampas para animales, una pequeña aljaba con flechas de ballesta, hierbas y bálsamo antídoto, una sartén de hierro y 15 monedas de plata.

Bherdin es un experto leñador y, como hábil cazador, sirve como luchador de los regimientos Enanos en tiempos de guerra. Viaja por los densos bosques que rodean las Montañas Grises, enorgullecándose de conocer los caminos ocultos y los atajos de la región. Era un amigo cercano de Belkrum y planeaba ayudarlo en su viaje al Paso del Fuego Negro. Sin embargo, la mañana de su partida, el hermano de Belkrum, Thord, no estaba por ningún lado. Después de buscar durante horas, el grupo de Belkrum finalmente tuvo que partir. Belkrum le pidió a Bherdin que se quedara para encontrar a su hermano. De mala gana, Bherdin aceptó, jurando encontrar al hermano de Belkrum durante su ausencia. **Motivación:** Bherdin siente un poco de resentimiento hacia Thord por hacerle perderse el viaje de Belkrum. Ya habría enviado el nombre de Thord para que se incluyera en el Libro de los Agravios si no fuera el hermano de su mejor amigo. Sin embargo, Bherdin sólo quiere encontrar a Belkrum y llegará a grandes extremos para descubrir el destino de su querido amigo.

VIAJE AL PASO DEL FUEGO NEGRO

UNA AVENTURA PARA
WAHRHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Gunnar y Thord están preocupados por su hermano. Ha pasado demasiado tiempo desde que Belkrum Thundrik se aventuró en el Paso del Fuego Negro, portando un arma importante destinada al Gran Rey, y todavía no ha llegado ninguna noticia sobre su destino a Karak Azgaraz. Ahora sus hermanos han decidido salir en busca del Enano descarriado. Bherdin Gralisson el cazador y Valden Haldor el minero se unen a los Thundrik en su peligroso viaje hacia el Paso del Fuego Negro.

Esta aventura es una introducción a Warhammer el Juego de Rol, así como un adelanto de un próximo producto emocionante. Utilizado con el juego básico de Warhammer el Juego de Rol, este libreto proporciona al director de juego toda la información necesaria para presentar a sus jugadores el Viejo Mundo y el juego.

Con cuatro personajes pregenerados, una carrera completamente nueva y una aventura emocionante, Viaje al Paso del Fuego Negro permite a los jugadores sumergirse directamente en el sombrío y peligroso mundo de Warhammer el Juego de Rol.