

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
JUEGO DE BOL DE FANTASÍA

AVENTURAS EN EL VIEJO MUNDO



◆ CÓLERA DEL EMPERADOR ◆



CRÉDITOS

Textos: Michael Duxbury

Editor: Brian Johnson

Productores: Dave Allen, Pádraig Murphy

Portada: Sam Manley

Ilustraciones: Alessandro Boer, Dave Gallagher, Sam Manley

Cartografía: Kyle Latino, Andy Law

Diseño: Michael Fitzpatrick

Corrección: Lynne M. Meyer

Soporte de Negocio Cubicle 7: Tracey Bourke, Anthony Burke, Elaine Connolly, Jennifer Crispin, Andrena Hogan, Donna King, Kieran Murphy, and Cian Whelan

Equipo Creativo de Cubicle 7: Dave Allen, Emmet Byrne, David F Chapman, Walt Ciechanowski, Tim Cox, Zak Dale-Clutterbuck, Runesael Flynn, Tim Huckelbery, Dániel Kovács, Elaine Lithgow, TS Luikart, Dominic McDowall, Sam Manley, Pádraig Murphy, Ceíre O'Donoghue, and JG O'Donoghue

Director Creativo: Emmet Byrne

Publicador: Dominic McDowall

Gracias especiales a Games Workshop

Traducción NO OFICIAL Español: A.D.R.M.

CONTENIDO

- Introducción 3
- Resumen de la Aventura..... 3
- Monstruos de Acero 3
- Las Ocho Maravillas del Imperio 4
- Ha Desaparecido Uno de Nuestros Tanques..... 5
- Posada De Paso 6
- Estancado 8
- Cólera Rescindida..... 9
- Una Fría Recepción 9
- La Excavación..... 10
- Desenterrar las Ruedas 10
- Desmantelar el Tanque..... 10
- Mejorar el Agarre de las Ruedas..... 10
- Purgar el Sistema..... 10
- Sobrealimentar la Caldera..... 11
- Fijar un Anclaje 11
- Empujarlo..... 11
- Conoce al Equipo 12
- Cosas del Pantano 14
- De Vuelta Al Asiento del Conductor 16
- La Batalla de Schattenlas..... 17
- Acercándose al Pueblo..... 17
- Gracias por la Ayuda 19
- Manual de Operaciones Básicas 21
- Percances del Tanque de Vapor..... 21
- Combate de Tanques..... 22
- Armas de un Tanque de Vapor..... 24
- Nuevas Cualidades y Defectos de Armas..... 26
- Luchando Contra un Tanque de Vapor 27
- Reparación de un Tanque de Vapor 27
- Mejorando el Genio 28
- Modificaciones de Armas Principales..... 28
- Modificaciones de Torreta..... 28
- Modificaciones de Caldera 29



◆ CÓLERA DEL EMPERADOR ◆



INTRODUCCIÓN

Cólera del Emperador es una aventura que trata sobre la desaparición de un Tanque de Vapor Imperial, una de las grandes maravillas tecnológicas del Imperio. La búsqueda del Tanque de Vapor llevará a los Personajes a los pantanos de Furdienst a lo largo de la frontera entre Reikland y Middenland, donde la máquina de guerra está inmovilizada y bajo ataque de Momias del Pantano. Si los Personajes liberan el Tanque de Vapor, pueden verse envueltos en un plan para robar el cofre de la paga de un capitán mercenario tiránico de una aldea cercana. ¡Incluso pueden terminar tripulando ellos mismos el Tanque de Vapor mientras se embarcan en este atraco!

Al final de la aventura hay un apéndice que describe cómo usar un Tanque de Vapor en juegos de **Warhammer el Juego de Rol**. Es mejor que los DJ se familiaricen con esto antes de dirigir la aventura, ya que los Tanques de Vapor son mecanismos complicados.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Ludwig von Uberdorf, antiguo ingeniero comandante del Tanque de Vapor Cólera del Emperador, recluta a los Personajes desde su lecho de enfermo en la Escuela Imperial de Ingeniería de Altdorf. Hace dos semanas, el Cólera del Emperador y su tripulación se dirigieron al norte para reforzar la campaña del Graf Todbringer contra los Hombres Bestia de Drakwald. Nadie ha sabido nada de ella desde entonces. Von Uberdorf quiere que los Personajes descubran qué fue del tanque y su tripulación y rescaten a sus camaradas antes de que el Reiksmarshal los someta a un consejo de guerra por desertión.

Seguir el rastro del Cólera del Emperador lleva a los Personajes a Furdienst, una zona pantanosa a lo largo de la orilla norte del río Reik en Middenland. La tripulación del tanque sospecha de los recién llegados, pero acepta la ayuda de los Personajes por necesidad. El Cólera del Emperador está atrapado en el barro y las Momias del Pantano se están acercando para acabar con la tripulación si no pueden moverse pronto.

Después de escapar del pantano, los ingenieros incluyen a los Personajes en su plan. Una mercenaria desertora les ha informado sobre su antiguo jefe, que se ha erigido en déspota en el cercano pueblo de Schattenlas. La tripulación tiene la intención de liberar Schattenlas, robar el cofre de la paga del capitán mercenario y continuar hacia el frente norte. Si los Personajes se suscriben al plan, obtendrán una generosa parte del botín y disfrutarán de una oportunidad única en la vida de librar la guerra desde el interior de la carcasa metálica de un Tanque de Vapor.

MONSTRUOS DE ACERO

Los Tanques de Vapor se encuentran entre las armas más letales del arsenal del Imperio: vehículos fuertemente blindados y completamente cerrados, cada uno impulsado por el poder de bombeo de pistón de su caldera de vapor interna. Esta presión de agua también alimenta el complemento de armamento pesado del Tanque de Vapor, lo mejor que los ingenieros imperiales tienen para ofrecer. El ruido y la nube de esmog de un Tanque de Vapor avanzando, son tan aterradores que muchos ejércitos huyen ante su mera aparición. Y meno mal, porque los Tanques de Vapor son máquinas inestables, susceptibles de averiarse o sobrecalentarse en enfrentamientos prolongados.

Los Tanques de Vapor son la obra maestra de Leonardo de Miragliano, fundador de la Escuela Imperial de Ingeniería. Aunque cada tanque es un potente recurso militar, también son logros tecnológicos raros y valiosos, y la escuela siempre duda en arriesgarlos en combate. Cuando un Tanque de Vapor se estropea o desaparece, es un motivo inmediato de alarma, y se reúnen rápidamente grupos de búsqueda para recuperar los restos de la máquina. En **El Cólera del Emperador**, los Personajes emprenden esa búsqueda. El





LAS OCHO MARAVILLAS DEL IMPERIO

Leonardo de Miragliano sólo fabricó doce Tanques de Vapor, y ese número ha disminuido desde su desaparición hace quinientos años. Cuatro de los Tanques de Vapor originales se perdieron o quedaron irreparablemente destruidos, y todos los intentos de los ingenieros imperiales de replicar el genio de Leonardo han fracasado. La reproducción más prometedora, realizada por una escuela rival de Ingeniería con sede en Nuln, se vio frustrada en el año 2499 CI, cuando la escuela y su prototipo de Tanque de Vapor fueron arrasados en circunstancias sospechosas. Sin embargo, los ingenieros de Nuln

están trabajando en una nueva versión conocida como “Viejo Rojo”, que aún no ha sido probada en el campo.

Rastrear las historias de 500 años de los ocho Tanques de Vapor restantes no es una perspectiva fácil. Cada uno ha sido reparado, reacondicionado y reconstruido tantas veces que apenas se parecen a los originales de Leonardo, y muchos han sido renombrados para conmemorar victorias en el campo de batalla o mejorados por ingenieros talentosos. El siguiente registro es la mejor comprensión de la Escuela Imperial de Ingeniería de las maravillas mecánicas que permanecen bajo su administración.

LAS OCHO MARAVILLAS DEL IMPERIO

Nombre Actual	Configuración Actual	Comandante Actual	Estado Actual
Conquistador	Cañón de vapor con Pistolete de vapor en torreta	Feinkopf el Atormentado	Patrullando los pueblos de Reikland

Historia notable: se cree que es el primer tanque de vapor completado (en 2025 CI). Comparte su nombre con la configuración de armas “cañón de vapor y torreta de vapor”, que el Reiksmarshal Helborg ha ordenado que todos los Tanques de Vapor adopten en los próximos cinco años.

Liberación	Cañón de vapor con Pistolete de vapor en torreta y vagón con caldera adicional	Albrecht Sturn, el MataVampiros	En campaña contra los Nigromantes de Sylvania.
------------	--	---------------------------------	--

Historia notable: obtuvo su nombre y la Cruz Imperial por los servicios prestados en la Gran Guerra contra el Caos. Derribó el Muro de Terracota de Ramhotep el Visionario durante la campaña de Qatar de 2041 CI, que provocó el saqueo de Ubersreik y Grünburg como represalia 200 años después. Destruyó al señor vampiro Davargos el Contaminado en la Batalla de la Colina de Dalvern.

Cólera del Emperador	Cañón infernal de salva triple con Pistolete de vapor en torreta	Lena von Zeppel	Desapareció mientras viajaba para reforzar la guerra del Conde Todbringer en Drakwald.
----------------------	--	-----------------	--

Historia notable: se ganó el derecho perpetuo de realizar reparaciones dentro de Nuln a expensas de la ciudad, después de escoltar a los refugiados desde la ciudad tras su arrasamiento por parte de Waaagh! Grom en 2420 CI. Recientemente ayudó a la compañía mercenaria Grudgebringer a liberar las Torres Desoladas de Stirland de la ocupación Orca.

Implacable	Variante abierta con mortero	Gunther Maybach	Realizando pruebas de armamento en la Escuela de Artillería Imperial en Nuln.
------------	------------------------------	-----------------	---

Historia notable: considerada una deidad vengativa por los Orcos de las Montañas Negras. Terminó con los ataques del Goblin Nocturno Spinny el Traicionero en Middenland en 2510 CI, aplastando al Goblin bajo sus ruedas siguiendo las instrucciones del Middenmarshal Kurt Heinwald.



Nombre Actual	Configuración Actual	Comandante Actual	Estado Actual
Indomable	Cañón de vapor con Pistoleta de vapor en torreta	Kristina Woolendurst "La Trituradora"	Completando reparaciones en Altdorf, tras funcionar mal en un desfile que conmemoraba la boda abortada del Príncipe Wolfgang y la Princesa Katarina.

Historia notable: anteriormente conocido como Martillo de Sigmar. Famoso por sus victorias contra los Merodeadores del Norte mientras estaba desarmado y operando únicamente como un vehículo de embestida. Recientemente rebautizado y reacondicionado con la configuración Conquistador, a pesar de las enérgicas objeciones de su tripulación, en preparación para la salida a Volganof, Ostland.

Miragliano	Batería Anular de Bazalgette	Barón von Helsing, primo del conde elector de Stirland	Sometido a pruebas por parte de ingenieros en Altdorf, que están trabajando para mejorar el tiempo de recarga del arma principal..
------------	------------------------------	--	--

Historia notable: anteriormente conocido como Impenitente antes de su compra por parte del barón von Helsing de Wurtbad, generoso mecenas de la Escuela Imperial de Ingeniería. Ha sido objeto de innumerables reparaciones y experimentos con armamento siguiendo las instrucciones del barón, ejecutadas por su dudoso equipo de ingenieros corruptos.

Viejo Confiable	Cañón infernal de salva triple con Pistoleta de vapor en torreta	Kurt von Meinkop	Esperando una escolta de ingenieros para llevarlo de Ostland a Altdorf para su reparación.
-----------------	--	------------------	--

Historia notable: comandado durante la última década por von Meinkop, ganador de la Medalla al Servicio Marcial Sobresaliente y el comandante de Tanques de Capor con más experiencia del Imperio. Von Meinkop recibió recientemente un título menor y la escritura de una propiedad en las afueras de Altdorf, por la acción decisiva de su tanque contra los asaltantes del Caos en la Batalla del Castillo Kriegfield.

Von Zeppel	Plataforma de combate montada en el casco	Geralta Buring	Regresando a Altdorf, aparentemente para ser reacondicionado con la configuración Conquistador.
------------	---	----------------	---

Historia notable: llamado así en honor al inventor del "carro de guerra" tirado por caballos, una plataforma de combate móvil que el ingeniero adaptó más tarde para montarla en este Tanque de Vapor. Reconocido como la montura personal del fallecido general francotirador Helmut el Negro.

HA DESAPARECIDO UNO DE NUESTROS TANQUES

Ludwig von Uberdorf, ingeniero de combate y antiguo comandante de Tanque de Vapor, necesita investigadores guerreros experimentados para que le ayuden con un asunto delicado. Si los Personajes son aventureros experimentados (especialmente si han completado la campaña **El enemigo interior**), von Uberdorf los busca

específicamente. En una carta entregada por una paloma mensajera o por un joven estudiante de ingeniería, ofrece una oportunidad rentable relativa a la seguridad del Imperio, que es mejor discutirla cara a cara. Von Uberdorf se encuentra actualmente convaleciente por heridas de guerra en su alojamiento en la Escuela Imperial de Ingeniería en Altdorf. Anima a los Personajes a encontrarse con él allí.

Si los Personajes aún no se han hecho un nombre, su conexión con von Uberdorf podría ser más personal que profesional.



Si tienen un amigo o una conexión familiar con la Escuela Imperial de Ingeniería, o una unidad militar que ha luchado antes junto al Cólera del Emperador (como la compañía mercenaria “Grudgebringer”), su socio mutuo los recomienda a von Uberdorf. O los Personajes pueden ser simplemente uno de los muchos ingenieros reclutados para el trabajo: ¡la solución de “cantidad sobre calidad”!

La Escuela Imperial de Ingeniería es siempre un hervidero de actividad. Grupos de estudiantes, agrupados alrededor de dormitorios y salas de conferencias, compiten con la fundición contigua en animación y volumen. Los pisos superiores del edificio, donde se encuentran los alojamientos de von Uberdorf, incluyen talleres personales de los profesores de la escuela, y maravillas mecánicas llenan los pasillos. Una armadura mecánica saluda bruscamente a los Personajes, antes de fallar inmediatamente (para frustración de su sonrojado operario). Los Personajes con armamento de pólvora se convierten en una fuente inmediata de fascinación y se les ofrecen todo tipo de modificaciones dudosas.

Cuando los Personajes llegan a las habitaciones de von Uberdorf, el portero que los escolta se despide. El suelo de la habitación de von Uberdorf es invisible bajo una cubierta de correspondencia en papel, bocetos en pergamino y la basura de un hombre que rara vez ha abandonado su cama en las últimas semanas. El propio Von Uberdorf es un soldado de mediana edad, con un bigote elaborado, barbilla hendida y una cicatriz cruzada en la mejilla izquierda. Lleva el brazo en cabestrillo y la cabeza vendada. Agradece a los Personajes su asistencia y les pide que hablen alto para superar su pérdida auditiva.

Von Uberdorf se presenta como el antiguo ingeniero comandante del Tanque de Vapor Cólera del Emperador. Todos, excepto los Personajes menos eruditos, deberían saber qué es un Tanque de Vapor (son tesoros famosos del poder militar del Imperio), pero von Uberdorf puede iluminar la ignorancia, proporcionando cualquier información dada anteriormente sobre la historia de las célebres máquinas de guerra. Recientemente se vio obligado a renunciar a su mando, después de sufrir heridas luchando contra los atacantes orcos en la Batalla de las Torres Desoladas.

Cuando el Reiksmarshal ordenó que se desplegara el Tanque de Vapor en el bosque de Drakwald hace dos semanas, para apoyar la guerra del Graf Todbringer contra las Bestias del Caos, von Uberdorf se sintió seguro de que estaba dejando el Cólera del Emperador en buenas manos. Desafortunadamente, los informes del norte indican que el tanque nunca llegó a Drakwald. El Cólera del Emperador ha desaparecido y la Escuela Imperial de Ingeniería quiere que el tanque sea devuelto o que vuelva a su rumbo.

Von Uberdorf proporciona a los Personajes cualquier información que pueda ayudar en su búsqueda, que no es mucha:

- La nueva comandante del Cólera del Emperador es Lena von Zeppel, descendiente del inventor de la configuración von Zeppel del Tanque de Vapor. Es una ingeniera comandante capacitada con una tripulación completa de cuatro personas más a su disposición. A Von Uberdorf le agrada y respeta el equipo de von Zeppel, y está tan preocupado por su bienestar como por el Tanque de Vapor.
- El Cólera del Emperador estaba en pleno funcionamiento cuando abandonó Altdorf, pero los Tanques de Vapor son dispositivos inestables. Es muy posible que esté varado en algún lugar debido a un fallo mecánico.
- No se le ocurre una buena razón para que la tripulación se ausentara sin permiso voluntariamente, pero no llega a negar que podrían haberlo hecho. Si este fuera el caso, agradecería que se volviera a poner a la tripulación en el trabajo, con una explicación alternativa plausible presentada en beneficio del Reiksmarshal: “¡No tiene sentido que los buenos ingenieros pasen por un consejo de guerra!”
- Von Zeppel planeó tomar la carretera Altdorf-Middenheim hacia el frente norte (si los Personajes completaron **El Poder Tras el Trono**, conocerán bien la ruta). La primera parada fue en la posada *La Cabeza del Lobo* en Kutenholz, justo al norte de la frontera entre Reikland y Middenland. Von Uberdorf recomienda a los Personajes que comiencen su búsqueda allí.
- Von Uberdorf promete que la Escuela Imperial de Ingeniería pagará a cada personaje 2 Coronas de Oro si pueden llevar el Cólera del Emperador al Drakwald, devolverlo a Altdorf o proporcionar noticias de su paradero (si es necesario rescatarlo). A nivel personal, les deberá un favor y una deuda de agradecimiento si también rescatan a sus amigos.

POSADA DE PASO

Kutenholz está a 100 kilómetros al norte de Altdorf, un día de viaje si se viaja en carruaje o a caballo, pero a pie se acerca a los tres días. Los Personajes encontrarán abundantes pruebas del paso del Tanque de Vapor por el camino: adoquines agrietados por el peso, profundos surcos en caminos de tierra y componentes mecánicos desechados. A mitad de camino, los Personajes pueden detenerse en el pueblo de Frederheim y hacer preguntas en la posada *La Paloma*. El personal de servicio recuerda la reciente visita del Tanque de Vapor (¡fue todo un evento!), pero no tiene nada útil que informar sobre su paradero. El Tanque de Vapor continuó avanzando por la carretera del norte, exactamente como se esperaba.



En Kutenholz le espera más información útil. *La Cabeza del Lobo*, una posada patrocinada por Diligencias Roca del Castillo, se encuentra en el centro del pueblo. Su propietario, Erik Gastwirt, es un anfitrión rellenito, sociable y patriótico, orgulloso de recibir a forasteros al otro lado de la frontera de Middenland. Probablemente mencionará con entusiasmo la reciente visita del Cólera del Emperador antes de que los Personajes tengan la oportunidad de preguntar: ha memorizado cada momento de este evento único en la vida.

- Gastwirt informa que el Tanque de Vapor llegó a Kutenholz a última hora del día, con una tripulación de cinco almas exhaustas. Gastwirt los alojó para pasar la noche y negoció con un granjero local para vaciar temporalmente su granero, de modo que el Cólera del Emperador estuviera protegida de la lluvia.
- Cuando Gastwirt regresó del granero, se había unido a los ingenieros una sexta persona. Gastwirt había visto a la recién llegada ese mismo día; no estaba seguro de qué pensar de la mujer, aparte de que era una especie de soldado irregular, y claramente no era ninguna lugareña. La recién llegada hizo una propuesta a los ingenieros, que debatieron en acalorados susurros. Gastwirt no escuchó ningún detalle.
- Los ingenieros apenas durmieron esa noche y trabajaron en su Tanque de Vapor en el granero. Algunos clientes se quejaron por el ruido.
- Los seis hombres y mujeres partieron a bordo del Tanque de Vapor temprano a la mañana siguiente. Curiosamente, no tomaron la carretera del norte hacia Middenland, sino la carretera del oeste que finalmente gira hacia el sur hasta Carroburgo. No permanecieron en la carretera por mucho tiempo, giraron hacia el suroeste, de regreso al Reik, tomando una ruta secundaria que los alejaría de miradas indiscretas.

Si los Personajes indican que están buscando el Tanque de Vapor, Gastwirt puede ofrecer advertencias adicionales. Esto depende de que los Personajes hayan hecho algo para causar una buena impresión, como visitar el cercano santuario de Ulricano o gastar una gran cantidad de dinero en su posada. De lo contrario, se guarda su opinión para sí mismo.

- El Cólera del Emperador desapareció directamente en Drakwald, sin duda guarida de los Hombres Bestia y otros monstruos que amenazan a Kutenholz con incursiones periódicas. Sin embargo, recientemente, la campaña del Conde Todbringer ha obligado a los Hombres Bestia a ponerse a la defensiva. ¡Gastwirt no puede imaginar a las criaturas reaccionando al Tanque de Vapor con otra cosa que miedo y huida!

- Más allá de ese tramo del Drakwald, el curso del Tanque de Vapor lo llevaría al Furdienst: una extensión de pantano que cubre ambos lados del río Reik entre Carroburgo y Las Llanuras de Altdorf. Gastwirt advierte que Furdienst está encantado por Momias del Pantano, criaturas muertas hace mucho tiempo animadas por la magia oscura, que son absolutamente enemigas de los vivos. Estas criaturas no son capaces de temer. Atacarían el Cólera del Emperador sin dudar... y a cualquier viajero que fuera a buscarla también.

Si los Personajes visitan el granero donde se refugió el Tanque de Vapor para pasar la noche, encuentran blindaje, munición adicional y componentes menos identificables esparcidos por el lugar, lo que indica que los ingenieros le han quitado peso no esencial a su vehículo.

Gastwirt ofrece a los Personajes una noche en *La Cabeza del Lobo* a precios competitivos, que los Personajes harían bien en aceptar. ¡Tienen un viaje agotador por delante y esa hospitalidad no estará disponible durante algún tiempo!





ESTANCADO

Perseguir al Cólera del Emperador a través del Drakwald no es difícil. El Tanque de Vapor abrió un camino a través del bosque, derribando árboles y demoliendo obstrucciones. Gracias a las purgas del Graf Todbringer y al aterrador avance del Tanque de Vapor, actualmente no hay depredadores en este tramo del bosque, pero los grupos demasiado cautelosos pueden optar por avanzar lenta y cuidadosamente de todos modos. Si lo hacen, los Personajes tienen un día menos para buscar en el Furdienst el Cólera del Emperador antes del ataque de las Momias del Pantano (ver más abajo).

Después de dos días en el bosque, los Personajes llegan al terreno más hostil del Furdienst. Entre los canales subdivididos del Río Reik se encuentra una ciénaga brumosa, traicionera, odiosa e innavegable. Aunque las huellas de barro del Cólera del Emperador son inicialmente obvias, los charcos poco profundos de agua salobre pronto se las tragan, dificultando a los Personajes determinar la ruta de su presa.

Seguir el rastro del Tanque de Vapor en el Furdienst es un Chequeo Prolongado que requiere 8 niveles de Éxito. El personaje que lo realice hace tiradas **Normal (+20) de Rastrear**, a las que otros Personajes con la habilidad pueden ayudar con Asistencia. Si ningún Personaje tiene la Habilidad Avanzada de Rastrear, un Personaje puede realizar **Chequos Desafiante (+0) de Percepción** en su lugar, pero no puede recibir Asistencia. Los Personajes pueden realizar chequeos una

vez al día y, si alcanzan 8 Niveles de Éxito antes del final del quinto día, tendrán la oportunidad de ayudar a los ingenieros a trabajar en el Tanque de Vapor antes del ataque de las Momias del Pantano. De lo contrario, los Personajes se topan con el Tanque de Vapor en la tarde del quinto día, cuando el asalto de la Momia del Pantano está en marcha.

Entre cada paso del Chequeo Prolongado, los DJ deben elegir un Personaje para enfrentarse a un Peligro. Los posibles peligros a los que se enfrentarán los Personajes en el Furdienst incluyen:

- Enjambres de mosquitos, muchos de ellos infectados con enfermedades transmitidas por la sangre. El personaje debe superar un **Chequeo Fácil (+40) de Aguante** o sufrir una Herida supurante.
- Charcos de barro succionadores, mucho más profundos de lo que parecen. El personaje debe superar **Chequeo Desafiante (+0) de Esquivar** o **Percepción**, o caer. El resto del grupo puede ayudarlos, pero el personaje desafortunado pierde una de sus posesiones en la extracción.





- Niebla empalagosa que restringe la visibilidad y confunde la búsqueda del Cólera del Emperador. El personaje debe tener éxito en **Chequeo Normal (+20) de Orientación**, o los Personajes perderán 2 niveles de éxito de su Chequeo Prolongado de Rastrear.
- La ausencia de un terreno cálido o estable para descansar, lo que resulta en noches miserables de campamento. Todos los Personajes deben realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Supervivencia** para evitar la exposición y cuidarse a sí mismos; cada NE permite a un Personaje proteger a una persona adicional. Los Personajes expuestos deben realizar un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante o recibir el Estado Fatigado.

El Furdienst no es por completo un pantano de juncos, cañas y ciénagas absorvedoras. De vez en cuando, los Personajes descubren un árbol sin hojas, una formación rocosa o una ruina hundida, que les ayuda a orientarse en el pantano. Hacia el final de su viaje, los Personajes pasan junto a los restos de una torre de vigilancia de piedra, curiosamente intacta dada su evidente antigüedad. Hay escudos colocados en las almenas en ruinas, y su heráldica descolorida jura lealtad a un jefe muerto hace mucho tiempo.

Los Personajes con el talento Clarividencia perciben el pantano como un sumidero de magia oscura, acumulándose bajo la superficie estancada alrededor de los restos de pueblos sumergidos. Con un **Chequeo Complicado (-10) de Percepción**, aquellos con Clarividencia pueden incluso ver construcciones animadas mágicamente en la distancia, acechando a los Personajes a un ritmo lento pero decidido...

CÓLERA RESCINDIDA

A los cinco días de entrar en el Furdienst, los Personajes descubren el Cólera del Emperador y su tripulación, ya sea mediante un hábil seguimiento o por pura casualidad. El resto de esta sección asume que los Personajes tuvieron éxito en su Chequeo Prolongado y, por lo tanto, tienen la oportunidad de conocer a los ingenieros del Tanque de Vapor y ayudarlos con su trabajo antes del ataque de las Momias del Pantano. Si los Personajes no pasaron el Chequeo Prolongado, continúa con **Cosas del Pantano** (consulta la página 14) y lee la barra lateral **Sin Tiempo Para Presentaciones** para saber cómo proceder.

Cuando los Personajes encuentran el Cólera del Emperador, sus ruedas están hundidas profundamente en un charco de lodo y está claro que el vehículo ha estado varado durante algún tiempo. Un equipo de cinco humanos pululan alrededor de la maravilla mecánica, intentando idear una solución mientras se aspavientan entre sí y a los mosquitos circundantes. Los Personajes pueden escuchar a los ingenieros debatir

soluciones técnicas durante un rato, entre recriminaciones de “¿Te dije que esto era una mala idea?”. Cuando los Personajes finalmente se presentan, inmediatamente atraen la atención de toda la tripulación del Tanque de Vapor.

UNA FRÍA RECEPCIÓN

El equipo del Cólera del Emperador reacciona ante los Personajes con cautelosa desconfianza. Por un lado, están varados, hambrientos, exhaustos y bajo el ataque de horrores no-muertos, por lo que una mano amiga es bienvenida. Pero también se han ausentado sin permiso y tienen la intención de hacerse con un premio que no necesariamente quieren compartir con los recién llegados.

La ingeniera comandante del Tanque de Vapor, Lena von Zeppel, habla en nombre de su tripulación. Es una líder férrea y escrutadora, con sus labios llenos de ampollas fijos en una sonrisa educada y su pierna derecha de madera en preciso equilibrio sobre el terreno irregular. Ella exige que los Personajes expliquen quiénes son y qué hacen en el Furdienst. La conversación no irá a ninguna parte hasta que obtenga una buena respuesta.

- Si los Personajes admiten que fueron enviados para rescatar o ayudar al Cólera del Emperador, von Zeppel no se relaja; esto sólo confirma sus sospechas. Sin embargo, si los Personajes mencionan que Ludwig von Uberdorf los envió, se muestra visiblemente tranquila.
- Von Zeppel se presenta por su nombre y verifica que se le ha encomendado la tarea de liderar el Cólera del Emperador para apoyar las campañas del Graf Todbringer en Middenland. Cuando los Personajes señalan que está a cien millas de su rumbo esperado, ella explica secamente que no puede discutir los detalles de sus órdenes de marcha reservadas con aquellos fuera del mando del Reiksmarshal.
- Obviamente, el Cólera del Emperador ha tenido problemas al cruzar el Furdienst. Von Zeppel admite a regañadientes que agradecería que le ayudaran a sacar el Tanque de Vapor del pantano, más temprano que tarde.

Los Personajes pueden utilizar habilidades sociales para calmar la tensión obvia. Un **Chequeo Enfrentado de Carisma/Frialdad** contra Von Zeppel (ver su perfil en la página 13) convence a su tripulación de que los Personajes están aquí para ayudar, no para delatarlos al Reiksmarshal o a la Escuela de Ingeniería. Alternativamente, un personaje con mentalidad académica puede ganarse el cariño mostrando sus habilidades de ingeniería. Persuadir a los ingenieros de que el conocimiento técnico del personaje es indispensable es un **Chequeo Normal (+20) de Sabiduría Académica (Ingeniería) u Oficio (Ingeniero)**.



LA EXCAVACIÓN

La preocupación más apremiante es desenterrar el Cólera del Emperador y hacer que vuelva a moverse. Cuando los Personajes tienen la oportunidad de hablar con el equipo, queda claro por qué tienen tanta prisa. Los ingenieros ya han perdido a uno de ellos a causa de las criaturas que acechan en el pantano. Las Momias del Pantano volverán, solo es cuestión de como tan preparado esté el Tanque de Vapor para moverse cuando eso suceda.

Los Personajes tienen muchas opciones para ayudar a mover el Tanque de Vapor. Algunas ideas sólo proporcionan una ayuda menor, pero pueden intentarse con una sola Acción; son una buena opción cuando los Personajes están realizando reparaciones bajo fuego. Otras opciones proporcionan una ayuda más sustancial pero requieren todo un día de trabajo para realizarlas. Que sean viables depende de cuántos días pasaron los Personajes localizando el Cólera del Emperador.

A continuación se ofrecen sugerencias sobre cómo los Personajes pueden ayudar a sacar el Cólera del Emperador del barro. Cada opción solo se puede seleccionar una vez, pero varios Personajes trabajando en la misma opción pueden brindar Asistencia al Personaje que realiza el Chequeo. Los DJ pueden utilizar estas opciones como guía para cualquier otra idea plausible que imaginen los Jugadores.

DESENTERRAR LAS RUEDAS

Al dragar todo el barro y porquería que recubren el chasis del Tanque de Vapor, el conductor podría hacer que las ruedas vuelvan a girar. Esto ha ocupado la mayor parte de la atención de la tripulación hasta ahora, manos adicionales les ayudarían a excavar más rápido de lo que la tierra vuelve a fluir...

- **Día de Trabajo:** si un personaje pasa un día desenterrando las ruedas, el Tanque de Vapor gana +10 en el Chequeo de Conducir para escapar del barro. El personaje también debe superar un **Chequeo Desafiante (+0) de Aguante** u obtener el Estado *Fatigado*. Si el personaje está usando un balde, una pala, cacerolas o alguna otra herramienta de transporte o excavación, el Tanque de Vapor recibe un modificador de +20 y el Chequeo de Aguante del personaje es Normal (+20).
- **Acción:** Un personaje que utiliza herramientas de excavación y supera un **Chequeo Desafiante (+0) de Aguante** proporciona +5 al siguiente Chequeo de Conducir del Tanque de Vapor para escapar del barro.

DESMANTELAR EL TANQUE

Quitar peso del tanque reduce la presión al aplastarlo contra el lodo. La mayor parte de lo que los ingenieros creían que podían permitirse perder ya fue abandonado en Kuttenholz, pero tiempos desesperados exigen medidas desesperadas.

- **Día de Trabajo:** si un personaje pasa un día desmantelando el Cólera del Emperador y tiene éxito en un **Chequeo Normal (+20) de Oficio (Ingeniero)**, puede quitar la torreta del pistolete de vapor del tanque por completo y cubrir el espacio con placas de blindaje reutilizadas. Esto proporciona al Tanque de Vapor +20 en su Chequeo de Conducir para escapar del barro.
- **Día de Trabajo (alternativo):** un personaje que supere un **Chequeo Normal (+20) de Oficio (Armero o Ingeniero)** puede pasar un día quitando el blindaje del exterior del Tanque de Vapor. Por cada 10 Heridas que el Personaje elija eliminar del Tanque de Vapor, obtiene +5 en su Chequeo de Conducir para escapar, hasta un máximo de +20.
- **Acción:** El Cólera del Emperador todavía lleva suficiente munición para disparar tres andanadas completas con su cañón infernal de salva triple. Como acción, un personaje a bordo del Tanque de Vapor puede descargar municiones equivalentes a una andanada, lo que proporciona +2 al Chequeo de Conducir del Tanque de Vapor.

MEJORAR EL AGARRE DE LAS RUEDAS

Deslizar una plataforma estable debajo de las ruedas del Tanque de Vapor podría proporcionarles suficiente agarre para sacar al Cólera del Emperador del pantano.

- **Día de Trabajo:** si los Personajes recuerdan los escudos que vieron en la torre de vigilancia en ruinas mientras viajaban hasta aquí, pueden emprender una expedición para recuperarlos. Es apresurado regresar a tiempo, pero al final del día, las plataformas brindan un modificador de +10 al Chequeo de Conducir del Tanque de Vapor para escapar. El personaje debe realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Aguante, Orientación** o **Supervivencia** para evitar adquirir el Estado *Fatigado* por su apresurado viaje.
- **Acción:** si un Personaje pasó un día quitando el blindaje o la torreta del tanque, o dos Personajes tienen escudos que están dispuestos a perder, estos elementos se pueden colocar debajo de las ruedas como acción, proporcionando un modificador de +10 al chequeo del Tanque de Vapor.

PURGAR EL SISTEMA

Un personaje con la confianza necesaria para meterse “bajo el capó” de la creación tecnológicamente más avanzada del Imperio podría instalar un sistema para bombear por las tuberías y pistones del Tanque de Vapor agua a alta presión. Expulsar toda la basura del pantano debería mejorar la eficiencia del sistema y darle al Cólera del Emperador el empuje que necesita para impulsarse hacia la libertad.



Día de Trabajo: un personaje que pase un día jugueteando con las tuberías del Tanque de Vapor puede realizar un **Chequeo Normal (+20) de Oficio (Ingeniero)**. Si tienen éxito, el Cólera del Emperador obtiene +10 en su Chequeo de Conducir para escapar del barro.

SOBREALIMENTAR LA CALDERA

Al abrir todas las válvulas de seguridad, un ingeniero puede generar una repentina aceleración, ¡a riesgo de un mal funcionamiento total del sistema!

- **Acción:** un Personaje que opere la caldera del Cólera del Emperador puede realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)** para producir la mayor presión posible sobre los pistones locomotores del **Tanque de Vapor**. Si el Chequeo tiene éxito, el Cólera del Emperador gana +20 a cualquier Chequeo de Conducir que realice para escapar del barro, antes del final del siguiente turno del Personaje. Unos minutos después de que el Cólera del Emperador escape del barro, su comandante ingeniero debe superar un **Chequeo Difícil (-20) de Oficio (Ingeniero)** o sufrir un Percance en el Tanque de Vapor (ver página 21).

FIJAR UN ANCLAJE

No muy lejos del tanque de vapor hundido se encuentra el tronco sin vida de un viejo árbol. Los ingenieros unieron el Cólera del Emperador al árbol con el cabrestante del Tanque de Vapor, pero rompieron

cadena en uno de sus fallidos intentos de escapar. Los Personajes que se prepararon para esta eventualidad podrían estar preparados para volver a intentarlo.

- **Acción:** Un Personaje con una cuerda o cadena puede unir el Cólera del Emperador al tronco del árbol. Cuesta una Acción fijar de forma segura la unión al Tanque de Vapor y otra Acción distinta asegurar la unión al árbol. Una vez amarrado en ambos extremos, el Cólera del Emperador obtiene +10 en el Chequeo de Conducir para escapar del barro.

EMPUJARLO

Si todo lo demás falla, un personaje puede confiar en la fuerza bruta para darle un impulso adicional al Cólera del Emperador.

- **Acción:** Un personaje puede empujar el Cólera del Emperador desde atrás (o tirar de él desde delante, tirando de una cuerda o cadena) para proporcionar una bonificación en su Chequeo de Conducir para escapar del barro equivalente a la mitad del Bonificador por Fuerza del personaje. Los personajes de tamaño grande o mayor proporcionan una bonificación igual a su Bonificador por Fuerza total. Esta es la única opción que se puede seleccionar varias veces: hasta dos Personajes pueden empujar y hasta dos Personajes pueden tirar, si tienen el equipo necesario.





CONOCE AL EQUIPO

Trabajar junto a la tripulación del Tanque de Vapor brinda la oportunidad de hacer preguntas. Los Personajes seguramente querrán saber por qué el Cólera del Emperador se desvió de su rumbo, cómo el Tanque de Vapor quedó atascado en un pantano y qué pretenden hacer los ingenieros una vez que se libere el Tanque de Vapor.

Al principio, los ingenieros dudan en confiar en los personajes y murmuran excusas sobre órdenes reservadas. Para lograr su pleno cumplimiento se requiere que los personajes logren al menos dos de los siguientes:

- Superar un Chequeo de Carisma para parecer digno de confianza, idealmente durante la reunión inicial en **Una fría Recepción** (ver página 9), aunque este Chequeo se puede volver a intentar después de un día de trabajar juntos en el Cólera del Emperador.
- Tener éxito en una acción de Día de Trabajo para ayudar al Cólera del Emperador a salir del pantano.
- Confrontar a los ingenieros con el testimonio que Erik Gastwirt dio en Kutenholz, que ya les implica un poco.

Cuando se les convence de que sean sinceros, cada ingeniero cuenta una versión ligeramente diferente de la historia, pero los conceptos básicos son los siguientes:

- Mientras hacían una parada en Kutenholz en su viaje hacia el norte, la tripulación fue abordada por una espada a sueldo de Tilea llamada Alberta Tavella (ver página 14). Recientemente había abandonado una compañía de mercenarios convertidos en bandidos bajo el mando de un tal Matthias Haile (ver página 20).
- Haile y sus compinches se han erigido en pequeños tiranos en el cercano pueblo de Schattenlas, devorando las reservas que los aldeanos preparaban para alimentarse en invierno. También cuentan con una remuneración sustancial, una combinación de salarios que Haile debe a sus soldados y botín robado de todo el Imperio.
- Alberta convenció a los ingenieros para que se desviarán de su rumbo y llevarán el Cólera del Emperador a Schattenlas. Un Tanque de Vapor debería ser suficiente para salvar la aldea y vengarse de sus antiguos empleadores. Y reconquistar la aldea con sólo un pequeño grupo significa que se divide a menos el botín...
- Dado que los ingenieros planean hacerse con el botín ellos mismos, no podían dejar que el mando militar supiera

adonde se dirigen. Tomaron un atajo hacia Schattenlas a través del Furdienst, con la esperanza de regresar más rápido al Drakwald y evitar sospechas. Desafortunadamente, se quedaron estancados. Hace dos noches, perdieron a uno de su tripulación en un ataque de Momias del Pantano. Podrían atacar en cualquier momento.

- Tienen toda la intención de continuar hacia el norte y reforzar la guerra del conde en Drakwald una vez concluido su negocio en Schattenlas.

En este punto, es posible que los Personajes quieran intervenir en la liberación de Schattenlas, o cerrar la operación no autorizada y hacer que los ingenieros vuelvan al rumbo. De cualquier manera, la tripulación pospone la discusión por ahora. Es teorizar hasta que el Cólera del Emperador se mueva.

Alp Batbayar (conductor de tanque)

Alp es de Ostland y su herencia Ungol es obvia. Es uno de los muchos estudiantes de tierras y provincias lejanas atraídos para estudiar en la mundialmente famosa Escuela Imperial de Ingeniería. Desde que obtuvo el reconocimiento como ingeniero cualificado, se especializa en el peligroso trabajo de realizar pruebas de conducción de vehículos experimentales. Alp es un apuesto y temerario que lucha con el control de sus impulsos; fue idea suya tomar un atajo a través del Furdienst, aunque le da vergüenza admitirlo. Necesita una parte del botín de Schattenlas para saldar sus considerables deudas de juego.

Ingrid von Schrepp (artillero de torreta)

El pistolete de vapor del Cólera del Emperador es manejado por una introvertida pelirroja y con gafas, que prefiere mantenerse alejada de las riñas de la tripulación. Cuando descansa, garabatea hermosos e intrincados bocetos para nuevos diseños de armas del Tanque de Vapor. Su última visión de un lanzador de proyectiles microexplosivos de distribución múltiple montado en una torreta podría revolucionar el campo de la guerra con Tanques de Vapor, pero necesita dinero para convertir su idea en un prototipo funcional.

Alrick Waller (artillero principal)

Los operadores de Cañones infernales de salvas tienden a tener una esperanza de vida corta, pero Alrick ha sobrevivido hasta ahora con una buena dosis de moderación y precaución. Más que los demás, está luchando por la pérdida de su amigo y principal cargador de armas, Hans, a quién perdieron por las Momias del Pantano hace dos noches.

Alrick es muy cercano a Alp y, a menudo, buscan protegerse mutuamente cuando surgen problemas. Ha prometido ayudar a Alp con sus deudas, que son tan importantes que se necesitarán mutuamente para el trabajo de Schattenlas para pagarlas.



Lena von Zeppel (ingeniera comandante)

La comandante del Cólera del Emperador es nueva en su mando, pero proviene de una distinguida familia de ingenieros de Tanques de Vapor, afirma tener vapor en lugar de sangre. Es cautelosa y dura, con una pata de madera de sistema hidráulico sibilante que ella misma construyó.

No necesita el dinero y se contenta simplemente con cumplir con su deber de liderar el Cólera del Emperador contra los enemigos del Imperio. Pero sabe que su tripulación necesita dinero extra y, por amor a ellos, aceptó el plan de Alberta en contra de su buen juicio.

LENA VON ZEPPEL MAESTRA INGENIERA (PLATA 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	34	48	32	41	41	35	35	52	37	36	12

Rasgos: Armadura 2, A distancia (Pistola de Repetición) +8 (10), Arma (Espada) +7.

Habilidades: Consumir alcohol 51, Frialdad 52, Conducir 55, Esquivar 40, Aguante 56, Hablar idioma (Clásico 67, Khazalid 67), Mando 46, Sabiduría Académica (Ingeniería) 72, Cuerpo a cuerpo (Básico) 44, Orientación 51, Percepción 51, A distancia (Pólvora negra) 63, Oficio (Ingeniero) 72.

Talentos: Condenado (Quédate bajo tu propio riesgo y ten cuidado con el resentimiento de los príncipes), Orientación, Leer y Escribir, Intelectual, Genio aritmético, Manitas.

Accesorios: Espada, Pistola de Repetición, Pólvora y Munición para 18 disparos, Yelmo Abierto, Coraza, Herramientas del Oficio, Bastón de Comandante de Tanque.



ALP, INGRID Y ALRICK
INGENIEROS DE TANQUE DE VAPOR (PLATA 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	30	40	30	30	35	30	35	45	30	30	12

Rasgos: Armadura I, Arma (Espada) +7.

Habilidades: Consumir alcohol 40, Frialdad 40, Conducir 40, Esquivar 35, Aguante 40, Hablar idioma (Clásico) 55, Sabiduría Académica (Ingeniería) 60, Cuerpo a cuerpo (Básico) 35, Orientación 40, Percepción 45, A distancia (Pólvora negra 50, Ingeniería 50), Oficio (Ingeniero) 45.

Talentos: Orientación, Leer y Escribir, Intelectual, Manitas.

Accesorios: Espada, Yelmo Abierto, Chaleco de cuero, Herramientas del Oficio, Martillo y Clavos, Componentes de Respuesto.

Alberta Tavella (mercenario desertor/cargador de armas principal sustituto)

Alberta es una soldado profesional de Tilea, que fue atraída a la compañía de Matthias Haile cuando el trabajo mercenario fue rentable durante el reciente caos del Imperio. Cuando terminó la Agitación y la compañía de Matthias recurrió a robar a gente del campo honesta, Alberta se enfrentó a ellos y, por los problemas, se vio obligada a abandonar la compañía sin recompensa por su año de servicio. Quiere vengarse de sus antiguos camaradas y cree que el Cólera del Emperador es su mejor oportunidad para conseguirlo. Ella no sabe nada sobre Tanques de Vapor, pero trabaja torpemente como cargadora del Cañón infernal de salvas tras la muerte de Hans.

ALBERTA TAVELLA
MERCENARIO (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	50	40	34	40	33	33	34	31	40	34	15

Rasgos: Armadura I, Arma (Espada) +8, A distancia (Ballesta) +9 (60).

Habilidades: Atletismo 38, Escalar 49, Consumir alcohol 45,

Frialdad 50, Esquivar 43, Aguante 50, Jugar 35, Cotilleo 35, Lengua (Lengua de Batalla) 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 60, Supervivencia 36, Tocar (Flautín) 39, A distancia (Pólvora negra 45, Ballesta 45).

Talentos: Entrenado, Guerrero nato.

Accesorios: Espada, Chaqueta de cuero, Ballesta y Carcaj con 10 Virotas.

COSAS DEL PANTANO

Cinco noches después de que los Personajes ingresan al Furdienst, las Momias del Pantano atacan el Cólera del Emperador, esta vez en cantidad suficiente para superar a su tripulación por completo. Con suerte, los personajes descubrieron el Tanque de Vapor a tiempo para ayudar con su liberación, para que puedan escapar antes de que los muertos vivientes los superen.

SIN TIEMPO PARA PRESENTACIONES

Si los Personajes fallan su Chequeo Extendido para rastrear el Cólera del Emperador en cinco días, el destino interviene a su favor. Los sonidos del avance de los muertos vivientes en la quinta noche alertan a los Personajes sobre la ubicación del Tanque de Vapor. Los Personajes llegan cuando comienza el segundo turno de combate, lo que significa que los Personajes ya tienen una cantidad sustancial de Zombis del Pantano y Momias del Pantano a los que enfrentarse. Dado que los personajes no tuvieron días para trabajar en el Cólera del Emperador, el Chequeo de Conducir para escapar del barro será mucho más difícil, pero aún pueden ayudar tomando acciones durante la batalla (según La Excavación, página 10).

Los muertos vivientes rodean el Tanque de Vapor y atacan en oleadas. Con la oscuridad y la niebla del pantano ocultando su avance, los muertos vivientes entran en combate a sólo 20 metros del Cólera del Emperador, pero deben aparecer al menos a 10 metros alejados de un Personaje. Cada turno que continúe el combate llegan más muertos vivientes, en niveles de amenaza cada vez mayores:

- En el primer turno, los Personajes son atacados por una o dos Momias del Pantano (ver página 15) y tantos Zombis del Pantano como Personajes Jugadores. Los Zombis del Pantano son restos revividos de personas recientemente fallecidas, la tripulación del Tanque de Vapor reconoce a su amigo Hans entre los zombis. Usa el perfil de Zombis (WJdR página 331), con los rasgos Infectado, Infestado, Zancada del pantano y Territorial.
- En el segundo turno, se une una Momia del Pantano adicional por personaje a la pelea.
- En el tercer turno, un Liche del Pantano (ver página 15) y dos guardaespaldas de Momias del Pantano aparecen y toman el mando. A partir de este punto, los muertos vivientes luchan con más inteligencia, en lugar de atacar la amenaza más cercana, se unen contra personajes expuestos e impiden activamente las reparaciones del Cólera del Emperador.
- En el cuarto turno, un par de colosales Bestias del Cieno (WJdR página 318) irrumpen en la batalla, eligiendo a los Personajes que son el eje de la resistencia.
- A partir del quinto turno, más Momias de Pantano entran en batalla hasta que el Tanque de Vapor escapa, los Personajes abandonan el vehículo, los Personajes deben matar cinco veces su número de Momias de Pantano o todo el grupo es masacrado y reanimado como Zombis del Pantano.



Como Acción, los personajes pueden realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Percepción** para escuchar qué peligro se acerca en los próximos turnos, antes de que aparezca a la vista.

SABÍAN LOS RIESGOS...

La tripulación del Cólera del Emperador no actúa por turnos durante esta pelea, excepto para realizar Chequeos de Conducir para escapar del barro (si esto no lo intenta un personaje jugador). En cambio, el DJ narra sus acciones de manera abstracta, mientras intentan reparaciones de última hora o luchan contra la horda que avanza.

Es completamente posible que algunos (¡o todos!) los tripulantes PNJ mueran mientras luchan contra las Momias del Pantano, y los DJ no deberían dudar en narrar este desafortunado final de los ingenieros. Estas muertes no solo venden la intensidad de la batalla, sino que, de manera más pragmática, crean vacantes en la tripulación del Tanque de Vapor que los personajes jugadores pueden ocupar más adelante. Los ingenieros podrían incluso caer antes de que comience la batalla, tal vez mientras acompañan a los Personajes en un viaje a la torre de vigilancia en ruinas, o ayudan a un Personaje que logra un Fracaso Asombroso mientras opera la caldera del Tanque de Vapor.

Dicho esto, si los jugadores toman acciones exitosas para proteger a la tripulación, los DJ deben recompensar ese éxito como corresponde. La batalla contra los muertos vivos no será la única oportunidad para que el equipo de PNJ sea reemplazado por personajes jugadores (ver **Fiebre del Pantano**, página 16, para más detalles).

Durante la batalla, el Cólera del Emperador no usa ninguna de sus armas, ya que la tripulación está ahorrando toda la energía de vapor disponible para intentar escapar del barro. Una vez por turno, un Personaje que opere la locomoción del Tanque de Vapor puede realizar un **Chequeo Muy Difícil (-30) de Conducir** para solucionar el Pance Inmovilizado del vehículo. Si el Chequeo tiene éxito, ¡el Cólera del Emperador es liberado! Las acciones tomadas durante la pelea, o en los días previos a ella, pueden proporcionar modificadores sustanciales a este Chequeo (ver **La Excavación**, página 10). Dado que los Fracazos Asombrosos pueden provocar que el tanque de vapor sufra daños aún más graves, los ingenieros solo intentan este Chequeo después de que comience el ataque de los muertos vivos, cuando no hay tiempo para esperar reparaciones adicionales.

Una vez que el Cólera del Emperador vuelva a funcionar, se recomienda a los personajes y a la tripulación supervivientes que se dirijan al Tanque de Vapor lo más rápido posible. Escapar de los muertos vivos a bordo del Tanque de Vapor no es difícil cuando se mueve a toda velocidad, y las Momias del Pantano no lo persiguen una vez que los Personajes abandonan su territorio.

Liche del Pantano

Los Liches del Pantano son los restos reanimados de hechiceros que una vez habitaron el Furdienst. Su comprensión de la nigromancia fue suficiente para que conservaran un atisbo de conciencia de sí mismos después de su muerte. El enterramiento durante milenios en las profundidades del pantano los ha investido de un odio enloquecido hacia toda la vida, y su control sobre los sirvientes muertos vivos está invariablemente dirigido hacia este fin.

LICHE DEL PANTANO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	35	25	55	25	20	25	30	45	20	16

Rasgos: Aliento 1 (Veneno), Corrompido (Menor), Visión en la oscuridad, Miedo 3, Infectado, Infestado, Inmune al dolor, Hechicero (Nigromancia), Zancada del pantano, Territorial, No muerto, Inestable, Arma +6.

Habilidades: Canalización 60, Frialdad 55, Hablar idioma (Magia) 60, Percepción 45.

Hechizos: **Magia menor:** Luces del pantano, Sonidos.

Hechizos arcanos: Rayo, Enmarañar.

Accesorios: Espada.





Momia del Pantano

Las momias de pantano son los restos conservados de antiguos humanos preimperiales, absorbidos profundamente por el barro y regurgitados por vientos crecientes de magia nigromántica. A diferencia de las momias cuidadosamente enterradas en el desierto del sur, no tienen verdadera conciencia y reaccionan ante los intrusos en sus lugares de sepultura con hostilidad instintiva.

MOMIA DEL PANTANO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	-	25	50	5	10	15	-	-	-	14

Rasgos: Armadura 2, Aliento 1 (Veneno), Constructo, Corrompido (Menor), Visión en la oscuridad, Miedo 3, Infectado, Infestado, Inmune al dolor, Zancada del pantano, Territorial, No muerto, Inestable, Arma +6.

Habilidades: Cuerpo a cuerpo (Básico) 55.

Accesorios: Espada, Armadura de bronce antigua en descomposición.

DE VUELTA AL ASIENTO DEL CONDUCTOR

Después de que el Cólera del Emperador escape de las Momias del Pantano, puede surgir una conversación difícil entre la tripulación superviviente y los Personajes. Si el grupo ya se enteró del premio que esperaba en Schattenlas y ayudó a los ingenieros a escapar del Furdienst, los Personajes están invitados en esta etapa a unirse a la misión extraoficial. Alberta informa que su antiguo capitán Haile está sentado sobre un cofre de la paga con 2000 monedas de plata. Incluso dividir el botín en partes iguales entre todos los ingenieros y personajes, promete ser un día de pago sustancial.

Si los Personajes se encuentran con los ingenieros en mitad de la batalla, todavía no sabrán nada sobre el trabajo de Schattenlas. Representa una variación de las escenas **Una Fría Recepción** (ver página 9) y **Conoce al Equipo** (ver página 11) una vez que el Cólera del Emperador esté a salvo fuera del Furdienst. Suponiendo que los Personajes ayudaron a salvar a la tripulación de las Momias del Pantano, obtienen un modificador de +40 en los Chequeos sociales realizados en estas escenas. Si los Personajes convencen a los ingenieros para que confíen en ellos, se les invitará a unirse a la misión en Schattenlas. De lo contrario, se los mantiene al margen y se les pide que abandonen el Tanque de Vapor antes de que (supuestamente) continúe hacia el norte.

Si los Personajes se Unen al Trabajo en Schattenlas...

Schattenlas está a 67 kilómetros al oeste, otras 14 horas de viaje si el Cólera del Emperador mantiene una velocidad sostenible. La duración del viaje se puede acortar arriesgando más presión en la caldera del Tanque de Vapor (consulta **Velocidad de Viaje**, página 21).

Los ingenieros se sienten tentados a correr el riesgo, el Reiksmarshal ya se ha dado cuenta de que están ausentes sin permiso y cuanto más les lleve retomar el rumbo, más difícil será explicarlo más adelante. En última instancia, siguen los consejos de los Personajes.

Si alguno de los Personajes parece interesado en operar el Tanque de Vapor, los ingenieros estarán felices de satisfacer su curiosidad y explicarle los conceptos básicos. Los personajes que reciben esta enseñanza obtienen 1 avance gratuito en **Oficio (Ingeniero)** o **A distancia (Ingeniería)**, lo que les permite realizar Chequeos de esa habilidad avanzada.

Alternativamente, los personajes pueden optar por pasar el viaje vigilando peligros, planificando su asalto a Schattenlas o simplemente concentrándose en recuperarse de las heridas.

FIEBRE DEL PANTANO

Es posible que sobrevivan al ataque de los muertos vivientes bastantes ingenieros para que no haya suficientes vacantes que ocupar por los personajes a bordo del Cólera del Emperador durante el combate. Afortunadamente, los DJ tienen un as bajo la manga: ¡la fiebre del pantano! Los ingenieros pasaron una semana atrapados en un pantano antihigiénico, respirando aire viciado y espantando mosquitos que picaban. Es completamente posible que los ingenieros caigan gravemente enfermos justo cuando el Cólera del Emperador se acerque a Schattenlas, obligando a los Personajes a tomar sus posiciones por necesidad. Dependiendo del gusto del grupo por la tragedia, la fiebre puede ser fatal o los ingenieros pueden recuperarse después del conflicto.

Una vez más, estas maquinaciones no son estrictamente necesarias. Si los jugadores prefieren que sus personajes peleen la próxima batalla a pie, también pueden hacer tiradas para los PNJ que tripulan el Cólera del Emperador. Los DJ deben ser sensibles a las preferencias del grupo y conspirar para proporcionar la conclusión más dramática y satisfactoria del Cólera del Emperador.

Si los Personajes Exigen Que el Cólera del Emperador Gire Hacia el Norte...

Los ingenieros se resisten a abandonar la recompensa en Schattenlas, especialmente teniendo en cuenta los sacrificios que ya han hecho. Dicho esto, están agradecidos a los Personajes por ayudarlos a salir del Furdienst y no los elegirían precisamente como enemigos.

La forma en que los ingenieros reaccionan a la orden de los Personajes depende en última instancia de si esperan que los Personajes los denuncien por desertión, no conducirán voluntariamente a su propio consejo de guerra. Si los Personajes afirman de manera plausible que encubrirán a los ingenieros cuando regresen al rumbo, lo aceptarán amargamente. Si los Personajes no ofrecen esa seguridad, los ingenieros intentarán escapar, a pie si es necesario. De cualquier

manera, los Personajes deben ser avisados que acompañen personalmente al Cólera del Emperador a su destino previsto, o la tripulación podría simplemente darse la vuelta una vez que los Personajes estén fuera de la vista.

Los DJ pueden optar por terminar la aventura aquí, o si eso no parece suficientemente culminante, pueden improvisar un último encuentro de combate mientras el Tanque de Vapor viaja hacia el norte. ¡Muchos peligros aún aguardan al Cólera del Emperador en Drakwald, desde trampas de emboscada de Gor hasta cargas de Minotauros!

Si el Cólera del Emperador es Destruído...

Es posible que el Tanque de Vapor haya sido abandonado en el Furdienst o se haya averiado a mitad del viaje. Atacar a Schattenlas sin el Cólera del Emperador es posible, pero mucho más peligroso. Si los ingenieros y los Personajes no pueden recuperar el Tanque de Vapor o ponerlo en funcionamiento, no tendrán más remedio que regresar a Altdorf y buscar ayuda en la Escuela Imperial de Ingeniería. Los Personajes recibirán su pago, pero Schattenlas permanece bajo el control de Haile y el frente de Drakwald sufre una pérdida significativa. De camino a casa, los ingenieros maquinan con los Personajes para aclarar su historia, o desaparecen si creen que los Personajes los delatarán.

LA BATALLA DE SCHATTENLAS

El pueblo de Schattenlas es poco más que una docena de granjas familiares y un granero, construidos sobre un raro terreno elevado protegido de las inundaciones. La madera se pudre rápido tan cerca del Furdienst, por lo que los edificios se levantan sobre cimientos de piedra y sus techos están cubiertos de juncos. En la base de la colina, a 80 metros del pueblo, un embarcadero comunitario cuenta con un par de barcos de pesca y un ferry que ayuda a los viajeros a cruzar el Furdienst pagando una tarifa. Aunque al sur del Reik, la lealtad del pueblo es a Middenland y a Leopold von Bildhofen en la cercana Carroburgo. Recientemente despojado de su estatus de elector, von Bildhofen tiene asuntos más urgentes que atender que la ocupación criminal de este pequeño asentamiento.

Alberta advierte que los recursos de su antigua compañía son considerables:

- Un pequeño cañón y una tripulación, instalados en lo alto de la colina con una vista imponente.
- 32 soldados de infantería mercenarios, una mezcla de escaramuzadores y ballesteros, armados con pistolas. Alberta predice correctamente que la mitad de la compañía estará explorando o buscando comida afuera y no participará en la batalla. Los 16 restantes se reparten entre la aldea (8 ballesteros y 4 escaramuzadores) y el embarcadero (4

escaramuzadores). Tras de un mes consumiendo las provisiones invernales del pueblo, su moral está alta.

- El propio Matthias Haile, un astuto comandante mercenario. Haile ha desalojado al anciano de la aldea de su casa para utilizarla como oficina. El cofre de la paga está escondido en el interior y será mucho más fácil de encontrar si capturan a Haile con vida.

Además de los mercenarios, Schattenlas tiene una población nativa de 54 almas, aterrorizadas para servir al grupo de Haile como súbditos. Los aldeanos están hambrientos de liberación, pero no tienen armas propias. Haile empleará a los civiles como escudos humanos, si cree que eso le dará una ventaja.

ACERCÁNDOSE AL PUEBLO

Se puede abordar a Schattenlas desde múltiples ángulos. Los ingenieros dicen que la mejor manera de acercarse al pueblo es a través del Furdienst, para atacarlo desde el este. Sin embargo, Alberta dice que cuando abandonó el pueblo, el cañón estaba colocado de manera que daba a esa ruta, ya que Matthias sintió que cualquier fuerza de Altdorf probablemente llegaría desde el este.

Cualquier personaje puede realizar un **Chequeo Difícil (-20) de Sabiduría Académica (Reikland)**. A los que pasen se les podrá mostrar el mapa para decidir la mejor manera de acercarse al pueblo.

Desde el Este

El camino más corto hasta el pueblo es continuar por el Furdienst. El camino que atraviesa el fango es en realidad un terreno bastante bueno para el Tanque de Vapor, ya que ha sido reforzado a lo largo de los años con piedras y pasarelas de madera.

El cañón de Haile está bien posicionado para bombardear el Cólera del Emperador mientras sube la colina, pero la espesa niebla que a menudo se desplaza frente al Furdienst puede usarse como cobertura. Para aprovechar esto al máximo, los personajes deben predecir correctamente el momento de la niebla (**Chequeo Normal (+20) de Supervivencia**) y deshacerse silenciosamente de los escaramuzadores que guarnecen el embarcadero, antes de comenzar su aproximación. Cuando los mercenarios escuchen acercarse al Tanque de Vapor, asumirán que una fuerza hostil se está moviendo contra ellos y se prepararán en consecuencia.

Alternativamente, los Personajes pueden confiar en la velocidad, bombeando tanta energía de vapor como se atrevan a la locomoción para ascender la colina rápidamente. Si los personajes no son sentimentales a la hora de demoler las casas de los aldeanos, pueden obtener una increíble ventaja de sorpresa y pavor contra los compinches de Haile.



**PUEBLO DE
SCHATTENLAS**

1. Ferry
2. Estanque
3. Cañón
4. Granero
5. Pantano
6. Bosque
7. Campos

Desde el Norte o el Sur

El Tanque de Vapor podría llevarse por el fango para atacar la aldea desde el norte o el sur. Esto reducirá el riesgo de disparos de cañón, pero el Cólera del Emperador tendrá que atravesar una franja de pantano para llegar a una buena posición.

Sin embargo, para alcanzar esta posición se requieren seis **Chequeso Normal (+20) de Conducir** independientes. Si alguno de estos falla, el Tanque de Vapor se atasca. Para liberar el Tanque de Vapor se debe acumular un total de 10 NE en un **Chequeo Prolongado Desafiante (-10) de Conducir**, y pueden emplearse acciones para hacer más fáciles estos Chequesos como antes (ver **La Excavación**, página 10).

Sin embargo, cada turno que la tripulación necesite para liberar el Tanque de Vapor, haz un Chequeo de Percepción basado en la Percepción de 30 de los mercenarios. Si lo superan, los soldados en Schattenlas se darán cuenta del Tanque de Vapor y comenzarán a tomar las medidas apropiadas para prepararse para un ataque.

Desde el Oeste

Atacar desde el oeste no es una buena idea. El Tanque de Vapor no sólo corre el riesgo de quedar atasado como se explicó anteriormente, sino que también debe conducirse a través de una extensión de bosque. El ruido que hace al hacerlo alerta automáticamente a los mercenarios del hecho de que es inminente un asalto.

El Estanque

Al sureste del pueblo hay un estanque profundo del que los aldeanos sacan agua. Sería desastroso que el Tanque de Vapor fuera conducido hasta allí. Si el Tanque de Vapor entra en el estanque, se requiere un **Chequeo Prolongado Desafiante (-10) de Conducir** hasta un total de 10 NE para sacarlo de él. Si este Chequeo no se supera en 5 turnos, el agua inunda el motor y el tanque de vapor queda irremediamente atasado. Liberarlo ahora será un serio problema de ingeniería más allá de los medios inmediatos de los Personajes.

De Más de una Dirección

Finalmente, los personajes pueden intentar un ataque de pinza. Una pequeña fuerza de infantería puede atraer el fuego del cañón, para que el Cólera del Emperador pueda avanzar con mayor seguridad; por el contrario, el Tanque de Vapor podría organizar una distracción elaborada en la base de la colina, de modo que un equipo de infiltrados pueda entrar en la aldea y tomar a Haile como rehén.

Cualquiera de las estratagemas implica un mayor riesgo, ya que los mercenarios ya tienen una ventaja numérica considerable, que será más pronunciada si los Personajes dividen sus fuerzas. Un pequeño bosquecillo de árboles destrozados, a mitad de camino de la colina en el lado opuesto del embarcadero, puede proporcionar cobertura adicional a los combatientes que se acercan a pie.

En cualquier caso, los mercenarios de Haile huirán del pueblo mucho antes de que su compañía sea aniquilada. Capturar a Haile, el cañón o el cofre de la paga desencadena un lento goteo de desertores de la lucha; Esta retirada se acelera si la mitad de la compañía se ha convertido en bajas. Es más probable que los mercenarios se mantengan firmes si Haile todavía está presente para comandarlos. El propio Haile intentará recuperar el cofre de la paga de su escondite antes de huir de la aldea, pero si se le presiona, dará prioridad a salvar su pellejo antes que a recuperar la plata.

Los Mercenarios de Matthias

El equipo de Haile comenzó su vida como una Compañía Libre, complementada con mercenarios viajeros de Tilea y los Reinos Fronterizos. Fueron reclutados para patrullar Middenland y proteger contra la agresión sigmarita, un trabajo fácil que les gustó mucho. Una vez resuelta la Agitación, los trabajos que se ofrecen ahora giran en torno a la expedición del Graf Todbringer al bosque de Drakwald, un trabajo mucho más peligroso. La mayoría de los mercenarios requirieron poca persuasión para seguir a Haile al bandolerismo, y aquellos que se opusieron (como Alberta Tavella) fueron cruelmente expulsados sin paga de la compañía hace semanas.

MERCENARIOS (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	50	40	35	40	30	30	30	30	40	30	15

Rasgos: Armadura 1, Arma (Espada) +8, A distancia (Pistola) +8 (20) o A distancia (Ballesta) +9 (60).

Habilidades: Atletismo 35, Escalar 45, Consumir alcohol 45, Frialdad 50, Esquivar 40, Aguante 50, Jugar 35, Cotilleo 35, Hablar idioma (Lengua de Batalla) 40, Cuerpo a cuerpo (Básico) 60, Supervivencia 35, Tocar (Flautín) 35, A distancia (Pólvora negra 45, Ballesta 45).

Talentos: Entrenado, Guerrero nato.

Accesorios: Espada, Chaqueta de cuero, Contrato de Mercenario.

La mitad del grupo lleva una Pistola con Pólvora y Munición para 12 disparos y la otra mitad lleva una Ballesta con Carcaj con 10 virotes.

GRACIAS POR LA AYUDA

Una vez ganada la batalla para liberar a Schattenlas, los mercenarios supervivientes huyen a los campos circundantes. Los aldeanos encogidos de miedo emergen lentamente de sus hogares, sin estar seguros de si la llegada del Tanque de Vapor indica la salvación. Ya han perdido mucho y no se atreven a esperar que su situación mejore.

Después de atender a los heridos y confirmar que el Cólera del Emperador sigue intacto, los Personajes pueden centrar su atención en el cofre de la paga de los mercenarios. Si han capturado a Haile, podrán interrogarlo y conocer su ubicación secreta, enterrado bajo el porche trasero de la casa del anciano de la aldea. Si Haile murió o escapó, los Personajes deberán llevar a cabo una ardua búsqueda mientras son acosados por las súplicas de los aldeanos y soportando el nerviosismo de los ingenieros del Tanque de Vapor ansiosos por volver a la carretera. Si la casa del anciano fue demolida en la batalla, recuperar el cofre de la paga es imposible en un plazo realista.

Si se recupera el cofre de la paga, los Personajes deben considerar si compartirán su premio con los aldeanos de Schattenlas. Con las provisiones almacenadas agotadas, es poco probable que los aldeanos sobrevivan el invierno sin ayuda, especialmente si sus hogares fueron destruidos en los combates. Para garantizar que los 54 residentes del pueblo tengan suficiente dinero para reabastecer y reconstruir sus medios de vida, los Personajes tendrían que renunciar a todo el cofre de la paga. Divididos entre la compasión y el interés propio, los ingenieros se someterán a cualquier resolución que los personajes consideren aceptable.

Si los ingenieros tienen vacantes a bordo del Cólera del Emperador y los Personajes los ayudaron a ganar la batalla, entonces los Personajes con las habilidades relevantes están invitados a unirse a la tripulación del Tanque de Vapor de forma oficial y permanente. Si los Personajes aceptan, este podría ser el comienzo de una campaña completamente nueva, en el que el Cólera del Emperador finalmente se une a la guerra del norte contra las Bestias del Caos. Si los Personajes se niegan, los ingenieros prometen hablar bien de ellos en la Escuela Imperial de Ingeniería. ¡Quizás los Personajes tengan la oportunidad de tripular otro Tanque de Vapor en el futuro!





Matthias Haile

Antiguo sargento del ejército estatal de Middenland, la amoralidad y el egoísmo de Haile le sirvieron mucho después de hacer la transición a una carrera como capitán mercenario. Su pico de oro atrajo a seguidores leales de la milicia imperial y espadas a sueldo de Tilea, y los tensos enfrentamientos de la Agitación ofrecieron una abundante fuente de empleo. A medida que la situación política se calmó y las oportunidades de trabajo legítimo se volvieron menos atractivas, Haile volvió a cambiar de carrera y se erigió en jefe de bandidos. Sabe que tarde o temprano los von Bildhofen lo obligarán a abandonar Schattenlas, pero por ahora disfruta del viaje de poder que supone un gobierno incondicional sobre un pequeño reino.

MATTHIAS HAILE SARGENTO (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	60	52	42	45	53	35	35	48	40	45	16

Rasgos: Armadura 2, A distancia (Pistola) +8 (20) Arma (Espada) +8.

Habilidades: Atletismo 55, Escalar 57, Consumir alcohol 60, Frialdad 60, Esquivar 50, Aguante 60, Jugar 58, Cotilleo 55, Sanar 53, Intuición 63, Mando 50, Hablar idioma (Lengua de Batalla) 58, Cuerpo a cuerpo (Básico) 75, Supervivencia 58, Tocar (Flautín) 40, A distancia (Pólvora negra) 62.

Talentos: Percepción de combate, Entrenado, Cortés, Muy fuerte, Guerrero nato.

Accesorios: Espada, Dos Pistolas, Pólvora y Munición para 24 disapros, Camisote de Malla, Sombrero, Cofre de Madera Grande conteniendo 2000 chelines de plata.



APÉNDICE REGLAS DEL TANQUE DE VAPOR

Esta sección proporciona reglas para operar un Tanque de Vapor y cómo reducirlo a chatarra.

MANUAL DE OPERACIONES BÁSICAS

El primer paso para aprender a pilotear un Tanque de Vapor es aumentar la presión del vapor de la caldera para impulsar los sistemas locomotores. Fuera de la batalla, esto es mucho menos agotador, pero nunca está exento de riesgos, incluso para los ingenieros veteranos.

Capacidad del Tanque de Vapor

El interior de un Tanque de Vapor es extremadamente estrecho, pero si todos los ocupantes cooperan para compartir el espacio, pueden caber hasta cinco personajes de tamaño mediano o más pequeño. Encima del exterior del Tanque de Vapor pueden viajar cinco personajes medianos adicionales.

Si el Tanque de Vapor no tiene torreta, solo cuatro personajes de tamaño mediano pueden caber dentro del Tanque de Vapor, pero pueden viajar seis personajes de tamaño mediano encima de él.

A pesar de su formidable poder locomotor, los Tanques de Vapor rara vez se utilizan para transportar carga, para evitar ejercer presión sobre sus delicados sistemas. Si se ve obligado a hacerlo, un Tanque de Vapor puede transportar 2 Impedimentas dentro del vehículo (normalmente herramientas de oficio y componentes de repuesto) y hasta 50 Impedimentas encima.

Sistemas del Tanque de Vapor

Mientras está dentro de un Tanque de Vapor, un personaje tiene acceso a los siguientes sistemas:

Locomoción (para conducir el Tanque de Vapor).

Armamento (para operar una de las armas del Tanque de Vapor, como artillero o cargador).

Ingeniería (para manejar la caldera del Tanque de Vapor para acumular puntos de vapor).

Cada uno de estos sistemas del Tanque de Vapor solo se puede usar una vez por asalto de combate, incluso si hay varios personajes operando el sistema. Las excepciones son las armas del Tanque de Vapor, cada una de las cuales solo puede dispararse una vez por asalto, pero puede cargarse con cualquier número de Personajes tanto si el arma disparó asalto o no.

Durante el combate, intercambiar lugares con un personaje aliado que opera un sistema del Tanque de Vapor diferente, o tomar posición en un sistema del Tanque de Vapor desocupado, requiere que un personaje use su movimiento durante el turno.

Velocidad de Viaje

Emprender un viaje a bordo de un Tanque de Vapor requiere que al menos un personaje tenga avances en la habilidad avanzada de Oficio (Ingeniero) y cumpla el papel de ingeniero comandante. Mientras está así ocupado, un Tanque de Vapor puede moverse a una velocidad equivalente a la velocidad de Caminando de un personaje con M de 4, hasta 12 horas, sin ejercer una presión excesiva sobre su caldera. Los Tanques de Vapor no usan Carrera. Por cada 12 horas de viaje, el ingeniero comandante debe realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)**. Si falla, el vehículo sufre un Percance del Tanque de Vapor (ver más abajo).

Cuando el tiempo es esencial, un tanque de vapor puede moverse hasta cinco veces esta velocidad, suponiendo que el ingeniero comandante pueda regular la presión de la caldera. Después de una hora de moverse a velocidad acelerada, el comandante del Tanque de Vapor debe superar un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)**, o el vehículo sufrirá un Percance del Tanque de Vapor. La dificultad de este Chequeo aumenta a **Complicado (-10)** si se mueve al equivalente de M 5-6, **Difícil (-20)** si mueve M 7-8, o **Muy Difícil (-30)** si mueve M 9-10. Nuevamente, estas puntuaciones de movimiento sólo se relacionan con la velocidad Caminando; Los Tanques de Vapor no usan Carrera.

Si un único personaje está operando un Tanque de Vapor como conductor e ingeniero comandante, las velocidades máximas de movimiento del vehículo enumeradas anteriormente se reducen. En este caso la dificultad de este Chequeo aumenta a **Complicado (-10)** si se mueve el equivalente a M 5, **Difícil (-20)** si se mueve M 6, o **Muy Difícil (-30)** si se mueve M 7. Nuevamente, estas puntuaciones de Movimiento sólo se relacionan con la velocidad Caminando; Los Tanques de Vapor no usan Carrera.

El terreno difícil y el mal tiempo también pueden reducir la velocidad de desplazamiento de un Tanque de Vapor, aunque algunos entornos que obstruyen a los viajeros a pie (como el follaje ligero y las ruinas urbanas) pueden ser demolidos por un Tanque de Vapor sin reducir la velocidad.

PERCANCES DEL TANQUE DE VAPOR

Un Tanque de Vapor sufre Percances debido a daños en la batalla o esfuerzo en el sistema. Cuando se indique, tira un d100 y consulta la tabla de la página 22 para conocer los efectos del Percance. Ten en cuenta que los efectos del Percance que dañan a todos los Personajes dentro del Tanque de Vapor también dañan a los personajes que viajan encima de él. ¡Por esta razón, los guerreros no suelen subirse a un Tanque de Vapor una vez que comienza la batalla!

TABLA DE PERCANCES

Tirada d100	Efecto
01-24	Fuera de Control
25-49	Fuga de Vapor
50-74	Sobrecalentamiento
75-94	Arma Inoperativa
95-99	Inmovilizado
00	Colapso

Fuera de Control

Una sacudida estremece el Tanque de Vapor y sus sistemas de locomoción se aceleran. Al comienzo del turno del conductor (o al final del turno, si ningún Personaje ocupa los sistemas de locomoción), el Tanque de Vapor gasta todos los Puntos de Vapor disponibles para moverse en la dirección que elija el DJ. Se anima a los DJ a dirigir sádicamente el Tanque de Vapor hacia un obstáculo irrompible, hacia aliados desprevenidos, lejos del apoyo o hacia el borde de un acantilado. Si el Tanque de Vapor no tiene puntos de Vapor al realizar este movimiento involuntario, en su lugar rechinan sus engranajes y sufre un Percance del Tanque de Vapor (vuelve a tirar ignorando resultados de Fuera de Control). El conductor no puede mover el Tanque de Vapor por su propia cuenta hasta que gaste una acción y tenga éxito en un **Chequeo Desafiante (+0) de Conducir**.

Fuga de Vapor

Las tuberías del Tanque de Vapor expulsan violentamente una fina e incontrolada corriente de vapor de agua que sale del sistema cerrado. Un personaje aleatorio dentro del tanque sufre +d10 de daño por la descarga repentina, reducido por Resistencia y Armadura. Al final de cada asalto de combate, el Tanque de Vapor pierde 1 Punto de Vapor por cada Percance de Fuga de Vapor. Al moverse fuera del combate, el tanque reduce su velocidad 1 mph por Percance de Fuga de Vapor sufrido. Reparar un Percance de Fuga de Vapor requiere una hora de trabajo y un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)** exitoso.

Sobrecalentamiento

La caldera se dobla contra sus correas y agua abrasadora brota del contenedor, asfixiando a los ocupantes del tanque en una nube de vapor. Cada Personaje a bordo del tanque sufre +d10 de daño, reducido por Resistencia y Armadura. La presión máxima del tanque de vapor (consulta la página 23) se reduce en 1 por cada Percance de Sobrecalentamiento. Al moverse fuera del combate, el tanque reduce

su velocidad 1 mph por Percance de Sobrecalentamiento sufrido. Reparar un Percance de Sobrecalentamiento requiere una hora de trabajo y un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)** exitoso.

Arma Inoperativa

Las tuberías que conectan una de las armas del Tanque de Vapor con la caldera se cortan. Elige una de las armas operativas del Tanque de Vapor al azar. Cada personaje que opere el arma como artillero o cargador sufre +d10 de Daño por la expulsión de vapor, reducido por Resistencia y Armadura. El arma queda inutilizable hasta que se repare el percance, lo que requiere 12 horas de trabajo y un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)** exitoso. Si el Tanque de Vapor no tiene armas operativas cuando sale este Percance, vuelve a tirar hasta que salga un Percance del Tanque de Vapor diferente.

Inmovilizado

Los pistones que hacen girar las ruedas del Tanque de Vapor explotan, deteniendo el vehículo con un chirrido mientras su proa se entierra en el suelo. Cada Personaje que opere los sistemas de ingeniería y locomoción del Tanque de Vapor sufre +d10 de Daño por la explosión de vapor abrasador, reducido por Resistencia y Armadura. Mientras está inmovilizado, el vehículo no puede moverse y cualquier resultado de Fuera de Control e Inmovilizado en la tabla de Percances se vuelve a tirar. Reparar este percance normalmente requiere días de trabajo en un taller especializado, pero los ingenieros ingeniosos pueden encontrar una solución sobre la marcha.

Colapso

La presión sobre la caldera resulta insostenible, lo que provoca una explosión catastrófica que baña a la tripulación en agua hirviendo. Todos los personajes a bordo del Tanque de Vapor sufren +2d10 de Daño, reducido por Resistencia y Armadura. Los Puntos de Vapor del vehículo se restablecen a 0 y los sistemas Tanque de Vapor no pueden generar ni gastar Puntos de Vapor. El vehículo está destrozado (consulta la página 27) y debe devolverse a un taller de ingeniería antes de poder repararlo.

COMBATE DE TANQUES

Los Tanques de Vapor no realizan sus propias acciones en combate, pero los personajes que tripulan el vehículo pueden usar sus sistemas en su turno: controlar la presión de la caldera, conducir el tanque hacia adelante y disparar su variedad de artillería.

Puntos de Vapor

Para mover un Tanque de Vapor y usar sus armas en combate, el vehículo debe gastar Puntos de Vapor, que se acumulan dentro de la caldera de vapor y se dirigen a los sistemas relevantes. Si al inicio del combate un Personaje con Avances en la Habilidad de Oficio



(Ingeniero) está operando la caldera del vehículo, ese Personaje puede elegir con cuántos Puntos de Vapor comienza el vehículo. De lo contrario, el vehículo comienza el combate con 0 puntos de vapor.

Los Tanques de Vapor tienen una potencia de Presión Máxima, que determina la mayor cantidad de puntos de vapor que el Tanque de Vapor puede almacenar sin sufrir un Percance. De forma predeterminada, la Presión Máxima de un tanque de vapor es 10. Los Percances o modificaciones pueden afectar esta potencia.

Los Puntos de Vapor pueden caer por debajo de 0 (a números negativos) y no tener límite superior (pueden exceder la Presión Máxima del tanque). Sin embargo, si durante el turno de un personaje los Puntos de Vapor de un vehículo se reducen por debajo de 0, o superan la Presión Máxima del tanque, inmediatamente se produce un Percance en el Tanque de Vapor. Un Tanque de Vapor también sufre un Percance si, al comienzo de un asalto de combate, sus Puntos de Vapor son inferiores a 0 o superiores a la Presión Máxima del tanque.

Operando la Caldera

Una vez por asalto, un personaje que opere los sistemas de ingeniería del Tanque de Vapor puede gastar una Acción para ajustar la presión de la caldera. Antes de realizar su Chequeo, el Personaje debe declarar exactamente cuántos Puntos de Vapor quiere que gane o pierda el vehículo.

Aumentar el número de Puntos de Vapor es un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)**. Disminuir la cantidad de Puntos de Vapor es un **Chequeo Normal (+20) de Oficio (Ingeniero)**.

Si el Chequeo tiene éxito, el vehículo gana la cantidad de Puntos de Vapor especificada. Si el Chequeo genera NE positivos, el Personaje puede optar opcionalmente por aumentar o disminuir el ajuste de Puntos de Vapor más allá de lo que especificó originalmente, siempre y cuando el valor de este ajuste no exceda la cantidad de NE generados.

Si el Chequeo falla, el Personaje aún ajusta la cantidad de Puntos de Vapor, pero el valor de este ajuste se modifica por la cantidad de NE negativos generados. Los DJ pueden optar por aumentar o disminuir la cantidad de Puntos de Vapor generados, siempre y cuando el valor de su ajuste no exceda la cantidad de NE negativos generados. Se supone que los Chequeos que fallan sin generar NE negativos generan 1 NE negativo para propósitos de este ajuste.

No importa cuán gravemente falle el Chequeo, un intento de aumentar los Puntos de Vapor nunca puede resultar en una reducción neta de los Puntos de Vapor, y un intento de disminuir los Puntos de Vapor nunca puede resultar en un aumento neto de los Puntos de

Vapor. Sin embargo, suficientes NE negativos pueden reducir los efectos de la Acción a 0 Puntos de Vapor ganados o perdidos.

Como es habitual, si un personaje que trabaja en la caldera ajusta los Puntos de Vapor del vehículo para que sean inferiores a 0 o superiores a la Presión Máxima, sufre un Percance del Tanque de Vapor.

Movimiento de Combate

Una vez por asalto, un Personaje que opere los sistemas de locomoción del Tanque de Vapor puede gastar Puntos de Vapor para mover el vehículo como acción. El conductor declara cuántos Puntos de Vapor se gastan para mover el vehículo; no pueden optar por gastar más Puntos de Vapor de los que tiene actualmente el vehículo.

Por cada Punto de Vapor gastado, el vehículo avanza 3 metros recto hacia adelante. Después de cada sección de movimiento de 3 metros, el conductor puede optar por girar el vehículo 45 grados en cualquier dirección. Alternativamente, por cada Punto de Vapor gastado, el vehículo puede moverse 2 metros recto hacia atrás y el conductor puede optar por rotar el vehículo 45 grados cada 2 metros en reversa.

Si conduces por terreno que impide el movimiento del Tanque de Vapor, como un pantano, la velocidad del Tanque de Vapor se reduce a la mitad. Los DJ pueden dictaminar que muchos obstáculos inanimados, como vallas, muros y follaje, pueden ser simplemente demolidos por el tanque de vapor a medida que avanza sin disminuir la velocidad.

Si un Tanque de Vapor atropella algún personaje enemigo como parte de este movimiento, el conductor resuelve un ataque cuerpo a cuerpo contra cada objetivo. Esta es un **Chequeo Enfrentado de Conducir/Esquivar**, el conductor realiza un único Chequeo de Conducir que se aplica a todos los objetivos, pero cada defensor realiza un Chequeo de Esquivar por separado. Si el defensor tiene éxito, evitará el ataque del Tanque de Vapor. Si el defensor falla, sufre daño como de costumbre, tomando el Tanque de Vapor un arma con daño de +10. Debido a que los Tanques de Vapor tienen un tamaño enorme, este daño puede ganar cualidades o multiplicarse según las reglas de tamaño (consulta **WJdR**, página 342). Los atacantes no ganan ni pierden Ventaja durante una Acción de embestida y no tienen que Retirarse para abandonar el alcance cuerpo a cuerpo de un personaje embestido.

Si bien se pueden atacar varios Personajes como parte del movimiento de un Tanque de Vapor, un solo personaje solo puede ser atacado una vez por turno. Si un personaje fuera impactado varias veces, se supone que todos los ataques posteriores se esquivarán sin realizar Chequeos.



Si un Tanque de Vapor choca contra un aliado (probablemente debido al Percance Fuera de Control), el objetivo es atacado como se indicó anteriormente, excepto que el conductor no realiza el Chequeo. En cambio, se supone que el ataque obtiene automáticamente con 0 NE. Si el Chequeo de Esquivar del defensor también obtiene 0 NE, los empates se resuelven a favor del defensor.

Usar Armas del Tanque de Vapor

El Cólera del Emperador está equipado con un Cañón infernal de salva triple (arma principal) y un pistolete de vapor (arma de torreta). Cualquier personaje que opere un arma puede atacar con ella, aunque cada arma sólo puede usarse para atacar una vez por asalto de combate. Todas las armas del Tanque de Vapor pertenecen al grupo A distancia (Ingeniería).

Disparar el arma principal de un Tanque de Vapor cuesta 4 Puntos de Vapor. Disparar el arma de la torreta de un Tanque de Vapor cuesta 2 Puntos de Vapor. Un artillero no puede optar por utilizar un arma del Tanque de Vapor si atacar reduce el vehículo por debajo de 0 Puntos de Vapor.

Como parte de un ataque con un arma de torreta, la torreta se puede girar para dar a cualquier dirección. Las armas principales solo se pueden disparar a objetivos directamente delante del Tanque de Vapor.

Abrir la Escotilla Superior

Un personaje dentro de un Tanque de Vapor puede gastar un Movimiento para abrir la escotilla en la parte superior de la torreta y asomarse hasta la mitad. Desde esta posición, un Personaje puede realizar un ataque con cualquier arma a distancia que lleve, mientras

disfruta del beneficio de una cobertura dura (-30 a los Chequeos realizados para golpearles con proyectiles) ante cualquier ataque de respuesta. Sin embargo, si un personaje que se encuentra dentro de la escotilla de la torreta está incapacitado, los enemigos que suben a lo alto del Tanque de Vapor (un **Chequeo Desafiante (+0) de Atletismo**) pueden atacar a la tripulación dentro del tanque directamente a través de la escotilla abierta.

Un Personaje que aparece desde la escotilla superior puede gastar un Movimiento en turnos futuros para volver a bajar y cerrar la escotilla.

ARMAS DE UN TANQUE DE VAPOR

Todas las armas de un Tanque de Vapor son grandes y poderosas, pero su funcionamiento depende de sistemas impulsados por vapor y/o agua presurizados integrados en el Tanque de Vapor en el que están instaladas. Como tales, no se pueden utilizar si se retiran del Tanque de Vapor o si la caldera del Tanque de Vapor no está operativa.

Debido a que están diseñadas para ser transportadas en un Tanque de Vapor, estas armas suelen ser más ligeras y más cortas que las armas de artillería importantes del mismo tipo, y el alcance y la fuerza de los proyectiles disparados por dichas armas no son óptimos.

Nota: Las armas de un Tanque de Vapor deben usar munición especial como se detalla en la siguiente tabla.

ARMA	PRECIO	IMP	DISPONIBILIDAD	ALCANCE	DAÑO	CUALIDADES Y DEFECTOS
DE INGENIERÍA						
Cañón disparado por Vapor (Medio)	100 co	45	Exótico	120	+12	De Pólvora negra, Peligrosa, Recarga 6, Dotación 2
Mortero	50 co	45	Exótico	160	-	De Pólvora negra, Recarga 3, Dotación 2
Pistolete Pivotante	20 co	5	Raro	60	+14	De Pólvora negra, Peligrosa, Recarga 4
Pistolete de Vapor	50 co	10	Exótico	20	+6	Peligrosa, Explosiva 5
Cañón infernal de salva triple	500 co	75	Exótico	130	+9	De Pólvora negra, Peligrosa, Recarga 4*, Salva 3

*Recargar un arma con la Cualidad *Salva* es un proceso laborioso. El número de Recarga no recarga completamente el arma, pero aumenta el número de Salva en 1 cada vez que se alcanza (por lo que una Batería de Cohete Helstorm vacía tendría Salva 0, lo que requeriría Recarga 6 para alcanzar Salva 1 y 9 veces Recarga 6 antes de que fuera completamente cargada y Salva 9).



MUNICIÓN	PRECIO	IMP	DISPONIBILIDAD	ALCANCE	DAÑO	CUALIDADES Y DEFECTOS
CAÑÓN DISPARADO POR VAPOR						
Pólvora y Bala	8/-	1	Escaso	Como el arma	-	Explosiva +2, Dañina
Pólvora y Metralla	6/6	0	Exótico	Un cuarto del arma	-5	**Propagadora +5
MORTERO						
Bomba	3 co	0	Raro	Como el arma	+12	Explosiva +5, Peligrosa, Impactante
Incendiaria	1 co	0	Escaso	La mitad del arma	Especial*	Explosiva +4, Peligrosa
PISTOLETE PIVOTANTE						
Balas y pólvora para 1 disparo	2/2	0	Común	Como el arma	+1	Empalante, Penetrante, **Propagadora +5
Balas pequeñas y pólvora para 1 disparo	2/2	0	Común	Como el arma		**Propagadora +6
CAÑÓN INFERNAL DE SALVA TRIPLE						
Pólvora y Bala	8/-	1	Escaso	Como el arma	-	Explosiva +2, Dañina

* Un arma Incendiaria impone a cada objetivo impactado 1 + NE Estados de Ardiendo.

Cañón Infernal de Salva Triple

El Cañón Infernal de Salva Triple tiene tres cañones separados fijados en una manivela circular. A medida que se gira la manivela, un inteligente sistema de levas enciende cada carga por turno, impulsando una ráfaga de proyectiles letales desde el arma. La ventaja del Cañón Infernal de Salvos es que puede disparar varios tiros a la vez en una descarga devastadora. Una andanada completa atravesará los regimientos más duros y provocará inmensas bajas en un abrir y cerrar de ojos. Una desventaja es que es propenso a atascarse o fallar, y una vez que falla, casi siempre es inútil hasta que se repara. Las posibilidades de poder disparar durante un tiempo prolongado son escasas, ya que es muy probable que el arma no funcione correctamente dada la complejidad de su mecanismo de disparo.

Cañones Disparados por Vapor

Los cañones más grandes están restringidos a fortalezas o posiciones de campo de batalla bien preparadas, pero las armas pequeñas y medianas pueden montarse en barcos o carromatos. En los campos de batalla, las balas de cañón infligen daño a las filas de tropas al rebotar a través de ellas. Dado que la mayoría de las situaciones de combate en **Warhammer Juego de Rol de Fantasía** serán escaramuzas más pequeñas, la cualidad Explosiva 2 se utiliza para representar el daño a

los que están cerca, pero si los objetivos están dispuestos en una línea, el DJ debe considerar que es posible que la bola alcance varios objetivos consecutivos.

Morteros

Un mortero es el equivalente en pólvora de una catapulta, que dispara una bola pesada o una bomba con un arco pronunciado. En el campo de batalla, se utilizan principalmente en los asedios, lanzando explosivos sobre los muros del castillo.

Pistoletes de Vapor

Un pistolette chorrea agua hirviendo de la caldera del tanque en forma de arco. El atacante designa un único objetivo en un radio de 20 metros. Todos los Personajes dentro de un radio de 5 metros del objetivo, o entre el Tanque de Vapor y el objetivo, son golpeados. El atacante realiza un Chequeo contra cada personaje golpeado con un **Chequeo Enfrentado de (Inteniería)/Esquivar**, el atacante tira una vez y compara su resultado con el de cada defensor por turno. Cada defensor que no logre esquivar sufre +6 de daño, modificado por el NE del ataque y el Bonificador de Resistencia del defensor, pero ignorando las deducciones de Armadura. Los atacantes no generan ni pierden Ventaja al realizar un ataque con un pistolette de vapor.



Servidores	Dotación 2	Arma de Dotación 3	Arma de Dotación 4
4	N/A	N/A	N/A
3	N/A	N/A	Doble Tiempo de Recarga
2	N/A	Doble Tiempo de Recarga	Obtiene el Defecto Imprecisa
1	Doble Tiempo de Recarga	Obtiene el Defecto Imprecisa	Obtiene el Defecto Peligrosa

NUEVAS CUALIDADES Y DEFECTOS DE ARMAS

Dotación

Un arma con el Defecto *Dotación* es tan grande, pesada y compleja que se beneficia de ser administrada por un equipo en lugar de un solo operador. Todos los miembros de este equipo (servidores) deben poseer la habilidad A Distancia relevante para tripular el arma. Sin embargo, pueden designar a uno de ellos para que realice el chequeo a distancia correspondiente y ver qué tan bien funciona el arma cuando se dispara.

La mayoría de las armas tienen una dotación de 2, 3 o 4 personas. A menudo se reúnen tripulaciones más grandes, pero los servidores adicionales no afectan la eficiencia del arma en sí, aunque pueden ayudar a moverla o compensar las bajas en el fragor de la batalla.

Si un arma que requiere dotación no está completamente dotada, es alterada como se explica en la siguiente tabla.

Las penalizaciones por dotación reducida son acumulativas, por lo que un arma con *Dotación 4* y un solo servidor sufrirá el doble de tiempo de recarga, el defecto *Imprecisa* y el defecto *Peligrosa*.

Si un arma obtiene un Defecto que ya posee, se impone una penalización adicional de -10 a cualquier chequeo A Distancia realizada para disparar el arma.

Al recargar un arma con *Dotación*, uno de los servidores puede ayudar con los chequeos realizados para determinar cuánto tiempo lleva el proceso de recarga.

Si un arma con *Dotación* sufre un fallo de disparo, todos los servidores se ven afectados.

Ejemplo: Von Meinkop está intentando disparar un cañón disparado por vapor sin la ayuda de ningún compañero adicional. Von Meinkop puede usar su impresionante Habilidad A Distancia (Ingeniería) de 92 para disparar el arma. Sin embargo, debido a que es el único miembro de la tripulación de un arma con *Dotación 4*, duplica el tiempo de recarga (de 8 a 16) y obtiene el Defecto *Imprecisa*. El arma también debería obtener el Defecto *Peligrosa*, pero ya tiene este Defecto, por lo que el A distancia (Ingeniería) de Von Meinkop sufre una penalización de -10 al disparar el cañón.

Salva

Un arma con la Cualidad Salva tiene el potencial de lanzar proyectiles uno a uno o en lotes. El número de disparos del arma se indica mediante el número de Salva. Cada vez que se dispara el arma, reduce el número de Salva en 1. No es necesario recargar el arma hasta que alcance Salva 0.

TABLA DE FALLOS DE SALVA DE ARTILLERÍA

Tirada d10	Efecto
1-4	Toda la tripulación sufre Daño Completo en la ubicación de su brazo principal utilizando las unidades del dado como NE efectivo para el impacto. La pieza de artillería queda destruida.
5-7	Toda la tripulación sufre Daño Completo en una ubicación generada aleatoriamente utilizando las unidades del dado como NE efectivo para el impacto. La pieza de artillería queda destruida.
8-9	Por cada punto restante de Salva, toda la tripulación sufre Daño Completo en ubicaciones generadas aleatoriamente utilizando las unidades del dado como NE efectivo para el impacto. La pieza de artillería queda destruida.
0	Por cada punto restante de Salva, se dispara un tiro en una dirección aleatoria a una distancia de d100 metros. Cualquier personaje que se encuentre entre la pieza de artillería y los puntos donde caen los disparos debe realizar un Chequeo Muy Difícil (-30) de Esquivar para evitar ser alcanzado por un proyectil.



Un arma con *Salva* se puede disparar más de una vez por turno, pero cada vez que se dispara el arma después del primer disparo, impone una penalización acumulativa de -10 a la Habilidad A Distancia utilizada para disparar con el arma.

Si el arma falla en cualquier punto del proceso, calcula el efecto del fallo y luego tira según la siguiente tabla.

Ejemplo: La tripulación de una Batería de Cohetes Helstorm se beneficia de su cualidad *Salva* 9. Potencialmente, podrían disparar el arma nueve veces en un solo turno. El primer turno disparan el arma cuatro veces. El primer disparo se resuelve con la Habilidad A Distancia (Ingeniería) del miembro de la tripulación designado. El segundo disparo se resuelve con una penalización de -10 a la Habilidad A Distancia (Ingeniería) del miembro de la tripulación designado. El tercero se resuelve con penalización de -20, y el cuarto con penalización de -30.

En el siguiente turno, la tripulación dispara el arma cinco veces. Esto funciona de la misma forma que el turno anterior, pero el quinto disparo se resuelve con una penalización de -40 a la Habilidad A Distancia (Ingeniería). El arma ahora está vacía y debe recargarse antes de volver a disparar.

LUCHANDO CONTRA UN TANQUE DE VAPOR

Los Tanques de Vapor son monstruosidades de guerra industrial cacofónicas y que escupen esmog, como rara vez se ve en el Viejo Mundo. Provocan *Terror 1* en todos los enemigos que se enfrenten a uno en combate.

Si un enemigo puede superar su miedo, puede intentar destruir un Tanque de Vapor. Atacar a un Tanque de Vapor se resuelve como un ataque contra un personaje, excepto que un personaje que opera los sistemas de locomoción del Tanque de Vapor se defiende contra ataques cuerpo a cuerpo usando su Habilidad Conducir. Si nadie está operando los sistemas de locomoción del Tanque de Vapor cuando es atacado cuerpo a cuerpo, o si el Tanque de Vapor es atacado por un personaje que abordó con éxito el vehículo con un **Chequeo Desafiante (+0) de Atletismo**, el Tanque de Vapor cuenta con una puntuación automática -10 NE en su Chequeo de Conducir.

Debido a que los Tanques de Vapor tienen un tamaño enorme, los ataques a distancia contra ellos obtienen un modificador de +40, y los ataques cuerpo a cuerpo contra ellos por parte de personajes de tamaño Grande o menor obtienen un modificador de +10.

Para absorber daño, los Tanques de Vapor tienen una Resistencia de 80 (lo que reduce en 8 todo el daño recibido por su Bonificación de Resistencia) y 80 heridas. Los Tanques de Vapor no tienen ubicaciones de impacto y tienen reglas especiales para resolver Heridas Críticas (ver más abajo).

Si un Tanque de Vapor se reduce a 0 heridas, queda destrozado. No puede usar ni generar Puntos de Vapor y es funcionalmente inutilizable hasta que se devuelva a un taller de ingeniería para su reparación.

Además, si un Tanque de Vapor sufre 20 o más Heridas por un solo ataque (después de las deducciones de su Bonificación de Resistencia), o si sufriría una Herida Crítica en un ataque que infligió al menos 1 Herida, debe tirar inmediatamente en la **Tabla de Percances** del Tanque (consulte la página 21).

Como parte de un ataque contra un Tanque de Vapor, un atacante puede realizar un disparo apuntado (modificador de ataque de -20) para señalar un objetivo vulnerable. Si un ataque de disparo apuntado inflige con éxito un Percance en el Tanque de Vapor, aplica los siguientes efectos adicionales, correspondientes al componente objetivo:

- Ruedas: si obtienes un percance Arma Inoperativa, cuenta como un percance Inmovilizado.
- Arma (elige una): si obtienes un Percance Fuera de Control o Inmovilizado, cuenta como un Percance de Arma Inoperativa.
- Caldera Trasera: si obtienes un Percance Fuga de Vapor o Sobrecalentamiento, cuenta como si aplicaras el mismo Percance dos veces.
- Acceso Externo (escotilla superior o puerta lateral): en lugar de tirar un Percance en el Tanque de Vapor, los ataques destruyen el panel de acceso, lo que permite que otros enemigos ataquen directamente a la tripulación del Tanque de Vapor.

REPARACIÓN DE UN TANQUE DE VAPOR

Fuera del combate, un Personaje puede realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)** para reparar un Tanque de Vapor siempre que tenga acceso a materiales y herramientas oportunas. Un Chequeo de reparación dura una hora, y los Chequeos exitosos restauran d10+NE heridas.

Cada Percance del Tanque de Vapor (consulta la página 21) proporciona orientación sobre cómo deshacer sus efectos negativos.

Si un Tanque de Vapor sufre un Colapso, el vehículo debe ser remolcado a un taller de ingeniería para su reparación. Para fines de transporte mientras está Colapsado, un Tanque de Vapor tiene un índice de Impedimenta de 450.



MEJORANDO EL GENIO

Los ingenieros del Imperio son manitas por naturaleza, y cada Tanque de Vapor bajo su cuidado ha sido modificado innumerables veces a lo largo de su larga y gloriosa historia. Siempre que es posible, estas modificaciones se llevan a cabo con gran cuidado dentro de las amplias instalaciones del taller de la Escuela en Altdorf; organizar las modificaciones es menos una cuestión de gastos o habilidad de ingeniería que un desafío social para obtener el consentimiento de los líderes de la Escuela. Sin embargo, las circunstancias pueden obligar a los personajes a modificar un Tanque de Vapor “en el campo”, lo que ciertamente requerirá herramientas, materiales y un **Chequeo Prolongado de Oficio (Ingeniero)**, suponiendo que sea posible.

Las modificaciones de Tanque de Vapor que se enumeran a continuación se pueden usar para realizar modificaciones en el Cólera del Emperador o para representar las configuraciones de otros Tanques de Vapor enumerados en las páginas 4-5.

MODIFICACIONES DE ARMAS PRINCIPALES

Aparte de los Pistoletes Pivotantes, que están montados a los lados, cada una de estas armas reemplaza el Cañón infernal de salva triple instalado en el Cólera del Emperador de forma predeterminada. Los cañones de vapor y los morteros de vapor se describen en la tabla de la página 25.

Proa Reforzada

Esta tosca arma, poco más que un glorioso ariete, normalmente sólo se utiliza cuando toda la artillería de vapor disponible ha sido destruida o se ha quedado sin municiones. Sin embargo, tiene una historia célebre, adoptada por primera vez por el alumno favorito de Leonardo, Heinrich Woolendurst, hace siglos. Hoy en día, esta variante de Tanque de Vapor se conoce como Martillo de Sigmar, en honor al Tanque de Vapor más reciente en adoptar la configuración.

Los Tanques de Vapor con proa reforzada obtienen +10 de Resistencia y aumentan el daño del arma por ataques de embestida a +12.

Pistoletes Pivotantes

Si un Tanque de Vapor tiene la cubierta superior abierta, puede instalar dos pistoletes encima de sus barreras laterales, como forma adicional de protección antipersonal. A diferencia de otras armas principales, los pistoletes pivotantes no cuestan Puntos de Vapor para disparar, no reemplazan el arma principal existente del Tanque de Vapor y se pueden girar para disparar en cualquier dirección.

MODIFICACIONES DE TORRETA

Cada una de estas modificaciones altera la cubierta superior del Tanque de Vapor, donde suele instalarse la torreta del cañón de vapor del Cólera del Emperador.

TABLA DE MODIFICACIÓN DEL TANQUE DE VAPOR

Modificación	Requerimientos
<i>Modificaciones de Armas Principales</i>	
Cañón de vapor	Reemplaza al Cañón infernal de salvas
Mortero de Vapor	Reemplaza al Cañón infernal de salvas, requiere cubierta superior abierta (ver debajo)
Proa reforzada	Reemplaza al Cañón infernal de salvas
Pistoletes pivotantes	Requiere cubierta superior abierta (ver debajo)
<i>Modificaciones de torreta</i>	
Batería Anular de Bazalgette	Reemplaza al cañón de vapor
Eliminar la torreta y el pistolete de vapor	
Instalar plataforma de combate	Reemplaza la torreta y el pistolete de vapor
Cubierta superior abierta	Reemplaza la torreta y el pistolete de vapor
<i>Modificaciones de caldera</i>	
Ventilación de emergencia	
Carro de caldera adicional	
Sistema de autodestrucción	



Batería Anular de Bazalgette

Conocida propiamente como “Disparador ultra-rotatorio de alta velocidad de Bazalgette”, esta arma extraordinariamente poco práctica consiste en una montura circular con 24 arcabuces en círculos concéntricos, todos disparados en segundos al girar una manivela que hace girar el mecanismo de disparo. Su devastadora velocidad de disparo no puede compensar su terrible tiempo de recarga, pero los inconformistas ingenieros bajo el mando del barón von Helsing trabajan incansablemente para idear una solución.

La batería anular de Bazalgette utiliza el perfil de un arcabuz (WJdR, página 295), con las cualidades y defectos de *Explosiva 2*, **Impactante** (reemplaza *Dañina*), *Repetidora 2* y *Recarga 12* (reemplaza *Recarga 3*).

Eliminar la Torreta

La torreta de un Tanque de Vapor se puede quitar para reducir su peso, eliminar un objetivo para los atacantes o mejorar su capacidad de transporte exterior (a costa de la capacidad de transporte interior; consulta la página 21 para obtener más detalles).

Plataforma de Combate

Inspirada en el diseño del carro de guerra imperial tirado por caballos, una plataforma de combate erige un perímetro defensivo alrededor del borde de la cubierta superior de un Tanque de Vapor. Además de proporcionar cobertura, les brinda a los ingenieros montados algo contra lo cual apoyarse, permitiéndoles permanecer encima del Tanque de Vapor sin caerse cuando se mueve.

Los personajes que viajan sobre una plataforma de combate obtienen el beneficio de una cobertura dura (-30 para impactar) contra los ataques enemigos. Los personajes encima de una plataforma de combate no pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo contra un enemigo a pie a menos que empuñen un arma con Longitud Larga o mayor, pero obtienen +20 para golpear cuando usan esas armas.

Cubierta Superior Abierta

Quitar el techo de un Tanque de Vapor expone por completo a su tripulación a peligros mucho mayores, pero también permite que el vehículo monte armamento de fuego indirecto que dispare en un arco pronunciado. Esta modificación reduce la Resistencia y las Heridas del Tanque de Vapor en 20 y permite a los enemigos atacar directamente a su tripulación. La tripulación objetivo de ataques desde fuera del Tanque de Vapor obtiene el beneficio de cobertura dura (-30 para impactar).

MODIFICACIONES DE CALDERA

Cada una de estas modificaciones aplica ajustes a la caldera de un Tanque de Vapor, su componente más esencial.

Ventilación de Emergencia

En lugar de dirigir el exceso de vapor a través de la chimenea del vehículo (produciendo su característico “silbido”), esta modificación expulsa agua hirviendo por los flancos del Tanque de Vapor, llevando a gritar y morir quemado a cualquier enemigo que se acerque demasiado. Cuando un personaje que opera los sistemas de ingeniería del Tanque de Vapor realiza con éxito un Chequeo para reducir los Puntos de Vapor del Tanque de Vapor, todas las criaturas en un radio de 3 metros del vehículo (incluidas las que están en la parte superior, pero excluyendo las que están dentro) sufren d10 de Daño, modificado por la bonificación de Resistencia del defensor, pero ignorando las deducciones de Armadura.

Vagón de Caldera Adicional

Esta modificación, más conocida por su conexión con el Tanque de Vapor Liberación, acopla un segundo vagón a la parte trasera del vehículo. Este vagón contiene un tanque repleto de agua, lo que permite que el Tanque de Vapor consuma mayores cantidades de energía de vapor para la operación de armamento más poderoso.

Un Tanque de Vapor con un vagón de caldera adicional aumenta su índice de presión máxima en +5, pero reduce su velocidad de movimiento (dentro y fuera de combate) en un 50%. Además, los disparos contra la caldera del Tanque de Vapor no sufren una penalización de -20 en los chequeos de ataque.

Sistema de Autodestrucción

Esta herramienta de último recurso es utilizada por ingenieros comandantes vengativos que están decididos a llevarse consigo a tantos enemigos como sea posible y proteger los secretos tecnológicos del Imperio para que no caigan en manos enemigas. Como Acción, un personaje que opere el sistema de ingeniería de un Tanque de Vapor puede realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Oficio (Ingeniero)** para infligir inmediatamente el Percance Colapso del Tanque de Vapor en el vehículo. El daño infligido por este percance también se inflige a todas las criaturas en un radio de 3 metros del vehículo.



** Propagadora (Potencia): las armas con la cualidad Propagadora disparan una nube de proyectiles en expansión que puede alcanzar varios objetivos. Dependiendo de la distancia al objetivo, las armas con esta cualidad se comportan de forma algo diferente.

Quemarropa: el disparo apunta a un solo individuo. Añade (Potencia) al daño del arma.

De corto a largo alcance: el disparo apunta a un solo individuo y a las siguientes criaturas visibles más cercanas (Potencia). No pueden haber dos objetivos separados por más de (Potencia) metros.

Alcance extremo: igual que para el alcance corto a largo, pero también reduce el daño del arma en (Potencia).

