

WARHAMMER

# EL JUEGO DE ROL



## PASO DEL FUEGO NEGRO

UNA GUÍA DE AVENTURAS EN LA PERIFERIA DEL IMPERIO

# PASO DEL FUEGO NEGRO

## ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA AVENTURA (CAPÍTULO 4)

SINOPSIS DE LA AVENTURA.....	24	EL ATAQUE DE LOS BANDIDOS.....	36
BREVE HISTORIA DE KARAG DRONAR.....	24	EL PICO RETUMBANTE.....	36
EL MARTILLO.....	25	EPISODIO TRES – EL TERROR DE LOS THANES.....	38
PRELUDIO OPCIONAL – ASALTO DE PIELES VERDES.....	25	GRITIZ Y ALARIDOZ.....	38
OTROS VÍNCULOS Y POSIBLES CONSECUENCIAS DE AVENTURAS ANTERIORES.....	26	UBICACIÓN A – ENTRADA.....	38
EPISODIO UNO – DE KARAK AZAGARZ A GRENZSTADT.....	26	UBICACIÓN B – BARRACONES.....	38
UNA RELIQUIA DESCUBIERTA.....	26	UBICACIÓN C – SANTUARIO A LOS ANCESTROS ENANOS.....	39
THANE GRONMIR DORISSON.....	27	UBICACIÓN D – TALLER.....	39
MAESTRO DEL SABER HAGAR BARBAGRIS.....	28	UBICACIÓN E – SALÓN.....	40
APRENDIZ DE MAESTRO DEL SABER GROM BROKKSON.....	28	UBICACIÓN F – LAS CÁMARAS DE RESONANCIA.....	41
CÓMO DE DESARROLLA LA REUNIÓN.....	28	EL DESPERTAR DE SHAGGOTH.....	41
LA MISIÓN.....	29	MYDTHROTH.....	41
EFFECTOS DEL MARTILLO SOBRE EL PORTADOR.....	29	UN LIGERO REGRESO A GRENZSTADT.....	42
EL CAMINO A GRENZSTADT.....	29	ENCUENTRO OPCIONAL: UNA ENTREVISTA CON THEODOSIUS VON	
EL PROFETA LOCO.....	29	TUCHTENHAGEN.....	42
GRENZSTADT.....	29	REGRESO A KARAK AZGARAZ.....	43
EL IMPUESTO DEL PENIQUE.....	29	CABOS SUELTOS Y CONSECUENCIAS.....	43
DAWR URBAZ.....	30	ADVERSARIOS NOTABLES.....	44
COTILLOS EN DAWR URBAZ.....	30	THEODOSIUS VON TUCHTENHAGEN Y SU FAMILIA.....	44
POSADA EL ÚLTIMO DESCANSO.....	32	HANS BLICHTER.....	44
HANS BLICHTER.....	32	LA BANDA DE HANS.....	44
EPISODIO DOS – EN COMPAÑÍA DE EXTRAÑOS.....	33	CHICOZ DE LAS MONTAÑAS NEGRAS – ARQUEROS ORCOS.....	44
EN LA ENTRADA DEL PASO.....	34	ZURGASH ZILENZIOZO – CHAMÁN GOBLIN NOCTURNO.....	46
CARRETA SINIESTRADA.....	34	GUARDIAS GOBLINS NOCTURNOS.....	46
EL ATAQUE DE LOS CHICOZ DE LA MONTAÑA NEGRA.....	34	NAKKA – GARRAPATO INFESTADO DE LARVAS.....	46
TÚMULOS.....	35	MYDTHROTH – SHAGGOTH HERIDO.....	46
MONUMENTO A DRUMIN DUMWINSON.....	35		
AL PIE DE KARAG DRONAR.....	36		

## TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL SIN ÁNIMO DE LUCRO:

A. D. R. M.

Nota: Mi intención era solo traducir el Capítulo 4, la aventura, pero como la vi tan escasa para una sola sesión de juego me animé a traducir dos capítulos más para añadir posibilidades a los DJ de incrementar la sesión de juego. Y luego... el que faltaba. Sin embargo, este primer capítulo no está corregido, por lo que debes esperar (más) errores que en los siguientes.

Nota: un Thane (o Señor de Clan) es un cargo en la sociedad enana equivalente a una especie de Señor.



 8

MYDTHROTH

32

Caos



**Fue** 7 1

**Res** 7

**Agi** 2

**Int** 3

**Vol** 6

**Emp** 2

 7

 2

 1



**Terror 3**

**Furia Tormentosa:** Ignora las heridas y los críticos causados por rayos.

**Languideciendo:** No puede usar Maestro de la Tempestad. Sufre de estado de Apatía.



**AGRESIÓN** 5

**ASTUCIA** 3

**PERICIA** 3





## CAPÍTULO UNO

# HISTORIA DE UNA MATANZA



*El Paso del Fuego Negro ha visto lo mejor de nosotros, pero también lo peor. Su historia está escrita con la sangre de nuestro pueblo, y aunque nos enriquece, sigo creyendo que hemos pagado un alto precio por nuestra proximidad a ese lugar desolador y terrible.*

*Ludwig von Hoss, Historia de la  
Provincia de Averland, Volumen XIX*



El Imperio se ha comparado a menudo con un castillo. Rodeado por tres lados por vastas cordilleras, sus formidables defensas naturales hacen casi imposible un asalto directo. Un ejército invasor se encamina hacia uno de los dos pasos que atraviesan las montañas: el Paso de los Picos, que pasa por Karak-Kadrin hacia Ostermark, y el Paso del Fuego Negro, que divide las Montañas Negras a lo largo del antiguo Camino Enano. De los dos, el Paso del Fuego Negro tiene una historia más rica, pues sus estrechos confines ofrecen a un ejército invasor la ruta más rápida hacia el Imperio.

Sin embargo, atravesar el Paso no es tarea fácil, pues sus muros negros y vidriosos forman un cuello de botella perfecto. Tan estrecho que la superioridad numérica no cuenta, una fuerza bien entrenada puede defender el Paso contra una superioridad numérica. Consciente de la amenaza constante, Averland mantiene un destacamento permanente de soldados, encargados de vigilar y proteger el Paso del Fuego Negro. Muchas veces han repelido a pequeños grupos de escaramuzas que intentaban asaltar las provincias del sureste del Imperio o han defendido el Paso contra una fuerza mayor hasta que llegaron refuerzos. Entre sus filas se encuentran cazadores y tramperos criados en las montañas, tropas de escaramuzas con armadura ligera que constituyen los ojos y oídos de la guardia de montaña.



Desde la decisiva batalla de Sigmar contra los pieles verdes hasta la gran victoria de Karl Franz contra los orcos en 2520, la historia del Paso del Fuego Negro es, en muchos sentidos, una historia de derramamiento de sangre y del propio Imperio.

**Lo siguiente está extraído de “Manual de tácticas militares: Lecciones sencillas en el camino hacia la maestría estratégica”, de Rikkart Fell.**

Concluamos nuestro análisis táctico de la importancia del Paso del Fuego Negro con un análisis de tres batallas que, sin duda, resultarán instructivas para el lector. Cada una demuestra acertadamente la aplicación de una táctica específica discutida en el capítulo anterior, y cada una debe dominarse a fondo antes de que el estudiante intente progresar.

La aplastante derrota de ¡Waaagh! Garra Roja hace unos tres mil años a manos de una fuerza significativamente menor de guerreros enanos destaca dos aspectos importantes que con frecuencia limitan los esfuerzos militares de los pieles verdes, incluso hoy en día. En primer lugar, la batalla demuestra su dependencia del asalto frontal de infantería, incluso contra una posición defendida. En segundo lugar, observaremos la naturaleza rebelde de sus tropas, plagadas de una animosidad latente hacia sus compañeros. Al enfrentarse al ejército del señor Barbapiedra en lo profundo del Paso, casi en su punto más ancho, los orcos cerraron rápidamente las líneas, ansiosos por evitar el bombardeo de las máquinas de guerra enanas. Los orcos se lanzaron contra los enanos, que se encontraban tras hileras de estacas afiladas clavadas en el suelo. Aparentemente indiferentes a sus bajas, los orcos presionaron el ataque a pesar de las ventajas que les conferían las pesadas armaduras de sus oponentes y la cobertura que les proporcionaban las empalizadas. Los pieles verdes habían comenzado a avanzar gracias a la superioridad numérica cuando estalló una pelea entre clanes rivales, lo que detuvo el avance orco. Thane Barbapiedra no perdió tiempo en aprovechar la oportunidad con una contracarga liderada por una pequeña unidad de Barbas Largas, y su decisión le dio la victoria.

Recuerden, en la batalla nunca se debe subestimar el deseo del orco de luchar contra su vecino, pues es un arma poderosa y debemos estar siempre listos para explotarla.

La invasión goblin de Tarlen da Foeburna sigue una estructura similar, aunque crucialmente diferente, a la del ejemplo anterior. A diferencia de sus hermanos orcos, los goblins tienden a cierta astucia, trayendo tanto máquinas de guerra como criaturas inmundas para luchar a su lado. Gigantes, trolls, arañas y lunáticos desquiciados a los que llamamos fanáticos, blandiendo bolas y cadenas del tamaño de un hombre, completan las filas de sus ejércitos. A pesar del desfile de horrores que los asaltó ese día, los hombres del Imperio se mantuvieron firmes, utilizando los estrechos confines del Paso para acercar a los goblins. Fue la falta de disciplina la que resultó ser la perdición de los pieles verdes. Tras sufrir pérdidas catastróficas a manos de los morteros del Imperio, todos ellos entrenados en una sola área para maximizar el efecto psicológico, el flanco izquierdo de los pieles verdes se desmoronó y huyó, y el pánico se extendió por sus líneas hasta que las viles criaturas huyeron de vuelta a sus fortalezas en las montañas. Tengan siempre presente la naturaleza tímida del goblin que se convence de que una pelea no le va bien. Es una debilidad que debe aprovecharse en cada oportunidad.

Para nuestro último ejemplo, examinamos a los no muertos. La palabra puede sembrar el miedo en el corazón de cualquier general, pero este miedo debe ser superado para no perder la victoria. Lord Sossentheim proporcionó un excelente ejemplo de las tácticas necesarias para derrotar a un pequeño contingente de Khemri que se había abierto camino hacia el norte desde la Tierra de los Muertos. La disciplina era clave, como Sossentheim sabía, porque los muertos no se cansan ni huyen, y los caídos a menudo se alzan para unirse a su causa. ¿Hay algo más inquietante para un soldado que ver a su amigo, recién perdido, alzarse para unirse al enemigo en la muerte? A diferencia del ejemplo anterior, donde se aprovechó la falta de disciplina, aquí se exigió una disciplina rigurosa. Los sacerdotes guerreros de Sossentheim marcharon por las líneas, pronunciando discursos conmovedores, cantando himnos a Sigmar y purificando a los muertos. Las grandes formaciones de picas debilitaron la eficacia de los carros de Khemri, y Sossentheim pudo enfrentarse al comandante enemigo en combate singular. Al caer el Liche, también lo hicieron los no muertos, y el ejército se desmoronó. Contra los no muertos, la disciplina debe mantenerse a toda costa. Su punto débil es su líder: si este es derrotado, la fuerza caerá. Domina los ejemplos que he descrito en este capítulo y estarás en el buen camino para dominar las tácticas básicas.

## LA HISTORIA DE SIGMAR

Todos los ciudadanos del Imperio conocen de memoria la historia de la batalla culminante de Sigmar contra los orcos en el Paso del Fuego Negro, y aun así, recurrimos a los poetas por su gracia narrativa. Es difícil superar la elegancia del célebre relato de Kleisserman. A pesar de su estilo anticuado y su notoria preferencia por el drama sobre los hechos, la interpretación aún no ha sido superada.

El sol poniente se extendía por el horizonte como un moretón, brillante y lívido contra un cielo gris pizarra, y la paz se extendía por toda la tierra. Pero no había descanso para el Poderoso Sigmar, ni para el Rey. Mañana lideraría los ejércitos hacia el Paso del Fuego Negro. Con él marchaban los enanos y las esperanzas de sus dos pueblos descansaban sobre sus anchos hombros. ¿Qué duda había en este hombre que se convertiría en un Dios? ¿Cómo podía dudar, cómo podía no creer? Sin embargo, el valiente Sigmar era humano entonces y la duda siempre le roía el corazón. ¿Tenía la fuerza, el coraje, las vidas necesarias para vencer? ¿O lo había sacrificado todo en el altar de la ambición?

La mañana llegó con dedos rosados y un cielo ceniciento atravesado por una lluvia torrencial. Adelante, los ejércitos de hombres marchaban, avanzando hacia la historia, y el golpeteo constante de cien mil pares de pies sacudía la tierra bajo sus pies. El orgulloso Sigmar miró hacia atrás, a sus líneas de batalla, y vio la fuerza de hombres y enanos desplegada ante él. A su alrededor, el Paso se alzaba como grandes murallas de una ciudad con agujas ininterrumpidas de un negro brillante. Aquí encontraría su victoria, o la muerte de toda la humanidad.

Los tambores de guerra los recibieron, los atrajeron, una ola de furia primitiva formando un contrapunto salvaje al coro aullante de los pieles verdes. El heroico Sigmar desplegó a sus hombres y se movió entre sus comandantes, susurrando palabras de consuelo y amor, conociendo sus corazones. Todos eran amigos, y él habría dado su vida con gusto para que cualquiera de ellos pudiera sobrevivir a salvo a este día. No tuvieron que esperar mucho.

Fue una batalla poderosa, brutal y sangrienta. El Imperio nunca ha vuelto a ver algo igual. La aglomeración de cuerpos en los estrechos confines de aquel corredor rocoso presionaba a los hombres con tanta fuerza que, al morir uno, su cuerpo no tenía espacio para caer, sino que permanecía inmóvil, inerte, sujeto por quienes lo rodeaban. Era como el aplastante agarre de dos manos enormes, cada una apretando con todas sus fuerzas, intentando romper a la otra. Miles de pieles verdes cayeron, pero siempre había más para ocupar su lugar. Avanzaban aullando, sin importarles el riesgo ni el miedo, presas de la sed de sangre y la rabia, profiriendo sus salvajes gritos de guerra bajo la atenta mirada de su terrible líder.

El impulso oscilaba. Las esperanzas de Sigmar, ansioso, se desvanecían a medida que la mañana se convertía en tarde y la tarde en noche. Los orcos eran más numerosos y, preocupados, Sigmar observaba cómo sus líneas comenzaban a flaquear. Este no era el momento para la seguridad personal, para pensar en la vida o el amor. Este era el momento para la ira, para la ruina, para que un hombre se convirtiera en un dios. El audaz Sigmar cargó entonces contra ellos, en medio de la batalla, solo. Como ejemplo para todos, el grito resonó entre las líneas: “¡Sigmar! ¡Nuestro Rey! ¡Miren, nuestro Rey!”. Los hombres observaban con asombro cómo se abría paso entre las filas orcas, sin que sus golpes parecieran alcanzarlo.

A su alrededor todo era ruina y sangre, su poderoso martillo atravesaba a los orcos que se atrevían a enfrentarse a él. Sigmar, implacable, furioso, con la ira de una raza impulsándolo. A los mejores que tenían, a los más valientes, a los más letales, los mató a todos. Tras él, sus hombres repitieron el grito: “¡Por Sigmar! ¡Por Sigmar!”. Cruzaron rápidamente el campo abierto, consolidando la ventaja que su líder había obtenido.

Los orcos sintieron miedo por primera vez, y les dio escalofríos. ¿Quién era este hombre, esta fuerza de la naturaleza? ¿Quién era este hombre que no moriría? Pero no hubo respuesta del Implacable Sigmar. Siguió avanzando. Un hombre contra un ejército, él siguió adelante. A sangre y fuego, llegó hasta que ante él se alzó la muerte misma, el poderoso caudillo orco. Allí, sobre una pila de cadáveres de cien orcos, el invencible Sigmar y el terrible caudillo orco se batieron en duelo. Saltaron chispas y un golpe tras otro, más rápido de lo que alcanzaba la vista, mientras los dos titanes del mundo se enfrentaban. Pero Sigmar no se dejaría vencer, no ahora. Blandió su martillo y con un poderoso golpe derribó la ruina del caudillo al suelo. Terrible era su semblante, y se volvió hacia los orcos con furia, con los ojos encendidos por el fuego de la victoria. No queda nadie vivo que se hubiera enfrentado a él entonces. El victorioso Sigmar los había vencido, y los orcos huyeron para salvar la vida.

Así triunfó Sigmar. Así un hombre se convirtió en un dios. Así se forjó un imperio en el crisol de la batalla.

## CADA MOMENTO, SOLO UNA VEZ

Para el Comandante Klessburg de Averland.

Comandante. Lo que sigue es mi informe de un combate en el Paso, fechado en 2520 según el Calendario Imperial. Las recomendaciones para condecoraciones, tanto póstumas como actuales, se adjuntan por separado.

Había situado a mis hombres en un pequeño acantilado rocoso a unos 120 metros sobre el suelo del Paso. Fragmentos irregulares de vidrio volcánico proporcionaban una excelente cobertura, pero nos vimos en apuros para evitar que los pieles verdes usaran el camino para flanquear nuestra artillería desplegada debajo de nosotros. Teníamos pocas posibilidades de refuerzos y solo contábamos con cien hombres. A pesar de la sólida cobertura, la elevación del terreno y un conocimiento superior del terreno, habíamos sufrido grandes pérdidas. Los pieles verdes llegaban en oleadas interminables y no había forma de detenerlos; las bestias simplemente no sienten dolor. Un bruto, atravesado con seis flechas y una lanza, seguía avanzando. Lanzó a seis hombres al borde del precipicio antes de que pudiéramos abatirlo. Enfurecidos, pusimos su cabeza cercenada en una estaca junto al sendero como advertencia para los demás, pero aun así vinieron. Creo que cuantos más matábamos, más nos veían como un desafío, dignos de su máximo esfuerzo.

Vimos a Garra Sanguinaria, en su vuelo lento y majestuoso, dirigiéndose al risco de la Viuda, y eso nos animó. El mismísimo Emperador estaba con nosotros. Debajo, nuestra artillería abrió fuego de nuevo. Podíamos oír el rugido gutural de nuestros cañones y el profundo y percutor estallido de los morteros. Del sendero solo salían gritos, y aproveché el respiro para fortificar nuestra posición con estacas afiladas cortadas de árboles cercanos.





Fue entonces cuando llegaron los orcos negros. Vestidos de pies a cabeza con gruesas armaduras pintadas de pintura de guerra blanca y portando grandes hachas de dos manos del tamaño de un hombre, eran la élite guerrera de los pieles verdes. En otras circunstancias, me habría replegado. Deseaba con todas mis fuerzas replegarme. Esta no era una batalla que pudiéramos ganar, por muy valientes que fuéramos. Los averlandeses eran escaramuzadores, no infantería de primera línea, pero la retirada no era una opción. Si invadían nuestra posición, los orcos negros tendrían libertad para flanquear nuestra artillería y la batalla probablemente se habría perdido. Reuní a mis hombres. De más de cien, quedaban unos treinta. Susurré una oración. Todos sabían lo desesperada que era nuestra causa, como yo, pero nadie habló, nadie flaqueó en su deber. Nunca he estado más orgulloso. “¡Por Sigmar!”, grité. “¡Por Averland! ¡Por el honor de los Bergjaegar!”

No sé cómo sobrevivimos, solo que cuatro de nosotros, ensangrentados y destrozados, pero aún en pie, lo logramos. Cuando el último cayó, presenciamos la gloriosa carga de la Reiksguard y el desesperado duelo del Emperador con el caudillo orco. Nuestras esperanzas y oraciones lo acompañaron, pues todo parecía perdido ante mis ojos. Nuestras líneas de batalla se desmoronaban, nuestras posiciones, invadidas. Matthias, el mejor par de ojos para cualquier Trampero que haya conocido, jura que en su punto más bajo, cuando la derrota se cernía sobre él, el Emperador se convirtió en el mismísimo Sigmar y se alzó de nuevo vestido con pieles, gritando “¡Unberogen!” como grito de guerra. No lo vi ni lo oí, pero vi nuestra victoria y oí los vítores. El precio fue alto, pero lo pagamos con gusto.

Por mi honor.

Sargento Wilhelm von Luck, al mando.

## LOZ FANTAZMAZ

Han pasado más de dos mil años desde que Sigmar repelió a los pieles verdes y unió a las tribus humanas. En ese tiempo, hemos construido un Imperio, fruto ferviente de nuestra incesante labor. Hemos cambiado, nos hemos adaptado y nos hemos impulsado a lo largo de los siglos con progreso e imaginación. Asumimos que los orcos no, que eran salvajes y fieros, un símbolo de todo lo que habíamos dejado atrás. Creíamos que se

conformaban con discutir, reñir y lanzarse contra nuestras puertas, sin aprender nada de sus derrotas. Lo que vi hoy me convenció de que estábamos equivocados. Mi nombre es Ulbrecht Sturm, y esta es la historia de mi muerte.

Estaba viajando a Nuln, asignado al 33.º Regimiento de Infantería de Averland como Historiador Oficial del Regimiento. ¡Qué regimiento tan legendario! Me habían contratado para escribir un libro que celebrara sus hazañas. Fue mi primer encargo. Estaba tan orgulloso, tan lleno de alegría y expectación que mis pies apenas parecían tocar el suelo. Con ellos a mis espaldas, me atreví a soñar con todo lo que algún día podría llegar a ser. Pero ese hombre ya no está, y yo soy todo lo que queda.

El 33.º Regimiento regresaba al Imperio por el Paso del Fuego Negro. Nunca había visto el Paso tan tranquilo. Era de noche, y atravesábamos un mundo limitado, una nieve densa y torrencial que lo oscurecía todo salvo un pequeño círculo de visibilidad. Una larga hilera de siluetas se dibujaba como un fantasma en el paisaje, con las pequeñas llamas de sus antorchas chisporroteando y llameando en la noche mientras la nieve caía sobre las llamas, lanzando pequeñas volutas de vapor que se elevaban en el aire. De vez en cuando, el progreso se detenía cuando una antorcha se apagaba, apagada por el viento aullante o sofocada por el espeso manto de nieve que caía del cielo. Tras murmurar una maldición, se volvía a encender y la columna avanzaba de nuevo.

Llegábamos tarde; de lo contrario, habríamos estado a salvo en nuestras camas esperando el amanecer, un mejor tiempo. Llegábamos tarde, pero el 33.º no pierde la oportunidad de desfilar, de demostrarle al pueblo su calidad. ¿Cómo iban a negarse, cuando el mismísimo Emperador estaría observando? Quizás si lo hubieran hecho, las cosas habrían sido diferentes.

El ataque llegó sin previo aviso. Ni siquiera los exploradores los vieron. Una veintena de jinetes de jabalíes se abalanzó sobre nosotros desde la oscuridad como fantasmas tras un orco de tamaño prodigioso. El viento áspero enviaba pequeñas olas de pelaje que ondulaban a través de la piel de lobo blanca como la nieve que llevaba sobre sus anchos hombros, aullando casi inaudiblemente al atravesar los trozos de metal irregulares e informes atornillados a su musculoso cuerpo. Estaba sentado sobre un jabalí negro y peludo, un trozo de animal, todo músculos y tendones, que pateaba y resoplaba en el frío creciente. Una mata de pelo negro y puntiagudo sobresalía de la cabeza de la criatura como espinas, pero el resto de su pelaje irregular y destrozado estaba cubierto de ásperas placas de metal oxidado, toscamente pintadas con pintura roja y primitivos glifos de guerra blancos. La visión me heló la sangre.

El Comandante no perdió tiempo. Ordenó la carga. No había más de veinte de ellos, contra trescientos pies, y pensó en masacrarlos. Fue un error. Los orcos se separaron, su líder aullando una maldición gutural, y desaparecieron en la noche. Nunca habíamos visto algo así y los hombres se quedaron paralizados, inseguros. ¿Habían huido? ¿Iba a ser tan fácil? ¿Se había acabado? Fue entonces cuando decenas de goblins emergieron de los túneles excavados en la roca. Las entradas estaban cubiertas de montones de maleza muerta espolvoreada con nieve. De repente, la confusión y el pánico se reflejaron en los rostros de los hombres. Los goblins estaban por todas partes y no había tiempo para formar filas. Nuestros rifles y alabardas no valían nada. Los goblins desataron sus bestias cavernícolas, grandes sacos naranjas y rebotantes llenos de gas, hongos y dientes. Si nunca has visto lo que un garrapato puede hacerle a un hombre, eres afortunado. Rebotan como un juguete, dejando solo cuerpos y sangre manchando la nieve tras ellos.

Podíamos oír los gemidos de los muertos y moribundos en la oscuridad, junto con las risas guturales de los orcos que aguardaban. Entonces, desde los riscos que se alzaban sobre nosotros, los arqueros lanzaron una lluvia de flechas sobre nosotros. Las retorcidas flechas negras silbaban en la penumbra como serpientes. A mi alrededor, los soldados caían inertes al suelo, con flechas de asta negra sobresaliendo en todos los ángulos de sus cuerpos destrozados. El repugnante crujido de las flechas al clavarse en la piel fue rápidamente ahogado por el rugido titánico de las espeluznantes saetas verdes que explotaban en la oscuridad mientras sus chamanes realizaban su impredecible magia. Enormes explosiones en forma de embudo iluminaron la penumbra mientras columnas de hombres y caballos salían volando como hojas al viento para caer, rotas, al suelo.

Retrocedimos tambaleándonos, intentando recomponernos mientras los oficiales luchaban por establecer las líneas. Fue entonces cuando los orcos nos atacaron por la retaguardia. Se habían frotado polvo de carbón en la cara, el cuerpo y el pelaje de sus monturas para disimular su avance, y no los vimos. Atacaron como uno solo, moviéndose con un solo propósito. No nos atacaron en una turba desorganizada, gritando los nombres de sus dioses primitivos para probarse contra nosotros directamente en el campo de batalla, como es su costumbre. Esperaron el momento perfecto y entonces nos destruyeron: silenciosa, quirúrgicamente y sin piedad. Eligieron la victoria sobre la fuerza; la táctica sobre el salvajismo.

No sé qué me preocupa más: ¿La pérdida de un regimiento tan legendario o lo que la forma en que nuestra derrota podría significar para el futuro? No fue precisamente obra de un genio militar, y sin embargo, si estas criaturas poseen la capacidad de aprender, de desarrollar una estrategia avanzada, de superar su animosidad y su rabia como lo hemos hecho nosotros, que Sigmar nos proteja a todos.

Vi morir a mis amigos, uno a uno, indefensos, esperando el golpe que me remataría. Nunca llegó. El líder piel verde me levantó, me puso una pluma en la mano y gritó: “¡Loz Fantazmaz. Victoriaa. ¡Tíenez razon!”. No me han dicho su nombre. Los demás se refieren a él como Draig, aunque no sé si es un título o un nombre. No me queda más remedio que obedecer. Quiere que el Imperio sepa lo que pasó aquí, pero dudo que sobreviva a su relato. Solo espero que estas palabras caigan en los ojos de alguien con poder para actuar. Alguien capaz de acabar con este Kaudillo Draig y Loz Fantazmaz a sus espaldas, antes de que sea demasiado tarde.

## LA BATALLA DE LOS CUATRO EJÉRCITOS

La mayoría de los enfrentamientos en el Paso del Fuego Negro involucran a un ejército extranjero luchando por entrar en el Imperio. La mayoría, claro está, pero no todos. La Batalla de los Cuatro Ejércitos vio a cuatro razas distintas luchando dentro del Paso y, lo más inusual, involucró a un ejército enano atacado desde el lado de Averland. El único registro existente es de un tal Dieter Kaumphgraut, un erudito en historia militar, y comienza con el relato de Snorri Mano de Martillo, uno de los pocos enanos supervivientes.

Sí, jovencito, todavía recuerdo ese día como si hubiera sido hace solo trescientos años. Joven era yo, nada más que un guerrero joven, sin sangre y ansioso por demostrar mi valía en batalla. Éramos doscientos, si mal no recuerdo. Una guardia de honor para nuestro Thane viajando por tierra desde Karak Norn hasta Karaz a Karak a través de Haz Drazh Kadrin, el Paso del Fuego Negro, creo que lo llamáis los humanos, para traer un

artefacto rúnico al Pico Eterno. No, no, jovencito, Drazh con az. Sí, az. Ehhh, olvidalo.

Como dije, nos movíamos sobre tierra. No había prisa y el artefacto era muy pesado, así que el progreso era lento. Cantábamos canciones de marcha para pasar el rato, sagas de los ancestros que nos animaban. Nos encantaba cantar. Todavía puedo oír sus voces a veces cuando cierro los ojos. Pensamos que nada se atrevería a desafiar a guerreros tan poderosos. Nos equivocamos.

Salieron de túneles que ni siquiera habíamos visto. Skaven. ¡Skaven, jovencito! ¿Cómo es que no has oído hablar de ellos? ¡Ancestros! ¿Cómo has vivido tanto tiempo? ¡Ja! ¿Dónde estaba? Oh, sí. En un momento no había nada y al siguiente, las cobardes criaturas nos lanzaban esclavos. Oleadas de ellos, empujados hacia adelante a látigos y agujones. Encorvados y chillones, con sus lastimeros maullidos que te hacían rechinar los dientes al avanzar, vestían harapos inmundos y no agarraban nada más que palos nudosos entre sus garras. Morían en masa, pero por cada enano que caía, derribado por el peso de la horda de alimañas, nuestra tarea se hacía más difícil y la victoria parecía más lejana. Pero hicimos lo que cualquiera habría hecho en nuestro lugar: cerramos la fila, entonamos una canción en memoria de nuestros antepasados y nos preparamos.



Cuando sus esclavos fueron vencidos, la inmundicia nos atacó con relámpagos que caían desde cielos despejados. ¡No me mires así, jovencito! Lo vi con mis propios ojos. El aire empieza a crepitar; lo sientes en el estómago y en la nuca como una presencia detrás de ti, fuera de tu alcance. Se te eriza la barba justo antes del golpe, retorciéndose por voluntad propia. Entonces impacta. Rayos de un verde intenso trazan un arco en el aire tan lento que casi puedes verlos moverse. También es fuerte. Un crujido, un crujido como los huesos del mundo al romperse, que parece desgarrar el aire antes de impactar, y un golpe sordo y profundo al impactar contra el suelo. Columnas de luz verde lívida brotan hacia arriba como proyectiles de mortero y cuerpos carbonizados y destrozados irreconocibles se estrellan, sin huesos, contra el suelo. También trajeron fuego; Una sustancia espeluznante y enfermiza brotaba en oleadas calientes y ondulantes que danzaban y se deslizaban por el suelo. La máquina no duró mucho antes de detonar en una gran bola de fuego verde, pero era terrible ver a los amigos derretirse dentro de sus armaduras. Ver un rostro que amabas correr como el agua y deslizarse, gorgoteando, hasta el suelo. Ninguno de ellos gritó. Lo recuerdo, sí, lo recuerdo bien, porque me dio coraje.

Fue entonces cuando desataron sus infernales artilugios: ruedas gigantes que avanzaban como carros y enormes, hirvientes, turbulentos y abominables sacos de carne de rata, altos como una casa. Cobardes herramientas de una raza temerosa que sabía que no tenían la habilidad para vencernos con honor. Nos reunimos alrededor del artefacto, apenas un tercio de nuestros hombres seguía en pie, pero todos decididos a dar sus vidas con valentía al servicio de su señor. Fue entonces cuando oímos el cuerno. Bajo y profundo, como el movimiento de la tierra, nos estremeció hasta los huesos. Ancestros, no puedo expresarles lo bienvenido que fue ese sonido, jovencito. Muy bienvenido.



**En este punto, Dieter entrevista a un tal Geraff Grimm, antiguo tamborilero de una compañía de Averland, que fue encontrado mendigando en las calles de Nuln.**

Ah, sí, señor, lo recuerdo. Fue el día que perdí la pierna. Un día así no se olvida. Habíamos visto cuervos volando en círculos a baja altura sobre el paso, grandes oleadas ondulantes como un mar negro. El capitán nos llevó a investigar. Quinientos hombres, si mal no recuerdo, todos a pie con los hombres del bosque que exploraban el camino. Los encontramos unas horas antes del anochecer, no recuerdo exactamente cuándo. Un círculo de enanos con armaduras brillantes rodeados de criaturas como nunca había visto.

Me revolvió el estómago, no me importa admitirlo. Hombres Bestia, dijo el Capitán, pero a mí me parecían más bien ratas. No se les veían cuernos y tenían dientes increíbles.

Caimos sobre ellos por la espalda. El Capitán ordenó que los rifles se colocaran al frente y los atacamos con furia antes de que pudieran reagruparse. No nos esperaban, te lo aseguro. Nos abrimos paso entre ellos, abriéndonos paso directamente hacia los enanos y, juntos, vimos a esas criaturas retorcidas regresar a sus túneles. Nunca había visto enanos tan contentos de conocer a humanos. Nos vitorearon y elogiaron, y repartieron una cerveza oscura que les debilitó las piernas y les prendió fuego en el estómago.

Fue entonces cuando oímos los tambores. Lentos y constantes, resonando en las paredes del Paso como el latido de un corazón enorme. ¿Qué es eso? ¿Por qué vinieron? Eso no lo sé, ¿quién sabe por qué hacen algo los pieles verdes? Quizás también vieron a los cuervos, como nosotros, y estaban deseando pelear. Quizás fue coincidencia. Solo sé que vinieron, rugiendo y gritando como animales. El Capitán nos dispuso a enfrentarlos, y los enanos se quedaron a nuestro lado. Lo que más recuerdo es el canto. Todos los enanos cantaban. Luchando, muriendo, luchando por sus vidas, cantaban. A quién ni por qué no lo sé, pero era triste y profundo, casi insoportablemente triste, y me dio fuerzas.

Desperté en el campamento tres días después, sin una pierna. Me dijeron que habíamos derrotado a los orcos con un alto precio y que los enanos habían regresado a su hogar en la montaña. Quedábamos quizás cincuenta con vida, pero no encontré a nadie dispuesto a hablar de lo que habíamos visto. Quizás algunas cosas es mejor no decirlas.

*Cabe mencionar que Dieter señala, en repetidas ocasiones, que la exactitud de su fuente bien podría ser cuestionada debido a la aparente absurdidad de sus afirmaciones, pero que a pesar de la aparente locura de su testimonio, tres supervivientes distintos afirmaron haber luchado contra gigantescos hombres rata en el Paso y proporcionaron relatos que corroboraban sus afirmaciones. Observa con cierta consternación y sospecha que no existen registros militares oficiales del encuentro. Tampoco pudo obtener una declaración que respaldara sus entrevistas de ningún oficial de alto rango. Las consultas a Karaz a Karak fueron respondidas solo con silencio.*



## CAPÍTULO DOS

# GEOGRAFÍA DEL PASO

### GEOGRAFÍA DEL PASO

El Paso del Fuego Negro, o Haz Drazh Kadrin como se le conoce en khazalid, se encuentra al sureste del Imperio, en la provincia de Averland. Formado hace mucho tiempo cuando violentas erupciones partieron en dos las Montañas Negras, el Paso es un enorme abismo de lava retorcida, flanqueado por escarpados acantilados negros de vidrio volcánico pulido. Inquietantes volutas de vapor negro brotan de los respiraderos al pie de los riscos, formando ondulantes siluetas contra la roca oscura. A través del Paso del Fuego Negro, se puede trazar el sendero de la Vieja Carretera de los Enanos hacia los bosques de los Reinos Fronterizos y pasar las puertas de la gran fortaleza enana de Karaz a Karak. Allí, a Vieja Carretera de los Enanos se convierte en el Camino Plateado y atraviesa las Montañas del Fin del Mundo, emergiendo de la Brecha de Roca Muerta, al pie del Monte Lanza Plateada, en las Tierras Oscuras.

La importancia geográfica del Paso es innegable; Es una de las dos únicas vías a través del imponente anillo montañoso que protege las fronteras orientales del Imperio. La otra ruta, el Paso de los Picos al Norte, que emerge en Ostermark sobre Karak-Kadrin, o la Fortaleza del Matador, es a la vez larga y remota. El Paso del Fuego Negro siempre ha sido un arma de doble filo debido a la escasez de rutas accesibles a través de las Montañas. Es a la vez una grieta en la armadura del Imperio, una ruta predilecta para

los ejércitos invasores, y también una vía vital, una ruta comercial esencial que conecta el Imperio con los karaks enanos restantes, Tilea y los salvajes Reinos Fronterizos.

El Paso del Fuego Negro se encuentra en el centro de un triángulo, cuyos vértices están representados aproximadamente por tres grandes Karaks Enanos. Al norte, excavado en los acantilados que dominan Aguas Negras, se encuentra Karak-Varn, la Laguna del Peñasco. Las montañas que rodean el karak son ricas en gromril, un hierro meteórico muy apreciado por los enanos, y Karak-Varn se enriqueció como resultado. Sin embargo, la prosperidad de Crag Mere no perduró. Unos mil quinientos años antes del alardeo de Sigmar, salvajes terremotos sacudieron las Montañas del Fin del Mundo y el Agua Negra irrumpió, inundando las capas inferiores del Karak. Como perros salvajes que perciben la debilidad, una poderosa hueste de skavens invadió la ciudad desde sus túneles subterráneos, mientras que una vasta horda de pieles verdes atacaba desde arriba, cada uno decidido a aprovechar la tragedia para reclamar el Karak como suyo. Los enanos, diezmados, no tuvieron la fuerza suficiente para resistir y la ciudad se perdió, para no ser recuperada nunca.

Al sureste se encuentra Karaz a Karak, el Pico Eterno, antigua capital del otrora poderoso Imperio Enano. El Señor del Pico Eterno es el Gran Rey de todos los Enanos, y los nobles clanes de la ciudad fortaleza remontan su ascendencia a los propios dioses ancestros enanos.

El Gran Libro de los Rencores y el Libro del Recuerdo, imponentes reliquias del pueblo enano, reposan en la fortaleza. Se dice que Karaz-a-Karak nunca ha caído, y al contemplar sus formidables defensas es fácil creer las historias, pues los enanos no suelen hacer alarde vano.

Finalmente, al suroeste se encuentra Karak-Hirn, el Fuerte del Cuerno. Llamado así por la aterradora explosión sonora causada por los vientos que soplan a través de una enorme caverna en el corazón del karak, los enanos utilizan este peculiar fenómeno natural para convocar guerreros y advertir a otros asentamientos del peligro inminente. Con el paso de los años, los ocupantes del Fuerte del Cuerno han construido cámaras de resonancia y enormes puertas para modificar el tono y la duración del sonido, e incluso han aprendido a encender hogueras en las profundidades de la ciudad para activar la nota a voluntad.

Tras la victoria final de Sigmar sobre las tribus pieles verdes, el Imperio de los hombres se consolidó como una gran potencia y el Paso adquirió una creciente importancia económica y militar. El Paso del Fuego Negro se convirtió en un vínculo entre el Imperio y sus vecinos, especialmente con Tilea al suroeste, y con el tiempo, hombres y mercancías comenzaron a fluir libremente entre ambas naciones. El Paso es también la única conexión del Imperio con los escasamente poblados Reinos Fronterizos, tierras salvajes y agrestes, fuertemente disputadas y bajo constante ataque de tribus merodeadoras de orcos y goblins. El comercio allí depende en gran medida del auge y la caída de numerosos y diminutos reinos y ciudades-estado, pero al Imperio le conviene que los Reinos Fronterizos se mantengan firmes, ya que, si caen, el Imperio podría verse asediado. Averland ha prosperado gracias a su proximidad al Paso, enriqueciéndose gracias al comercio que fluye a través de las montañas. Las mercancías se transportan a Averheim y luego por río a Nuln. Sin embargo, esta prosperidad siempre está empañada por el conocimiento de que Averland y el propio Imperio siempre serán vulnerables a los ataques debido al Paso del Fuego Negro.

## GACETERO

*Kristoff Haamar nació en 2478, hijo ilegítimo de Dieter Ebersbacher, jefe de una de las familias nobles menos adineradas de Averland. Dieter trasladó a Kristoff a Altdorf a temprana edad, sin duda para evitar acusaciones de irregularidades en la sucesión de su herencia. Un niño inteligente, Kristoff esperaba hacer fortuna como historiador y poeta. A principios de 2521, un mecenas desconocido le encargó escribir la historia definitiva del Paso del Fuego Negro. El comprobante muestra que el texto debía incluir descripciones de características geográficas y sociológicas destacadas, junto con una serie de veinticinco ilustraciones xilográficas. Kristoff partió en compañía de una banda de soldados mercenarios al mando del capitán Gerhard Olenbay de Wissenland. El quinto día de Kaldezeit, un mercader llamado Ubrecht Fell descubrió el cuerpo de Kristoff en el Paso del Fuego Negro y llevó el diario del poeta e historiador a Altdorf para su publicación.*

*Algunos académicos han acusado a Fell de inventar la historia de Haamar y su muerte, tanto para obtener publicidad como para ocultar sus propias opiniones controvertidas tras la fachada de un muerto. Pero a pesar de estas acusaciones (o quizás gracias a ellas), el libro ha gozado recientemente de una notable popularidad en los círculos nobles de Altdorf. Quizás nunca se sepa la verdad, pero lo que sigue son extractos del Diario de Kristoff Haamar. El lector puede formarse su propia opinión sobre su autenticidad a partir de las pruebas presentadas.*

***F**uego Negro. El mismo nombre describe lo imposible, lo mágico. Qué apropiado, dado todo lo que allí ocurrió, que palabras imposibles se alcen como símbolo de nuestro Imperio y su sueño imposible. Mi nombre es Kristoff Haamar, y esta es la historia del Paso del Fuego Negro. Es una historia antigua y familiar, pues todos escuchamos la leyenda por primera vez a una edad temprana. Allí, en el crisol de la batalla, se forjó un Imperio. Allí, pocos se enfrentaron a muchos y triunfaron. Allí, surgimos de la oscuridad, juntos, como un hombre convertido en Dios. ¿Cómo se cuenta una historia que todos conocen? ¡Qué gracia tengo con la pluma, el pincel y la lengua de los hombres! Que se escuche. Oh, que se escuche. Sigmar, dame las palabras para contar esta historia, y crearé algo que los siglos no olvidarán voluntariamente.*

*Kristoff Haamar. Historiador.*

*Cartógrafo. Poeta.*

*Caballero del Imperio.*

## CAMPO DE BATALLA

Hoy llegamos al lugar de la victoria de Karl Franz contra los pieles verdes, hace apenas un año. El campo es más estrecho de lo que cabría esperar, a veces no más de cuatrocientos pasos. Los acantilados negros se alzan imponentes, elevándose en líneas rectas casi antinaturales. La roca lisa y vítrea del Paso está por todas partes marcada por desgarros y rasgaduras causados por la detonación de cañones y morteros. Fragmentos de vidrio volcánico, tan largos como el brazo de un hombre, desprendidos por las explosiones y lanzados por el campo, se yerguen como jabalinas en la tierra. El suelo aquí es delgado y negro, y a menudo vi armas o armaduras rotas y desechadas, medio cubiertas por la escasa vegetación, o simplemente abandonadas a la oxidación.

Tumbas rudimentarias, formadas con la piedra negra del Paso, se apilan en simples túmulos a los lados del campo de batalla, la mayoría sin marcas ni decoraciones. Probablemente contengan los restos de aquellos demasiado pobres para ser transportados a casa, o simplemente demasiado desfigurados para ser identificados. Nadie sabe qué hicieron estos hombres en vida, pero en la muerte son magníficos. Me infunden esperanza. Son un vínculo con nuestro pasado común, con el sueño fundacional de Sigmar, y demuestran que no nos hemos debilitado, que juntos somos más fuertes que separados. Creo, quizás, conocerlos en su mejor momento.

En la esquina sur, bajo un sauce llorón que se inclina hasta el suelo como si soportara el peso del propio Imperio, hay un monumento menos sencillo. Una réplica de una espada tallada en madera de haya de veta fina está fijada al tronco del árbol, sin duda un Colmillo Rúnico.

# Haz-Drazh-Kadrin



al  
Imperio

torre de  
vigilancia



Pico  
Retumbante

Grenzstadt

Capilla a  
Sigmar



campamento  
mercante



Ruinas



Mina



Cueva



Kristoff  
Hlaamar



Aquí, Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland, cayó en combate singular contra el kaudillo orco. Alguien ha esparcido flores silvestres alrededor de la base del árbol, que han echado raíces con desenfreno, brotando en un derroche de formas y colores. Es un homenaje digno a la memoria del Conde.

## CAPILLA A SIGMAR

El Paso se estrecha hasta convertirse en un corredor irregular de roca retorcida. Todo es lúgubre y oscuro. La luz del sol apenas penetra y zarcillos de vapor negro se deslizan desde las aberturas de la roca para retorcerse y danzar a nuestros pies. Pielles verdes muertas cuelgan pudriéndose de los árboles raquíticos que bordean nuestro camino, sirviendo de advertencia a los de su especie. Sin embargo, lo más desconcertante de todo era el cuerpo de un anciano colgado con cuerdas deshilachadas atadas a un árbol marchito. Su lengua era anormalmente larga; el órgano enfermizo colgaba de su boca abierta, hinchado y distendido, cubierto de llagas y pústulas supurantes. Su pecho estaba marcado con una sola palabra, tallada toscamente en su carne con una hoja dentada: Caos.

La vista no me perturbó mucho, pues doblamos una curva en el camino y nos topamos con una Capilla de Sigmar. Era algo sencilla, pero no menos inspiradora por su falta de ostentación. Un marco de roble desgastado había sido encajado cuidadosamente en una pequeña hendidura en la roca de no más de tres o cuatro pasos de altura. De esta manera, estaba protegido de los peores elementos. La madera oscura había sido intrincadamente tallada con escenas de la primera gran batalla del Paso, y aunque la mayoría de los detalles se habían desgastado por el paso del tiempo, pude identificar claramente la furiosa carga final de Sigmar. Quizás sea justo que esa escena, por encima de todas las demás, perdure. El marco había sido decorado además con decenas de sellos rojo rubí con oraciones en pergamino que ondeaban alegremente en la brisa, susurrando su himno al cielo. En el centro de la capilla había una talla de Ghal Maraz, el poderoso Martillo de Guerra recubierto de pan de oro descascarillado que claramente había visto días mejores. Junto al mismo se alzaba una alcancía, estampada con la cruz de Sigmar y toscamente tallada de una sola pieza de estaño.

Hileras de velas, colocadas sobre sencillos soportes de hierro que caían al suelo en pequeños escalones de luz dorada y parpadeante, cubrían la Capilla. Me conmoví hasta las lágrimas al encender una vela y susurrar mi oración al cielo. Habíamos pasado por innumerables Capillas en nuestro viaje, pero ninguna me parecía que encapsulara con tanta dignidad todo lo que este lugar, y con él, el hombre que nos dio un Imperio, significa para nosotros.

## ÍDOLO DE LOS PIEL VERDE

Al caer la noche, nos topamos con un grupo de jinetes goblins que revisaban los restos de una caravana mercante. Las criaturas eran más pequeñas de lo que esperaba. Enjutos y huesudos, tenían grandes narices aguilénas que sobresalían bajo un par de ojos rojos y brillantes, y cabalgaban sobre lobos gigantes del tamaño de pequeños ponis. No me avergüenza decir que me dejé llevar por el miedo, pues a su alrededor reinaba la devastación. El mercader y sus guardias llevaban mucho tiempo muertos, y los viles pieles verdes desfiguraban con avidez todo lo que no podía llevarse o desguazar.

El capitán Olenbay y sus hombres los despacharon, pero a pesar de mi roce con la muerte, descubro que ni los restos del ataque ni mi recién impuesta mortalidad me resultan tan perturbadores como lo que quedó atrás. Es una especie de ídolo. Nunca he visto nada parecido. Es de un tamaño prodigioso y se elevaría por encima de una pequeña letrina. Construido alrededor de un afloramiento rocoso, se asemeja a una tosca cabeza de orco, aunque sus rasgos son exagerados. La frente es pequeña y afilada, y la mandíbula enorme, llena de palos y trozos irregulares de roca. No sé si estos objetos representan toscamente dientes o si están diseñados simplemente para mantener unida toda la masa empapada. Incrustadas en las profundidades de su boca, parpadean antorchas encendidas misteriosamente en el aire nocturno, proyectando sombras fundidas sobre la estructura. A juzgar por el prodigioso olor, fue tallado en estiércol, y la sustancia había comenzado a agrietarse y separarse con el calor. Está adornado con pintadas; las palabras mal escritas son una vil burla a nuestra noble lengua. Armas rotas, cuerpos y ofrendas a los salvajes dioses pieles verdes se amontonan alrededor de la base. Vi plumas, baratijas, un uniforme de soldado de Averland, incluso una muñeca con la mirada perdida al cielo.

No perdimos tiempo antes de destruir esa cosa repugnante, pero no puedo apartar la imagen de mi mente. Había algo inquietante en ello, algo profundamente primitivo. Era todo lo que no somos, y sin embargo, quizás todo lo que una vez fuimos: salvaje, simple y lleno de ira. Abarca la historia consagrada en este Paso, recordándonos una época en la que no éramos tan diferentes de los salvajes pieles verdes como lo somos hoy. Me recuerda todo lo que Sigmar nos ha dado. Cultura. Imperio. Futuro. Me pregunto qué pensarían sus creadores de eso.

## LA ROCA DEL REY

Llevaba dos días lloviendo a cántaros, pero ni siquiera la lluvia pudo apagar mi entusiasmo al pasar por la Roca Negra. Había leído muchas veces sobre este titánico trozo de basalto volcánico, pero nada me había preparado para la realidad. Es enorme. Con más de noventa metros de altura, se alza imponente sobre la ladera del Paso como un coloso que brilla de un negro reluciente bajo la lluvia. Es estriada, atravesada por finas vetas de mica plateada que centellean bajo la luz escasa y densa.

En sentido estricto, es una formación natural, erosionada a lo largo de los siglos por el viento y la lluvia, retorcida y moldeada por la fuerza insondable

de las propias montañas; sin embargo, como muchos han señalado, se asemeja claramente a un guerrero Enano. El hielo que descende de las altas cumbres ha tallado grandes surcos en la roca, similares a una barba que se extiende en línea recta casi hasta el suelo, como un gran abanico de piedra. No tiene brazos, pero si estiras el cuello y miras al cielo, la cima no se diferencia en nada de los rasgos de un Enano y, encaramado en lo alto, un afloramiento irregular que, a simple vista, parece una corona real. Mientras observaba cómo la lluvia se acumulaba en los huecos de lo que serían sus grandes ojos de piedra, llenándolos antes de caer al suelo, dando la impresión de que la roca llora. No sé si esto me consuela.

Alrededor de la base, alguien ha tallado una serie de murales que representan la participación de Kurgan en la Primera Batalla del Paso. El detalle es extraordinario y se mantiene nítido como el día en que fue tallado. De alguna manera, parece haber resistido la erosión que ha erosionado el resto de Roca Negra. Se puede ver claramente el muro de escudos de Kurgan, firme, con el valiente Rey Enano orgullosamente posicionado en el centro de su línea. Bajo las imágenes hay una sencilla inscripción en khazalid que mi Guía Enano logró traducir.

*La edad no la cansará, ni los cuentos disminuirán su gloria.*

*Es inmortal, como la piedra de la que está forjado.*

Los Enanos habían dejado símbolos y ofrendas en la base de la roca: tablillas de piedra, algunas jarras, un par de barriles de cerveza y varios mensajes en escritura rúnica. No creo que sea un santuario, no en el sentido estricto de la palabra, pero quizás su necesidad de recordar sea aún mayor que la nuestra, dado todo lo que han perdido.

## CUEVAS AULLADORAS

El Paso se ha convertido en un lugar de terror. Cada paso que damos ahora va acompañado de un lúgubre aullido animal. La letanía, torturada y angustiada, crece y muere, pero nunca se desvanece del todo en el silencio. Como para acompañar el espantoso lamento, extrañas nieblas se elevan desde las cimas de las montañas como un aliento que se escapa, retorciéndose en formas fantásticas que danzan y retozan sobre las oscuras espaldas de los gigantes dormidos que nos rodean. Uno de mis guías me contó la leyenda de las Cuevas Aulladoras. Al parecer, el dragón ogro Shaggoth, una criatura de la Montaña tan antigua como la creación misma, hizo un pacto con los Poderes Ruinosos, pues su corazón era negro y deseaba la inmortalidad por encima de todo. Los volubles y caprichosos Dioses Oscuros respondieron a su plegaria y convirtieron su cuerpo en piedra para proteger las altas cumbres hasta el fin de los tiempos. Permanece allí quieto, observando, esperando. Atrapado en las montañas, ha enloquecido con el tiempo y aúlla su ira al cielo, esperando una tormenta lo suficientemente grande como para liberarlo de su prisión rocosa.

Puedo ver la entrada de la cueva, muy por encima de nosotros como un gran ojo morado. Hileras de estalactitas y estalagmitas, viscosas y húmedas por el agua, sobresalen de la roca alrededor de la boca de la caverna. Es un lugar intensamente inquietante y no siento deseos de ascender para verlo con claridad. Para quienes deseen atreverse con la brutal subida, hay una pequeña escalera excavada en los acantilados, tallada por los enanos hace incontables siglos. Cada escalón está decorado con runas y elaborados nudos, y la magnitud de la tarea abrumba. Se eleva casi verticalmente, serpenteando alrededor de un vasto risco basáltico hasta la base de la cueva. Presumiblemente, estaba llena de mineral, o algo de interés para los enanos, pero descubro que no tengo estómago para ello. Quizás el aullido gutural no sea más que el viento que se mueve inquieto entre los salientes dentados

de piedra retorcida; sin embargo, a pesar de los mejores esfuerzos de mi mente racional, me sentí extrañamente inquieto hasta que dejamos atrás el lamento. Sea cual sea la verdad sobre las Cuevas Aullantes, la historia del ogro dragón maldito sirve como un recordatorio constante de que caer en el Caos no es algo silencioso.

## TEMPLO ENANO

¡Hemos encontrado algo extraordinario! Por pura casualidad, me topé con la entrada de un túnel, medio oculto bajo un montículo de follaje muerto. Grabado en la roca de la entrada había una pirámide invertida formada por tres líneas. Nunca había visto algo igual. Quizás la dejaron cazadores de tesoros, marcando las zonas que habían rastreado en busca de objetos de valor. El aire era fétido y las sombras parecían acosarnos, pero no nos dejamos disuadir. Un túnel tortuoso nos condujo a las cuencas del Paso, apenas lo suficientemente alto como para que un hombre pudiera mantenerse en pie. Los excrementos eran abundantes. Quizás alguna especie de mamífero subterráneo viva allí abajo, aunque no entiendo por qué habría tantos.

En poco tiempo llegamos a una gran caverna, llena de cientos de pilares de unos diez pasos de circunferencia. Algunos aún permanecían en pie, pero la mayoría se había derrumbado, y sin ellos el techo se hundía. Había escombros esparcidos por todas partes y la esquina sureste se había derrumbado por completo. Solo podía describirlo como un templo, de unos mil pasos de largo y apenas cien de ancho. En un extremo se alzaba una especie de estrado o altar. Se podían encontrar runas Enanas por todas partes, aunque estaban demasiado desgastadas para leerlas con precisión. Alineadas en las paredes había estatuas de enanos, todos ataviados con sus uniformes de batalla. Con la altura del doble de un hombre, solo la mitad permanecía reconocible. La mayoría se estaban desmoronando o se habían convertido en polvo. Parecían estar ordenadas cronológicamente, pues la complejidad de la armadura y la magnificencia de sus armas disminuían a medida que uno se alejaba del estrado. Desde una perspectiva, esta secuencia podría representar el declive de los enanos, o, vista en la dirección opuesta, su auge.



Alrededor del estrado encontramos trece montones de hollín negro y un trozo retorcido de hierro toscamente trabajado, marcado con un agujero irregular que supuse que era el engaste de una joya u otro accesorio. No parecía de fabricación enana. Estaba vacío, pero había albergado algo tan grande como la mano de un hombre. Alrededor del engaste había marcas de quemaduras, vetas de hollín que teñían la roca de un espeluznante color verde negruzco, y hormigueaba, caliente al tacto. El capitán Olenbay nos aconsejó que continuáramos por temor a que el mal tiempo nos sorprendiera, y acepté a regañadientes. El misterio de las ruinas tendrá que esperar.

## TORRE DE VIGILANCIA

Las historias nos cuentan que el Paso del Fuego Negro estuvo flanqueado en el pasado por una serie de Torres de Vigilancia llamadas Centinelas. Rematadas con faros y con una pequeña guarnición, constituían la primera línea de defensa de los antiguos karaks. Ahora solo queda una, pues el tiempo y la guerra se han cobrado a sus hermanas. La llaman Dok a dum, la Vigilante en la Oscuridad. No está ocupada por enanos, sino por soldados de Averland.

La Torre está tallada en enormes bloques de roca volcánica del tamaño de casas, unidos a la perfección en un semicírculo que se asienta sobre un escarpado acantilado a mitad de la ladera del Paso. Los gruesos muros de piedra, muy marcados por el viento y la lluvia, tienen casi tres metros de grosor en su parte más ancha y están apuntalados contra los acantilados a ambos lados. Cada contrafuerte tiene la forma de una deidad enana, con la cabeza alzada como si cantara. La imponente muralla exterior solo se ve interrumpida por una puerta de la altura de dos hombres y la anchura de cinco, reforzada con grandes bisagras de latón manchadas de un verdín sucio. Solo se accede a ella por un sendero que serpentea entre los riscos hasta el suelo del Paso, tan estrecho que dos hombres podrían defenderlo contra un ejército.

La Torre está formada por cuatro niveles, cada uno con cinco habitaciones, aunque su diseño semicircular crea algunos espacios con formas curiosas. Las dos primeras plantas albergan los barracones con literas para cincuenta hombres y cinco oficiales. La tercera planta alberga la cocina y varios pequeños almacenes donde se guardan las provisiones para el invierno. Carne salada, cereales y frutas constituyen la mayor parte, aunque el ganado de las tierras de Aver es una adición bienvenida en ocasiones. La planta superior es principalmente espacio de almacenamiento y recreo. En el apogeo del poder de las Centinelas, dos Lanzadores de Virotes estaban montados sobre un suelo giratorio que dominaba una posición de tiro precisa sobre el Paso a través de una amplia y corta rendija en el muro exterior. Sin embargo, estas maravillas de la ingeniería fueron retiradas hace mucho tiempo. En lo alto de la torre, tallada en una maravillosa piedra azul con forma de cuerno, se encuentra el faro. Se dice que las luces parpadeantes de los faros de las Centinelas, que se alzaban sobre las Montañas Negras, dieron origen a la expresión averlandesa “un sol del oeste”, que significa presagio de fatalidad y peligro inminentes.

## VOSSHEIM

Es fácil describir Vossheim, pero difícil capturar su verdadero espíritu. La ciudad efímera es como una extraña flor de montaña. Exótica y radiante, se abre en primavera y se marchita cuando las nieves invernales cubren el Paso, haciendo el viaje demasiado peligroso para todos, salvo para los desesperados. Mitad campamento gitano, mitad Barrio Mercader, tiendas de todas las formas y tamaños se alinean alrededor de un pequeño y

polvoriento cruce de caminos. En cualquier momento pueden estar presentes cuarenta o cincuenta mercaderes, cada uno identificado por grandes estandartes desplegados en un derroche de color que asalta la vista. Los mercaderes compiten entre sí por el estandarte más grande, llamativo y ostentoso para atraer clientes, y la ciudad se asemeja a un ejército, marchando a la guerra bajo sus estandartes. Aquí se puede comprar todo lo que se desee: bienes, servicios (tanto legales como ilegales), soldados, armas, canciones y reliquias. Los vendedores ambulantes pregonan sus mercancías mientras te mueves entre las tiendas, pero ten cuidado, porque todos son unos sinvergüenzas despiadados, dispuestos a vender a sus propias madres por dinero. Si hubiera comprado todos los mechones de cabello “genuino” de Sigmar, o fragmentos “auténticos” de Ghal Maraz, apenas habría podido subirme a mi montón de botín.

Aquí hay aves y bestias como nunca antes había visto. Un gran felino, de pelaje amarillo y manchas negras, emitió un gruñido gutural que me estremeció los huesos. También había un gran oso, blanco como la nieve recién caída, que me miraba con tristeza con sus tristes ojos negros. Vi criaturas menos temibles, como el pequeño pájaro verde, con sus plumas bañadas en una luz verde metálica, que me cantaba con voz gutural mientras flotaba, completamente inmóvil, en el aire. Vi sedas de Catay y especias de Arabia. Había cien colores, mil olores, tantos que no podía contarlos. Vi a un adivino, un quiromántico, un vidente. Conté seis vendedores de tabaco, tres armeros, cinco compañías mercenarias, catorce tratantes de caballos y una miríada de personas más cuyo propósito exacto no pude identificar. Se dice que Vossheim incluso tiene un proveedor de artefactos mágicos, si sabes dónde y a quién preguntar.

Luego, por supuesto, está *El Pozo*. Una taberna dentro de una tienda que sirve solo una bebida, *El Pozo* está lleno de cuentacuentos y se ha hecho famoso por sus narradores y sus cuentos fantásticos. Cualquiera puede ponerse de pie para hablar en *El Pozo*, y todos deben escuchar. Allí se tejen historias cautivadoras, pues la ciudad es un punto de encuentro para viajeros de tierras lejanas. Fue allí, cerveza en mano y absorto en historias de lugares lejanos, donde finalmente me quedé dormido.



**M**e muero de ganas de saber qué ruta tomó este “explorador” Kristoff Hamaar a través del Paso del Fuego Negro. He recorrido el paso muchas veces, y lo que vi fueron un montón de goblins y poco más. Quizás solo sea el cinismo de un viejo guardia de caravanas hastiado, pero lo único interesante del Paso es la gente que lo atraviesa.

**Ah, y esa tontería de la “Roca del Rey” no es real. Es solo una roca irregular, no parece nada especial.**

*Bram el Tuerto*

*Guardia de caravanas retirado*





## CAPÍTULO TRES

# AVENTURAS EN EL PASO

Las plantillas de episodios se introdujeron por primera vez en el *Kit de Herramientas del Director de Juego*. La estructura de plantillas de episodios para encuentros proporciona al Director de Juego flexibilidad y un medio para presentar diversas escenas a sus jugadores en un formato fácil de usar. El *Paso del Fuego Negro* incluye varias de estas detalladas plantillas de episodios específicas para los encuentros del Paso. Con estas plantillas, el Director de Juego siempre estará listo para la acción.

Las plantillas de episodios presentan una estructura consistente que permite al Director de Juego revisar rápidamente la información y adaptarla a sus propios propósitos e historias. Cada plantilla comienza con un breve resumen del encuentro presentado; a continuación, la entrada proporciona la siguiente información:

- ✦ **Acto 1:** Los eventos y la acción que conforman el Acto 1 del episodio. Esto puede incluir la “preparación” o actividad que ocurre antes del inicio del episodio.
- ✦ **Acto 2:** Los eventos y la acción que conforman el Acto 2 del episodio. Esto puede incluir detalles sobre cómo construir o usar un marcador de progreso para ayudar a resolver los eventos durante este acto.
- ✦ **Acto 3:** Los eventos y la acción que conforman el tercer y último acto del episodio. Detalla la conclusión del episodio, incluyendo múltiples finales posibles cuando corresponda.

- ✦ **Posibles complicaciones:** Los episodios presentados aquí sirven como modelos o puntos de partida. Esta sección detalla varias ideas para variaciones interesantes del episodio propuesto.

El paso de recuperación entre cada acto ofrece al DJ la oportunidad de considerar cómo las acciones del personaje del acto anterior influirán en el siguiente, además de brindar a los PJ (y a los jugadores) la oportunidad de tomar perspectiva y evaluar la situación.

El Episodio Básico, en la página siguiente, es el ejemplo más simple de un episodio de tres actos y pretende servir como introducción al concepto de tres actos. Los episodios que siguen son variaciones de la estructura narrativa básica, que muestran la amplitud y flexibilidad de la narrativa en tres actos.

Los episodios del *Paso del Fuego Negro* presentados aquí pueden servir como modelos para encuentros individuales presentados completamente en modo encuentro o incluso para una serie de encuentros vinculados; las necesidades de la trama y el ritmo de cada partida pueden variar en ese sentido.

Como alternativa, el DJ puede decidir desarrollar un arco argumental de campaña completo basado en estas plantillas de episodios, seleccionando cartas de ubicación para dar cuerpo a las escenas. Cambiando algunos detalles aquí y allá, como los enemigos encontrados o el entorno en el que se desarrolla el episodio, estas plantillas de episodios se pueden utilizar una y otra vez.

# EL EPISODIO BÁSICO

**Síntesis:** La narrativa de tres actos sigue unas reglas básicas de estructura, y los episodios de tres actos en *Warhammer Fantasy: Juego de Rol* no son una excepción. Este episodio básico se incluye como modelo para cualquier elemento narrativo de tres actos que decidas incluir en tu partida.

Para nuestro episodio modelo, los PJ necesitan la ayuda de los Enanos de Karak Azgaraz, pero requieren un servicio por parte de los PJ antes de que estén dispuestos a ayudarlos.

## ACTO 1: LA PREPARACIÓN

El objetivo más importante del Acto 1 es comunicar a los PJ cuál es su objetivo y cómo lograrlo. El Acto 1 establece las apuestas para el episodio y describe tanto las consecuencias del fracaso como los beneficios del éxito.

Incluso en encuentros muy estructurados, el Acto 1 puede desarrollarse a menudo en modo historia. El Acto 1 termina cuando se identifican los objetivos y los PJ se disponen a lograrlos (o cuando los malos derriban la puerta y los PJ no tienen más remedio que lograrlos).

En nuestro episodio modelo, el Acto 1 detalla el encuentro inicial con los Enanos, que puede ser peligroso si hay un Alto Elfo en el grupo (la Guerra de la Venganza no se olvida fácilmente). Finaliza cuando los enanos han definido la tarea que deben realizar los PJ (recuperar de los pieles verdes el escudo de un thane caído que lo robaron durante una batalla en el Paso del Fuego Negro) y los PJ parten para lograrlo.

## ACTO 2: ACCIÓN EN ASCENSO

A menudo, la mayor parte de la acción ocurre durante este acto. Durante el Acto 2, los PJ superan diversos obstáculos que se interponen entre ellos y su objetivo. En un mundo peligroso y violento como el Viejo Mundo, estos obstáculos suelen adoptar la forma de enemigos mortales u otros peligros.

Este acto suele ser una buena oportunidad para usar un marcador de progreso y monitorizar cuánto les falta para alcanzar su objetivo.

Calcular la duración y la complejidad del Acto 2 no siempre es fácil. Si el Acto 2 es demasiado largo, la historia se siente plana y probablemente debería haberse dividido en más actos. Si el Acto 2 es demasiado corto, el clímax se siente abrupto. Sin embargo, mientras la historia tenga impulso y energía, y continúe desarrollándose hacia el Acto 3 de forma emocionante, probablemente lo estás haciendo bien. El Acto 2 termina cuando el objetivo está a la vista, con un solo obstáculo final, el más desafiante.

Alternativamente, el Acto 2 puede terminar cuando se alcanza el objetivo.

En nuestro episodio modelo, el Acto 2 detalla cómo los PJ localizan y se infiltran en un campamento goblin. Se escabullen del primer grupo de guardias (dormidos), luego libran una breve escaramuza con una patrulla de jinetes de lobo y finalmente entran en la zona donde se guarda el escudo para encontrarse con un poderoso chamán goblin.

## ACTO 3: EL CLÍMAX

Puede que este sea el acto más corto, pero también debería ser el más emocionante. El clímax es el desafío más intenso hasta la fecha, el obstáculo final, el gran final. La acción creciente del segundo acto ha estado conduciendo a esto todo el tiempo. A menudo, esta es la "pelea contra el jefe".

En nuestro episodio modelo, este clímax podría ser el enfrentamiento final con el kaudillo goblin que robó el escudo y su enorme mascota garrapato.

## POSIBLES COMPLICACIONES

A veces, el desenlace del Acto 3 no es solo un enfrentamiento largamente esperado. A veces, la emoción y la intensidad giran en torno a lo inesperado. Este giro inesperado puede ser un supuesto aliado que se vuelve contra los PJ, el objetivo deseado tiene el efecto contrario al esperado o una amenaza oculta que no se vio hasta demasiado tarde. Los mejores giros podrían predecirse basándose en la información presentada anteriormente en la historia, pero no fue así. Los giros demasiado inesperados pueden ser inesperados, pero también pueden parecer arbitrarios. Úsalos con moderación.

Con el giro, el Acto 2 generalmente termina cuando el objetivo aparentemente se logra. Los PJ tienen un rato para disfrutar del éxito... ¡y luego se quedan boquiabiertos ante el repentino e impactante giro!

En nuestro episodio modelo, el giro llega cuando los PJ recuperan el escudo, ¡justo cuando una enorme banda de guerra regresa de una batalla! En ese caso, el Acto 3 es una huida desesperada del campamento goblin.

## REDONDEANDO

Tras el clímax del Acto 3, suele haber que limpiar la historia. Puede que los PJ hayan recuperado el escudo, pero aún tienen que entregárselo a los enanos y recibir su recompensa. Este "tiempo de inactividad" permite a los personajes (y a los jugadores) recuperarse de la intensidad de la acción anterior y también permite avanzar la historia de forma natural. Durante este tiempo se exploran las consecuencias del éxito o el fracaso de los PJ en los actos anteriores.

Y cuando estés listo, puede comenzar un nuevo Acto 1...

## ENCUENTROS EN ENCuentros

El Episodio Básico es una buena estructura general que puede abarcar numerosos episodios. La misma estructura narrativa de tres actos que funciona para un encuentro también puede funcionar para una aventura o incluso una campaña.

Cualquier acto de este formato básico puede encapsular un episodio de tres actos o incluso una aventura completa. También es posible añadir actos adicionales, ya sea con acción progresiva que va **aumentando lentamente** o con múltiples "picos y valles" de clímax, acción descendente y acción ascendente.

Aquí hay un ejemplo que combina elementos de otras plantillas de episodios de este libro:

- ✦ Acto 1: El grupo escucha rumores sobre un grupo de bandidos en el Paso del Fuego Negro que secuestra a viajeros para pedir rescate. Los PJ entran en el Paso y comienzan a buscar pistas.
- ✦ Acto 2: Tras investigar más a fondo, los PJ descubren que los bandidos operan desde una mina abandonada y deben limpiarla y rescatar a cualquier viajero secuestrado que encuentren (como en Recuperando una Mina en la página 19).
- ✦ Acto 3: Mientras escoltan a los viajeros heridos de regreso a un lugar seguro, el grupo es atacado por pieles verdes y deben luchar contra ellos mientras protegen a tantos viajeros como sea posible (como en Emboscada en la página 18).

# CONFABULACIÓN SKAVEN

**Síopsis:** Una caravana de mercaderes humanos atraviesa el Paso rumbo a los Reinos Fronterizos. Se detiene en el camino para comerciar con los puestos avanzados enanos cercanos. Una banda de skaven intenta engañar a humanos y enanos para que luchen entre sí, lo que da a los hombres rata la oportunidad de atacar una mina enana mientras los mineros están distraídos. Los personajes deben descubrir quién es el verdadero responsable, evitando que ambos bandos se maten entre sí.

## ACTO 1: EL ASESINATO MÁS REPUGNANTE

Un grupo de enanos que se dirigía a comerciar con los mercaderes es encontrado muerto. Se han dejado pruebas que hacen sospechar a los humanos. Los amigos y parientes de las víctimas en la mina cercana claman venganza, pero por ahora prevalece la serenidad. Los enanos quieren respuestas, al igual que el líder de la caravana. Los PJ pueden ser llamados a investigar por uno u otro bando, o simplemente pueden querer saciar su propia curiosidad.

## ACTO 2: DISPARO EN LA OSCURIDAD:

Algunos de los guardias mercaderes son atacados durante la noche, acribillados con ballestas desde la oscuridad que rodea el campamento. A la mañana siguiente, una búsqueda en los alrededores descubre virotes abandonados de fabricación enana (tanto los virotes como las ballestas fueron robados a los enanos muertos en el Acto 1). De nuevo, los PJ pueden encontrar pistas (tanto reales como ocultas) dejadas por los skavens y preguntar a los enanos sobre las ballestas. También deberán intentar calmar a los humanos y convencerlos de que los mineros no fueron los responsables.



Los skaven siguen intentando enfadar a ambos bandos. Pueden realizar ataques sorpresa, envenenar los suministros de comida y sabotear los carros de los mercaderes o la mina de los enanos.

Crea un marcador de progreso de 5 partes, con marcadores de evento en la tercera y última. Usa fichas para representar la ira de los enanos y los mercaderes. Cada intento exitoso de los skaven de incriminar a alguien mueve una ficha una casilla hacia arriba. Los PJ pueden intentar calmar a ambas facciones, moviendo una ficha hacia atrás con cada intento exitoso. Cada vez que descubran pruebas de que alguien más fue responsable de los ataques, también pueden mover una ficha hacia atrás una casilla. La primera vez que una ficha llega al primer marcador de evento, una turba se reúne para atacar a la otra facción. Los PJ deben intentar convencerlos de que se dispersen. Si alguna de las fichas de evento llega a la última casilla, ambos bandos se reunirán para la guerra y ninguna súplica de los PJ los detendrá.

## ACTO 3: RATAS EN LAS PAREDES

Dependiendo del buen desempeño de los PJ, ambos bandos podrían estar trabajando juntos o enfrentándose cuando los skaven ataquen. En cualquier caso, los PJ deben reunir a los defensores para expulsar a los hombres rata. Si ambos bandos luchan activamente, los skaven lanzarán un ataque sorpresa contra los flancos de ambos grupos, sembrándolos en la confusión. De lo contrario, los skaven concentrarán su ataque en el grupo que esté más avanzado en el marcador de progreso, acercándose sigilosamente mientras su atención está centrada en otra parte. Los PJ deberán advertirlos o intentar convencer a la otra facción para que acuda en su ayuda.

## POSIBLES COMPLICACIONES

Uno de los enanos guarda rencor contra el líder de los mercaderes; uno de los guardias de la caravana es un adorador secreto de Khorne y quiere iniciar una pelea; Un bando desconfía de los PJ (probablemente si todos los personajes son enanos o si no hay ninguno en el grupo); los PJ se topan con una pequeña banda de incursión goblin mientras rastrean a unos skavens; estos se dan cuenta de que los PJ los están siguiendo y deciden silenciarlos.

## USOS ALTERNATIVOS

Los PJ buscan iniciar un conflicto entre dos facciones mientras un grupo neutral intenta desenmascararlos. En este escenario, los PJ intentan subir las fichas en el marcador, mientras sabotean los esfuerzos de sus oponentes por resolver las cosas pacíficamente.

## EMBOSCADA

**Sinopsis:** Un jefe orco menor ha ideado un “astuto plan” para emboscar a quienes cruzan el Paso. Desafortunadamente, implementar su plan requiere tiempo, paciencia y habilidad, rasgos que no suelen poseer los pieles verdes. Al comenzar la emboscada, los PJ deben abrirse paso entre enjambres de pieles verdes, garrapatos saltarines, lluvias de flechas y manadas de lobos furiosos.

### ACTO 1: ¡ATAQUE!

Algunos goblins se esconden en trincheras poco profundas junto al sendero; otros, armados con arcos, se encuentran en las alturas. El plan era que los arqueros atacaran primero y que luego los lanzeros cargaran desde sus escondites. Desafortunadamente, algunos lanceros son demasiado entusiastas y atacan primero, exponiéndose al fuego amigo.

Tira un ■ por cada grupo de chicoz que se lanzan al combate. Por cada ✕ obtenido, un goblin es atacado. Por cada ♣ que se saque, un PJ es atacado. Tira para impactar y calcula el daño como de costumbre. Si no sale nada, el ataque falla por completo el combate.

Algunos goblins entrarán en pánico y huirán, mientras que otros se volverán para cargar contra los chicoz arqueros en busca de venganza. Los PJ pueden entonces reagruparse y buscar una mejor posición defensiva.

## ACTO 2: ASALTO DE GARRAPATOS

La segunda parte del plan consistía en apuntar a varios garrapatos capturados hacia los PJ y liberarlos, seguidos de un grupo de orcos para acabar con los supervivientes. Una vez más, la sincronización se arruina cuando los orcos cargan primero. Los garrapatos rebotan aleatoriamente, atacando tanto a los pieles verdes como a los PJ.

Para determinar el objetivo de cada ataque de garrapato, usa el método descrito en el Acto 1. Si no sale nada, el garrapato rebota lejos del combate (aunque puede rebotar de vuelta al turno siguiente). Si un garrapato se mueve a media distancia del combate más cercano, rebotará hasta liberarse, abandonando el combate por completo.

### ACTO 3: “¡BAZTA DE EZTO!”

El jefe orco decide intervenir y arreglar el desastre que sus muchachos han causado con su astuto plan. Reúne a los orcos y goblins supervivientes y carga contra los PJ. Si logran matarlo, el resto de los pieles verdes se derrumbarán y huirán.

Por desgracia para el jefe, ha olvidado el último elemento de su plan. Preocupado de que algunas de sus víctimas pudieran huir por el paso y escapar, envió una manada de jinetes de lobos para flanquear a los PJ y cortarles el paso. Cuando los chicoz lobo lo oyen tocar su cuerno para señalar la carga, deciden unirse a la lucha. Subiendo el paso a toda velocidad, se estrellan contra los orcos y PJ que luchan, atacándolos indiscriminadamente. Tira un ♦ por cada jinete de lobo. Si sale ✕, el lobo ataca a un orco; si sale ✕ ✕, tanto el lobo como el jinete atacan a un orco. Si sale ♣, el lobo ataca a un PJ; si sale ♣ ♣, tanto el lobo como el jinete atacan a un PJ. Si se obtiene un ✱, el lobo ataca a un orco y el goblin a un PJ. Si no hay ningún resultado, tanto el lobo como el jinete evitan el enfrentamiento por completo, cargando para superar el cuerpo a cuerpo y ascendiendo por el paso. Tras el primer asalto de combate, los chicoz lobo restantes harán lo mismo, retirándose y huyendo lo más rápido posible, dejando al jefe incompetente a su suerte.

### POSIBLES COMPLICACIONES

Los PJ acompañan o protegen a alguien mientras ascienden por el paso; tienen prisa y necesitan abrirse paso entre los pieles verdes antes de que se acabe el tiempo; intentan asesinar al jefe y necesitan atraerlo para que los ataque directamente y así poder rematarlo; el jefe tiene un chamán que lo “ayuda”; los PJ tienen un “aliado” tan incompetente como los pieles verdes.

### USOS ALTERNATIVOS

Los atacantes podrían ser skavens, una partida de guerra del Caos o incluso una banda de forajidos humanos mal organizada; cualquier antagonista conocido por su mala organización y entrenamiento será suficiente. Los PJ son los atacantes, intentando movilizar y coordinar una milicia de halflings, un grupo de petimetres ridículo y decadente, u otra fuerza de combate hilarantemente incompetente.



# RECUPERANDO UNA MINA

**Sinopsis:** Una turba de goblins nocturnos ha estado asaltando asentamientos y mercaderes que atraviesan el Paso. Algunos enanos locales sospechan que podrían estar viviendo en una antigua mina abandonada hace años. Los PJ serán recompensados si logran matar o ahuyentar a los goblins, pero la mina en sí también podría ser valiosa. Si logran vaciarla, podrían reactivarla, quizás vendiendo los derechos de uso a un clan minero cercano.

## ACTO 1: ENCONTRANDO LA ENTRADA

Los goblins han ocultado astutamente la entrada provocando un derrumbe accidentalmente a propósito (matando a 13 pieles verdes en el proceso... pero a nadie le gustaban). Los PJ podrían encontrarla superando una tirada de Supervivencia para averiguar su probable ubicación o una tirada de Observación para seguir el rastro de los goblins. Como alternativa, podrían intentar encontrar un grupo de goblins y seguirlos hasta la mina, pero como los pieles verdes solo salen de noche, sería difícil.

Los PJ pueden usar Observación al buscar huellas de goblins para hacerse una idea aproximada de su número y de si llevan alguna mascota inusual.

## ACTO 2: ESPACIO REDUCIDO

Los PJ deben matar a los goblins, snotlings y garrapatos que infestan la mina. Esto se dificulta aún más por el espacio reducido y el mal estado de la mina.

Crea un rastreador de progreso de 12 casillas, con un marcador de evento en la tercera, sexta, novena y última casilla. Si algún ataque consigue tres o más perdiciones, mueve la ficha de rastreo una casilla hacia arriba. Al llegar a una casilla de evento, se produce un derrumbe, que posiblemente dañe a los PJ (y probablemente aplaste a algunos goblins). Una vez alcanzado el último marcador de evento, toda la mina comienza a derrumbarse. ¡Los PJ tendrán que actuar rápido si quieren salir con vida!

## ACTO 3: ¡AY, No!

El líder goblin aparece, y es un chamán. Su alocado lanzamiento de conjuros amenaza con derribar todo el complejo. Los PJ deben derrotarlo antes de que derrumbe el techo. Mueve el marcador de progreso una casilla hacia arriba cada vez que el chamán saque una ✨ al lanzar un conjuro.

## POSIBLES COMPLICACIONES

Bolsas de gas fúngico se extienden por toda la mina y se encienden al exponerse a una llama abierta o si se usa un conjuro de Hechicero Brillante o un arma de pólvora negra (quemando al usuario y avanzando el marcador de progreso dos casillas); los confinamientos estrechos añaden dados de infortunio a cualquiera que use armas grandes; los goblins tienen un troll; los goblins han colocado varias trampas (de las que caen presas con la misma frecuencia que los PJ); Los goblins no son los únicos habitantes de la mina. Una rata ogro fugitiva se esconde en los niveles inferiores, alimentándose de goblins errantes. Los sonidos de la batalla la atraen, acechando tanto a los PJ como a los pieles verdes.



Tras despejar la mina, pueden surgir otras complicaciones: los enanos propietarios originales podrían querer recuperarla y no estarán muy contentos con los personajes que la reclamen.

## USOS ALTERNATIVOS

Los asaltantes goblins han capturado a algunos lugareños y los PJ deben rescatarlos mientras intentan evitar que la mina se derrumbe. Los PJ encuentran una mina abandonada justo antes de que una banda de goblins decida entrar y deben defenderla de los pieles verdes, cuyas excentricidades amenazan con destruir todo el complejo. Esta plantilla también se puede adaptar a casi cualquier estructura frágil, como una casa antigua o una torre en ruinas.

# ASALTO DE LOS PIELES VERDES

**Síntesis:** Un gran ¡Waaagh! orco avanza en masa por el Paso. Un ejército enano se reúne para oponerse a ellos. Afortunadamente, la horda perdió gran parte de su cohesión al llegar al Paso, ya que varias turbas se separaron para atacar objetivos de oportunidad. El cacique orco intenta que todos se pongan en movimiento de nuevo, pero por el momento varios elementos del ¡Waaagh! son vulnerables a los ataques.

Crea un marcador de progreso de 5 casillas. Usa una ficha para registrar el daño que los PJ consiguen infligir a la horda orca. Esto determinará la dificultad del acto final. Usa otra ficha para registrar la rapidez con la que el cacique consigue que el ¡Waaagh! vuelva a moverse. Una vez que la ficha del cacique llega a la casilla final, comienza el Acto 3.

## ACTO 1: ¡REFORZAR LAS DEFENSAS!

A medida que se acerca la hueste orca, los PJ se encuentran en un asentamiento local. Una gran turba de goblins se separa de la horda principal para atacarlos. Los PJ deben ayudar a repeler el asalto. Si logran derrotar a los goblins sin que los defensores sufran demasiadas bajas, sube la ficha de progreso una casilla.

## ACTO 2: GOLPEA Y CORRE

Los PJ descubren que los orcos están dispersos por el Paso. Una exploración minuciosa revela algunas oportunidades para interrumpir el ¡Waaagh!

Al completar cada una de las siguientes acciones, la ficha de los PJ subirá una casilla en el marcador de progreso. Si fallan, la retrocederán una casilla. Tras cada intento, la ficha del kaudillo también subirá una casilla, a menos que los PJ tomen alguna medida para frustrar sus planes.

- ✦ Destruir las piezas de artillería que una turba de goblins arrastra por el Paso.
- ✦ Matar a un gigante que se ha detenido a beber los barriles de cerveza de una carreta abandonada en medio del Paso.
- ✦ Salvar a una banda de mineros enanos de una emboscada orca.
- ✦ Una turba de jinetes de jabalí orcos ha decidido tomarse un descanso para estirar las piernas y alimentarse (léase: comerse al goblin más cercano). Han acorralado a sus jabalíes en un barranco cercano. Los PJ pueden liberarlos y provocar una estampida.
- ✦ Engañar a dos turbas de pieles verdes para que se ataquen entre sí.
- ✦ Matar a un chamán orco y a sus guardaespaldas antes de que se unan a la horda principal.

## ACTO 3: EL GRAN PORRAZO

Un ejército enano se ha reunido para oponerse a los pieles verdes. Los PJ pueden unirse a ellos para finalmente derrotar a la horda orca. Este acto concluye con el kaudillo orco y su séquito cargando contra la posición de los PJ.



El kaudillo está acompañado por 6 nobleza, pero se resta uno por cada casilla que la ficha de los PJ haya subido en el marcador de progreso. Además, si los personajes no lograron ninguno de los objetivos del Acto 2, podrían ocurrir algunas de las siguientes situaciones:

- ✦ La artillería goblin dispara goblins equipados con rudimentarias alas contra el ejército enano. Estos buzos de la perdición se estrellan contra las líneas, derribando a los robustos enanos y dejando un desagradable desastre verde por todas partes. Uno de los goblins se estrella contra los PJ.
- ✦ El gigante tropieza al pasar junto a los PJ, arremetiendo con su garrote. Realizará un ataque antes de seguir adelante.
- ✦ El chamán orco lanza un hechizo sobre los PJ, con la esperanza de aplastarlos bajo los pies de Gork (¿o es Mork?).

Si los PJ derrotan al kaudillo, el resto del ¡Waaagh! se sumirá en el caos, se dispersará y huirá Paso abajo.

## POSIBLES COMPLICACIONES

El kaudillo se da cuenta de que alguien está alterando sus planes y envía una manada de jinetes de lobo a buscarlos; una enorme horda de pieles verdes aparece repentinamente en la posición de los personajes y los obliga a esconderse o huir; los PJ detectan a un grupo de goblins que han encontrado un sendero de montaña que les permitirá flanquear al ejército enano.

Cualquiera de las complicaciones anteriores puede hacer que la ficha de progreso de los PJ retroceda una casilla.

## USOS ALTERNATIVOS

Esta estructura básica puede aplicarse a prácticamente cualquier intento de frustrar los planes de un enemigo en el período previo a una confrontación importante: un señor de la guerra skaven que intenta ejecutar un plan maestro, un jefe criminal rival que prepara un golpe en el submundo de una ciudad, o incluso desacreditar a testigos y ocultar o destruir pruebas antes de un juicio.

# LA REPARACIÓN

**Síntesis:** Los personajes han recibido la propiedad de una pequeña torre de vigilancia con vistas a un importante sendero de montaña. Sin embargo, está en muy mal estado. Necesitan repararla, pero alguien no quiere que lo consigan. Una banda de skavens ha estado usando el sendero para entrar al Paso sin ser molestados.

## ACTO 1: ¿PODEMOS REPARARLA?

Los personajes deben explorar la torre y catalogar sus problemas, que incluyen puertas faltantes, algunos muros estructuralmente inestables, buhedas que se han convertido en un gran agujero, una balista casi podrida y oxidada, y una plaga de snotlings en el sótano. Se requerirá mucho trabajo para que la torre sea habitable.

## ACTO 2: ¡SÍ, PODEMOS! PROBABLEMENTE.

Los PJ deben encontrar maneras de reparar la torre. Pueden negociar con los asentamientos enanos cercanos para obtener herramientas, suministros y ayuda. También tendrán que deshacerse de los snotlings y quizás reemplazar la balista.

Las reparaciones se anotan en un rastreador de progreso. Construye un rastreador de cinco piezas, con un evento en la tercera casilla. Se usa una ficha para registrar el progreso de las reparaciones. Cada vez que los PJ terminan una reparación (reemplazar las puertas, expulsar a los snotlings), la ficha avanza una casilla.

Cuando la ficha alcanza el marcador de evento, los skavens comienzan a sabotear las reparaciones. Se infiltrarán por la noche e intentarán robar herramientas vitales o deshacer el trabajo realizado el día anterior. Si nadie se da cuenta y detiene a los skavens, el rastreador de progreso retrocederá una casilla.

Al día siguiente, lanzan su segundo ataque. Un grupo de skavens dispara a los PJ desde la distancia mientras una banda de corredores de alcantarillas se acerca sigilosamente para sabotear la torre. Si su plan tiene éxito, la ficha de progreso retrocede otra casilla.

La tercera incursión llega esa noche. A estas alturas, los PJ deberían estar esperando a los skavens, sobre todo porque los hombres rata asumen que los personajes son idiotas y usan exactamente el mismo plan de la noche anterior (“¡Sí, sí! ¡Es lo último que los pelos rosas pensarán que haremos!”). Si los skavens tienen éxito, la ficha de reparación retrocederá una casilla en el marcador.

## ACTO 3: EL HOGAR DE UN HOMBRE ES SU CASTILLO

El líder skaven decide que no se puede confiar en sus esbirros para derrotar a los personajes, así que lidera sus fuerzas a la batalla personalmente. Por supuesto, tendrá que liderar desde la retaguardia, donde puede comandar mejor a sus inútiles esbirros. Y tendrá que reunir a tantas tropas como sea posible para llevar a cabo mejor su asombrosa estrategia. Y dicha estrategia tardará un tiempo en desarrollarse...

Los PJ tienen otro día para terminar las reparaciones mientras los skavens reúnen sus fuerzas. Una vez que comienza el ataque, los skavens corren por el sendero y se estrellan contra los muros de la torre. Los PJ ahora podrán comprobar la resistencia de sus nuevas reparaciones.

Por cada casilla que la ficha de reparación haya ascendido en el marcador de progreso, se suma un ■ a cualquier intento skaven de atacar a los PJ. Si han reparado la balista o la han reemplazado por otra máquina de guerra, pueden usarla para atacar a la horda que se aproxima. Sin embargo, los skavens intentan derribar las defensas de la torre. Las ratas de clan cargan contra las puertas con un ariete, una rata ogro intenta derribar muros y los corredores de alcantarillas trepan por la torre. Cada ataque exitoso reduce las defensas de la torre en uno, restando un ■ a los ataques de los skavens. Sin embargo, cada ataque fallido desmoraliza a los skavens. Si fallan más de tres ataques, se quiebran y huyen.

Cada oleada está compuesta principalmente por secuaces skaven, con un número de ratas de clan o corredores de alcantarillas igual al de PJ. El líder skaven, un poderoso guerrero o hechicero, lidera la última oleada.

## POSIBLES COMPLICACIONES

Hay una entrada secreta no tan secreta a la torre que conduce al sótano y que deberá ocultarse o rellenarse. Algunos skavens poseen armas que les permiten ignorar las defensas de la torre (como globos de viento venenoso, lanzadores de fuego de disformidad o ciertos hechizos). Un pequeño grupo de mercenarios enanos está dispuesto a ayudar a los PJ a defender la torre... a cambio de un precio.

## USOS ALTERNATIVOS

Mientras exploran en la delantera de un ejército, los PJ se topan con sus oponentes intentando fortificar su posición a toda prisa. Los PJ deben sabotear sus esfuerzos lo máximo posible antes de que llegue el ejército.



## BUENOS VECINOS

**Síopsis:** Un grupo de bandidos humanos ha sido expulsado de los Reinos Fronterizos hacia las montañas cercanas al Paso. Hasta ahora no han causado muchos problemas, pero preocupan a los viajeros y a los asentamientos cercanos. Los PJ deben encontrar su campamento y descubrir sus planes.

## ACTO 1: CONOCE A LOS VECINOS

Los PJ encuentran el campamento con bastante rapidez. No es un campamento de bandidos normal, sino un campamento de refugiados, lleno de mujeres, niños y enfermos. Son los residentes supervivientes de Catinari, un pequeño principado que fue invadido por orcos. El “Príncipe” Catinari el Primero (y probablemente el último) aún los lidera. Él y sus hombres son los “bandidos”. Han rastreado la zona en busca de comida y continúan buscando un posible refugio. Aunque es poco más que un matón, Catinari realmente se preocupa por su gente y quiere encontrarles un nuevo hogar. Pide a los PJ que acudan a los demás habitantes del Paso en busca de ayuda. Si no encuentran refugio antes del invierno, tendrán que recurrir al banditaje para sobrevivir.

## ACTO 2: BARRIO DIFÍCIL

Los PJ pueden ir a los asentamientos cercanos e intentar convencerlos de que ayuden. Catinari y sus hombres podrían conseguir trabajo fácilmente como exploradores para los enanos, vigilando los territorios al sur del Paso. Su gente también puede trabajar como obreros e incluir a varios artesanos cualificados. Sin embargo, los PJ se topan con la oposición de un sector inesperado. Gunther Rassistmann, un sacerdote mendicante que visita el santuario de Sigmar en el centro del paso, detesta la idea de que tanta “maldita escoria tileana” viva tan cerca de un lugar tan sagrado. Él y su banda de peregrinos fanáticos se mueven por todo el Paso, alegando que los refugiados son espías y ladrones.

Los intentos de los PJ de negociar con los enanos pueden desarrollarse principalmente en el modo historia, con algunas tiradas sociales incluidas. A medida que los personajes se desplazan de asentamiento en asentamiento, les resultará cada vez más difícil convencer a los enanos de que los ayuden, ya que los seguidores de Rassistmann ponen a más gente en contra de los refugiados. Para ganarse la cooperación de los enanos, los PJ tendrán que rebatir las reivindicaciones de los sigmaritas, realizar pequeños favores a algunas comunidades o incluso recurrir al soborno y la intimidación. Cualquier contacto que hayan establecido en el Paso podría ser útil.

Al visitar una mina, los PJ se encuentran con algunos sigmaritas que difaman a los refugiados. Si los PJ pueden argumentar con elocuencia contra las mentiras de Rassistmann o pueden provocar a los sigmaritas para que los ataquen, será más probable que los enanos los ayuden. Si los PJ no pueden contradecir las acusaciones de los sigmaritas o si pierden los estribos y atacan, se correrá la voz de su fracaso y será más difícil convencer a alguien para que ayude a los refugiados.

Una vez que los PJ hayan convencido a cinco asentamientos para que ayuden, pasan al Acto 3.

## ACTO 3: CONVERSACIONES CARA A CARA

Se celebrará una reunión de líderes comunitarios en Kazad Haz Drazh Kadrin para decidir qué hacer con los refugiados. Catinari, los PJ y los sigmaritas están invitados. Los PJ pueden intentar una vez más convencer a los lugareños para que ayuden a los refugiados, con la oposición de Rassistmann.

Crea un marcador de progreso de 5 casillas con un marcador de evento en el centro. Coloca una ficha para los PJ y otra para Rassistmann al inicio del marcador, moviendo las fichas a medida que avanzan las negociaciones. Cuando la ficha de Rassistmann alcance el marcador de evento, Catinari perderá los estribos y los PJ tendrán que impedir que ataque a los sigmaritas y arruine sus posibilidades de ganar las negociaciones. Cuando la ficha de los PJ alcance el marcador de evento, los fanáticos sigmaritas empezarán a gritar furiosos. Rassistmann intentará calmar a sus seguidores, pero los PJ podrían provocarlos para que se amotinen, provocando que los enanos se alíen con los personajes.

Si ningún bando pierde el control, el primero en mover su ficha al último espacio del marcador de progreso consigue las condiciones más favorables.

## POSIBLES COMPLICACIONES

Hay bandidos en la zona cuyas incursiones se atribuyen a los refugiados; algunos seguidores de Rassistmann intentan silenciar a los PJ antes de que lleguen a la reunión; la peste azota a los refugiados y los PJ deben encontrar una Shallyana que pueda curarlos.

## USOS ALTERNATIVOS

Un clan de enanos refugiados quiere establecer una nueva mina cerca del Paso, pero otro clan les guarda un antiguo rencor; los colonos son en realidad devotos sigmaritas, pero de una secta herética; los refugiados son Strygani y tienen un oscuro secreto escondido en su campamento.



# UNA MUERTE GLORIOSA

**Síntesis:** El grupo se topa con un miembro del Culto de los Matadores en busca de una muerte gloriosa, al que rescatan accidentalmente. Ahora deben ayudar al enano a encontrar la muerte que busca, pero hay un problema: las cosas que amenazan con matarlo no son en absoluto gloriosas, y todo lo que promete una buena muerte parece morir misteriosamente de forma caótica.

## ACTO 1: UN RESCATE INESPERADO

El grupo se topa con un enano atacado por orcos en el Paso del Fuego Negro. Naturalmente, acuden en su rescate y los orcos son rápidamente aniquilados... para gran consternación del enano, quien se revela como Varnak Balriksson, un Matador de Trolls de Karak Azgaraz. La probabilidad de seis a uno, razonó Varnak, era lo suficientemente gloriosa como para borrar su vergüenza.

Enfadado con los PJ por negarle una muerte gloriosa, Varnak se une a ellos y los sigue en sus asuntos, lo quieran o no. En lo que a Varnak respecta, le deben una muerte gloriosa luchando contra un gran enemigo de los enanos.

## ACTO 2: ESO NO ES GLORIA

Durante los días o semanas siguientes, Varnak probablemente tendrá muchas oportunidades de encontrar la muerte... pero ninguna lo suficientemente gloriosa para sus necesidades. Al negársele la muerte que deseaba, Varnak descubre que todas las demás que se le ofrecen mientras los PJ se embarcan en sus aventuras son insuficientes. ¿Goblins? ¡Bah! ¿Quién ha oído hablar de un Matador que muera a manos de goblins? ¿Trolls? Demasiado común. ¿Hombres Bestia? ¡Eso es un problema de humanos! Varnak sueña despierto continuamente con su muerte perfecta y se encapricha de cualquier PJ que se entregue a sus fantasías. En una versión inversa del Acto I, Varnak podría encontrarse en situaciones de riesgo vital donde realmente desearía ser rescatado; después de todo, no quiere ser recordado como “ese Matador que fue acribillado por un grupo de debiluchos goblins” o “el enano que murió en una pelea de bar”.

Por muy molesto que sea, Varnak también debería ser lo suficientemente útil en un apuro como para que a los PJ no les importe tenerlo cerca. Algunos incluso podrían hacerse amigos suyos y descubrir las circunstancias en las que tomó el Juramento del Matador: Varnak vio a sus amigos sacrificarse para salvarlo de un monstruo furioso (cuyo tipo exacto se puede determinar según las circunstancias de las aventuras de los PJ; idealmente, debería ser un monstruo con el que tengan muchas probabilidades de encontrarse pronto). Paralizado por el miedo, no hizo nada. Finalmente, ya sea por el destino o por la planificación de un PJ reflexivo, Varnak tendrá la oportunidad de expiar su vergüenza, ¡cuando el grupo se vea envuelto en combate con un monstruo así!

# ACTO 3: ¡RECUÉRDAME!

Por fin, Varnak se encuentra con la oportunidad que siempre ha deseado: un monstruo del tipo que le causó vergüenza, ¡posiblemente incluso la misma bestia! Todo se asemeja a aquel fatídico día, y al recordar su miedo anterior, Varnak podría quedarse paralizado. Los PJ podrían tener que convencerlo de que vuelva a la batalla o, si Varnak les ha cogido cariño, su propio peligro inminente lo hará volver en sí. Con un rugido, Varnak se lanza a la contienda para defender a sus nuevos amigos y vender su vida cara.

Que Varnak viva o muera en la batalla es irrelevante. Si muere, se queda con vida el tiempo suficiente para intercambiar unas palabras de despedida con los PJ, pidiéndoles que lo recuerden en su fortaleza y clan. Si sobrevive, agradece a los PJ su ayuda. Ahora que ha enfrentado su mayor miedo y lo ha superado, confía en que su muerte será gloriosa y que su honor será restaurado. Sea como sea, él y los PJ se separan.

## POSIBLES COMPLICACIONES

El matatrolls no solo es quisquilloso, sino que tampoco es un gran guerrero. Necesita que lo rescaten constantemente. El matatrolls siempre tiene mala suerte, se le incendia la barba, se cae de acantilados, etc. ¡Podría morir sin luchar!

## USOS ALTERNATIVOS

Un joven pistolero intenta “ganarse las espuelas”. Los propios PJ deben buscar la redención. Un viejo soldado sufre terrores nocturnos y otros miedos debido a los traumas de su pasado.

## MUERTE Y MORIR

El mundo de *Warhammer* es un lugar sombrío y peligroso, donde la muerte acecha por todas partes. Sin embargo, es muy posible que los PJ hayan atravesado muchos peligros y tenido carreras bastante largas sin que ninguno muera. Esto puede dar a los jugadores una insólita sensación de invulnerabilidad y erosionar la tensión del juego de rol aventurero.

Matar a un PNJ predilecto, como Varnak, es una forma de recordarles a los PJ su propia mortalidad. La muerte es una parte importante de muchas historias, y puede fácilmente ser parte de la tuya.

¡Recuerda no dejar que las mecánicas interfieran en una buena escena de muerte! Si alguien debe morir pero no tiene suficientes heridas críticas, no dejes que eso te detenga. Y, por supuesto, nadie muere sin haber tenido la oportunidad de decir unas últimas palabras e intercambiar una sentida despedida.



## CAPÍTULO CUATRO

# EL TERROR DE LOS THANES

Esta es una aventura para personajes experimentados que tienen un par de aventuras en su haber y han pasado al rango 2 o 3. Si planeas jugar la aventura, **por favor no sigas leyendo.**

### SINOPSIS DE LA AVENTURA

- ✦ **En el Episodio Uno – De Karak Azgaraz a Grenzstadt**, los PJ descubren la intrincada historia de un martillo de guerra con runas grabadas en una fortaleza enana y emprenden la misión de devolverlo a su legítimo lugar de descanso. Los PJ viajan a la ciudad fortaleza de Grenzstadt, donde se encuentran con personajes intrigantes.
- ✦ **En el Episodio Dos – En Compañía de Extraños**, los PJ son dirigidos a un hombre llamado Hans que puede guiarlos a su destino. Otros viajeros se unen a ellos en su viaje a Karag Dronar, y los PJ se encuentran en compañía de una peligrosa banda de ladrones.
- ✦ **En el Episodio Tres – El Terror de los Thanes**, los PJ se encuentran con los desolados goblins seguidores de un chamán mudo. Los goblins han llegado a Karag Dronar con la teoría de que gritar muy fuerte es como se hace la magia, así que quizás en el Pico Retumbante puedan gritar lo suficiente como para restaurar la magia del chamán. Los PJ descubren que Karag Dronar es un sitio mucho más antiguo de lo que

les habían hecho creer y que el ruido de los goblins ha despertado a una criatura que representa una amenaza mayor que los simples orcos merodeadores.

### BREVE HISTORIA DE KARAG DRONAR

Las fortalezas de las Montañas Negras se fundaron hace muchos milenios, pero aún se consideran recientes en comparación con las fortalezas de las Montañas del Fin del Mundo, como Karaz-a-Karak. Estos asentamientos proporcionan lugares donde los hombres del Imperio, Tilea y los Reinos Fronterizos pueden encontrarse fácilmente con los enanos.

La mayor de estas fortalezas es Karak Hirn, la Fortaleza del Cuerno, gobernada en décadas recientes por Alrik Ranulfsson, un rey reaccionario incluso para los estándares de los enanos. Sin embargo, en tiempos pasados, la fortaleza fue sede de ingenieros innovadores que crearon la maravilla arquitectónica que le da nombre. Karak Hirn es, en parte, el instrumento musical más grande del mundo conocido. Un sistema de hornos y cámaras de resonancia dirige el aire para producir terribles ráfagas que se utilizan para enviar señales y ahuyentar a las bestias errantes.

Los mejores ingenieros enanos no tienen igual, pero ni siquiera ellos emprenderían un proyecto así sin precedentes. Al noreste de Karak Hirn, no lejos del Paso del Fuego Negro, hay una montaña de dimensiones similares donde los ingenieros construyeron una versión modesta del sistema planeado para Karak Hirn. El primer sitio de pruebas fue un éxito y la montaña recibió el nombre de Karag Dronar, El Pico Retumbante.

Durante un tiempo, una pequeña comunidad de enanos habitó la zona y se pusieron en marcha planes para construir una red de estos dispositivos de señalización por todo el Reino Eterno. Pero tras la traición de los elfos y las posteriores guerras contra los goblins, la comunidad de Karag Dronar se dispersó. Los supervivientes que lograron regresar a la seguridad de las fortalezas restantes contaron historias de una bestia que surgió de las profundidades y causó estragos sangrientos entre los enanos.

Karag Dronar cayó en el olvido. En los milenios posteriores, ha albergado a muchas tribus de pieles verdes, y sus cualidades amplificadoras son bien conocidas por los orcos y goblins que infestan las Montañas Negras. De vez en cuando, acuden a la montaña a gritar y vociferar por razones inescrutables (o quizás sin razón alguna, siendo pieles verdes), pero rara vez se quedan, pues también comparten historias de una peligrosa bestia que habita allí. Solo un goblin desesperado consideraría establecer El Pico Retumbante como su hogar.

Zurgash Zilenziozo es un goblin desesperado.

En su día, Zurgash fue chamán de los goblins nocturnos de la Lanza Sangrienta. Él y su tribu asolaron el Viejo Camino Plateado Enano, atacando a los pocos buscadores temerarios que lo visitaban y luchando contra las tribus orcas vecinas. Sin embargo, Zurgash cayó en desgracia cuando, de repente, su voz se redujo a un susurro.

No se sabe si Zurgash fue repudiado a la vista de Mork o si sufrió una infección de garganta por cantar demasiado mientras iba beodo con hongos venenosos fermentados, pero no pudo suplicar a los dioses pieles verdes con el entusiasmo necesario y le fue cada vez más difícil practicar la magia. Comprometido de esta manera, su posición en la tribu se vio debilitada.

Zurgash ha aplicado su poderosa mente (para un goblin) al problema y ha deducido que, claramente, su magia lo ha abandonado porque ya no puede gritar lo suficientemente fuerte como para que Mork (o quizás Gork) lo oiga. Concluye que si pudiera gritar lo suficientemente fuerte durante el tiempo suficiente, Gork (o posiblemente Mork) lo oiría de nuevo, y así recuperaría su magia. Tras reclutar a los pocos muchachos leales (para ser goblins) que le quedaban, partió hacia El Pico Retumbante con la esperanza de que una buena sesión de gritos y alaridos, amplificados por la acústica del pico, diera resultado.

Los goblins de Zurgash no son los únicos pieles verdes activos en la zona del Paso del Fuego Negro. Tras años de campaña en los Reinos Fronterizos, los infames Chicos de la Montaña Negra han regresado a su guarida en el Pico Sangriento y han comenzado a enviar bandas de atacantes para saquear los puestos comerciales y las granjas del Imperio y las fortalezas de los Enanos de la Montaña Negra. Se ha ofrecido una recompensa por los pieles verdes en la ciudad de Grenzstadt como respuesta a estos estragos.

## EL MARTILLO

Esta aventura se centra en un martillo enano de artesanía superior con un pasado histórico. Los PJ podrían encontrarlo de diversas maneras y podría tener un nombre diferente según cómo lo encuentren (Martillo de Korden,

Martillo del Clan Perdido, etc.). Para los propósitos de esta aventura, cada uno de estos martillos es el mismo, y llevar cualquiera de ellos a Karak Azgaraz da inicio a la aventura que se describe a continuación.

Los PJ que hayan jugado *Ojo por Ojo* podrían estar en posesión del Martillo de Korden. Si aún no han hablado con ella, la Hermana Sonja de la Logia Grunewald les explica que el martillo es una importante reliquia familiar del ahora loco de atar Korden Kurgansson (si aún vive), y les pide que lo devuelvan a su clan en Karak Azgaraz. Si lo hacen, estos enanos podrían considerar a los PJ candidatos dignos para la misión descrita.

Para los grupos que no hayan jugado *Ojo por Ojo*, el siguiente encuentro prelude opcional puede servir para que los PJ consigan el martillo y los encaminen hacia Karak Azgaraz. Este encuentro puede ocurrir en casi cualquier parte del Viejo Mundo.

## PRELUDIO OPCIONAL — ASALTO DE PIELES VERDES

Los PJ se topan con un enano en apuros: asediado por goblins y moribundo a causa de sus heridas. Este enano se llama Throinn Tholfsson y está maldito. Throinn, un comerciante, se enteró de la mala fortuna de su pariente Korden Kurgansson y fue a visitarlo para ver si podía ayudarlo. Descubrió que Korden estaba loco de remate, un enano desventurado. Throinn tomó el martillo rúnico de Korden con la intención de devolvérselo a Karak Azgaraz... pero desde entonces ha estado acosado por el desastre y la mala suerte.

Dónde, cuándo y cómo los PJ se encuentren con Throinn depende del DJ y del contexto de la campaña. Quizás estén camino a Bersreik, cerca de las Montañas Grises, y encuentren al enano luchando por llegar a un arroyo cercano para beber un último trago de agua. En cualquier caso, Throinn está asediado por goblins en igual número que los PJ. Varios goblins más yacen muertos a sus pies y su martillo está rojo de sangre. Si los PJ intervienen, tira la iniciativa normalmente, pero no tires por Throinn: él actúa último, al final de cada ronda, y solo golpea al goblin más cercano, infligiéndole 1 herida (sin necesidad de tirar dados).

Dependiendo de la rapidez con la que los PJ expulsan a los goblins, Throinn podría sobrevivir al encuentro, pero está gravemente herido y no está en condiciones de viajar. Throinn pedirá ayuda a cualquier enano del grupo o, en su defecto, a un seguidor evidente de Sigmar, o a cualquiera si no hay otras opciones. Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Tras deshacerse del último goblin, el enano se desploma en el suelo, agarrándose la pierna. “Por favor”, farfulla, “el martillo. Juré llevarlo a Karak Azgaraz”. Con mano temblorosa, el enano alza un martillo de guerra magistralmente elaborado, salpicado de sangre de goblin y grabado con runas enanas. “No puedo más. Debes... <tos>... ¡serás recompensado!”. Dicho esto, el enano tose sangre sobre su barba y cierra los ojos.

Si los PJ fueron rápidos en rescatarlo, Throinn solo se ha desmayado. Si los PJ curan sus heridas, recuperará la consciencia y responderá a cualquier pregunta que tengan sobre Karak Azgaraz (donde nació y creció). No mencionará su temor de que el martillo esté maldito, pues no quiere que los PJ se avergüencen de cogerlo. Incluso si se recupera con curación divina, la pierna de Throinn está perdida y no podrá viajar a ningún lado durante meses.



El Martillo del Clan Perdido (o el Martillo de Korden si los PJ lo han adquirido) está representado por su propia carta de objeto especial. Cuando el grupo adquiera el martillo, entrégales la carta de objeto correspondiente o proporciónales la siguiente información:

Índice de Daño: 5

Índice Crítico: 3

Grupo: Ordinario

Impedimenta: 4

El Martillo del Clan Perdido es de una artesanía superior; su portador añade  $\square$  a la reserva de dados de todos los ataques realizados mientras lo empuña.

Contra Demonios, el martillo inflige +2 de daño por cada punto de fortuna gastado para aumentar la reserva de dados del ataque.

## OTROS VÍNCULOS Y POSIBLES CONSECUENCIAS DE AVENTURAS ANTERIORES

A continuación se ofrecen algunas sugerencias sobre cómo los acontecimientos de aventuras anteriores de los PJ podrían influir en este escenario.

*Ojo por Ojo, El Horror de Hugeldal o Al Filo de la Noche:* Si bien los nobles rivales de Ubersreik ofrecen abundantes oportunidades para la intriga, son un mero microcosmos de la situación en Averland, donde hay

un escaño electoral disponible. Cualquiera de las diversas facciones nobles podría tener interés en ayudar a Theodosius von Tuchtenhagen, el noble que quedó al mando de la ciudad de Grenzstadt.

Si los PJ han emprendido *Al Filo de la Noche*, es probable que hayan descubierto la existencia de los skavens. Como resultado, los hombres rata seguramente tendrán un interés personal en silenciar al grupo. Esto podría usarse como un motivo adicional tras las acciones de Hans Blichter si el DJ prefiere considerarlo un agente skaven (o comprado por agentes skaven) dispuesto a aniquilar a sus enemigos.

*Tormenta inminente o Vientos de la magia:* Los personajes que sean Hechiceros Celestiales, o que hayan contactado con un Hechicero Celestial, podrían recibir una premonición sobre eventos que ocurren cerca del Paso del Fuego Negro.

*Viaje al Paso del Fuego Negro:* Los PJ que emprendieron esta aventura casi con seguridad habrán impresionado o se habrán endeudado con enanos importantes como los gobernantes de Karak Azgaraz, el Gran Rey Thorgrim Portador de Agravios o el Rey Khazador de Karak Azul.

## EPISODIO UNO – DE KARAK AZGARAZ A GRENZSTADT

Ya sea que el grupo haya viajado a Karak Azgaraz para devolver el Martillo de Korden después de los eventos de *Ojo por Ojo*, haya adquirido el Martillo del Clan Perdido en el preludio opcional de esta aventura en la página 25, o lo haya encontrado por casualidad de alguna otra manera, los PJ (incluso los que no son enanos) son recibidos con respeto y gratitud por los enanos de Karak Azgaraz y son invitados a la fortaleza como huéspedes de honor, aunque se les mantiene bajo estrecha supervisión.

## UNA RELIQUIA DESCUBIERTA

Los enanos de Karak Azgaraz están muy emocionados por el descubrimiento de una antigua reliquia heredada de padres a hijos a través de un linaje que ya ha extinguido. La reliquia es un poderoso martillo de guerra de origen antiguo, con runas inscritas que lo hacen especialmente efectivo contra criaturas demoníacas.

### “¿DÓNDE ESTÁ NUESTRA RECOMPENSA?”

Los enanos de Karak Azgaraz consideran el regreso del martillo como algo esperado y honorable, especialmente si hay un enano en el grupo, y no ofrecen una recompensa por su regreso salvo hospitalidad y una abundante cantidad de buena comida y bebida (y un punto de fortuna para la hoja del grupo).

Si a los PJ se les prometió una recompensa por devolver el martillo a Karak Azgaraz, quizás por parte del enano moribundo en el preludio opcional, pueden preguntar al respecto. El Thane Gronmir puede obsequiarles con un objeto de calidad superior, ya sea un arma o una armadura, por la molestia. El objeto exacto queda a criterio del DJ. El Thane Gronmir tiene suficiente experiencia en el trato con humanos como para explicarles con tacto las restricciones de la Regla del Orgullo (véase la página 39 del Libro de los Agravios) y proponer un intercambio de regalos si los PJ se resisten a entregar el martillo rúnico.

Dado que el clan que poseía el martillo ya no existe, los maestros del saber de la fortaleza han abierto la sala de registros para investigar su origen y decidir qué hacer con él. Cualquier PJ que sepa leer khazalid, tenga formación académica o experiencia buscando información en bibliotecas será llamado por el Maestro del saber Hagar Barbagrís para que lo ayude en sus investigaciones. Si un PJ acepta ayudar, deberá realizar una **tirada Difícil (3d) de Educación** para ver qué información descubren.

✦ Al parecer, el martillo fue llevado por primera vez a Karak Azgaraz por los descendientes de Drumin Dumwinson, nombrado en algunos registros como el Thane de Karag Dronar (“Cima Retumbante” en khazalid). Se dice que su lugar de descanso está dentro de la propia montaña. \*

✦✦ El linaje de Drumin se remonta a la época de Sigmar, siglo más o siglo menos, durante la cual el primer portador conocido del martillo, un enano llamado Stronnomir, fue asesinado a traición. Su cuerpo también yace en Karag Dronar.

✦✦✦ La mayoría de los portadores del martillo registrados tuvieron un final desafortunado. Por ejemplo, Drumin abandonó la fortaleza de Karaz Lumbar tras un asedio en el que su padre fue asesinado. Se desconoce el destino de Drumin.

✦ Aunque la ubicación exacta de Karag Dronar parece haberse olvidado, algunos registros antiguos mencionan que era una maravilla arquitectónica a poca distancia del extremo norte del Paso del Fuego Negro. \*


➡ Un pasaje sobre las runas del martillo indica que alguna vez albergó otra runa. El maestro del saber Hagar lleva el pasaje y el martillo a uno de los hábiles herreros rúnicos de Karak Azgaraz, quien rápidamente descubre la runa oculta. Elige una runa de arma entre las disponibles y añádela al martillo.

☠ Las runas del martillo son efectivas contra todos los seguidores del Caos y los Píes Verdes.

☠ El martillo pudo haber sido fabricado por Alaric el Loco, el creador de los Colmillos Rúnicos de los Condes Electores humanos.

✦ A juzgar por los elementos decorativos del pomo, es probable que el martillo se haya fabricado varios siglos después de la época de Sigmar.

\* Si los PJ no pueden ayudar al Maestro del Saber Hagar o se niegan a compartir sus descubrimientos con él, este recopila la información él mismo.

Si un PJ descubre los detalles sobre Stronnomir, puede recordar otra información pertinente si supera una tirada **Normal (2d) de Sabiduría Popular**. Los Enanos y seguidores de Sigmar pueden añadir  a la tirada. Quienes superan la tirada recuerdan la siguiente historia:

### La Leyenda de los Jinetes de la Tormenta

“Durante el reinado del rey Bregan BarbaFuego —o quizás Bregan Buscador de Runas—, las tribus humanas solían ser aliadas de los *enanos*, luchando junto a los guerreros enanos contra las hordas de pieles verdes. Fue después de una de esas batallas que un jefe de hombres, llamado Uathach, si las historias son ciertas, se volvió contra sus aliados. Atacó al Thane Stronnomir y a su clan, masacrándolos hasta eclipsarlos. Triunfante, regresó ante su rey humano portando la cabeza de Stronnomir y proclamó que los humanos, y no los enanos, reinarian para siempre sobre las montañas y los valles. Su rey se enfureció profundamente, pues valoraba mucho la amistad de los enanos. El rey maldijo a Uathach y lo expulsó a él y a sus hombres del salón, ordenándoles que cabalgaran eternamente en busca de guerra y que nunca más volvieran a pisar la tierra que pretendían reclamar. Hasta el día de hoy, persisten los rumores sobre los Jinetes de la Tormenta, jinetes espectrales que descienden del cielo tormentoso en busca de sangre y muerte”.

Una vez recopilada la investigación, el Maestro del Saber Hagar desea que el grupo comparta con él cualquier información pertinente. Se toma un breve tiempo para analizar personalmente el material original antes de convocar una reunión para decidir qué hacer con el martillo. Los tres enanos siguientes se unen a la reunión y se anima a los PJ a asistir o enviar a un representante. Cada PNJ tiene dos prioridades, enumeradas después de la descripción de su personaje, que desea plantear durante la reunión.

## THANE GRONMIR DORISSON

Gronmir es un enano grande y corpulento, de metro y medio de altura. Es un feroz jefe guerrero, conocido en toda la fortaleza como “el jabalí” (aunque esto podría referirse más a los espesos pelos negros de su barba, que sobresalen de su rostro en todos los ángulos) y está casado con la hermana de uno de los primos del último miembro del clan del martillo, lo que convierte al martillo en su problema. Habitualmente viste ropas de cuero tachonado y un ornamentado casco de gromril. Gronmir ejemplifica el ideal enano, siendo feroz e inflexible durante el conflicto, pero un personaje afable con un gran apetito por los festines y la generosidad en época de paz. Es un mediador nato, aunque adopta un comportamiento brusco cuando lo considera apropiado para un enano de su posición. Cuando se frustra con los demás, suele poner los ojos en blanco y murmurar: “¡Azadones de Grungni, qué montón de wattocks! \*\*”.

✦ Defender y mejorar la reputación de Karak Azgaraz y su clan.

✦ Verificar que se haga “lo correcto” con el martillo.

\*insulto que se refiere específicamente a un prospector sin éxito o de mala muerte.

## MAESTRO DEL SABER HAGAR BARBAGRIS

Hagar es uno de los maestros del saber de Karak Azgaraz, responsable de catalogar toda la información que se guarda en la Sala de Registros de la fortaleza. Hagar lleva una barba canosa y un cabello ralo muy largo. Suele vestir una larga túnica de lana tosca. Es uno de los enanos más sabios y ancianos de la fortaleza, por lo que goza de gran respeto.

- ✦ Mantener la reputación de enano sabio y erudito.
- ✦ Considerar los pros y los contras de cualquier propuesta y ofrecer el consejo adecuado.

## APRENDIZ DE MAESTRO DEL SABER GROM BROKKSON

Grom es el más joven de los enanos asignados a trabajar en la Sala de Registros. Es bajo pero corpulento, con una barba roja puntiaguda y una nariz fina y aguilena. Grom es impulsivo y testarudo, por lo que se le encomendó investigar y actualizar el Libro de los Agravios de la fortaleza. Esta decisión, si bien aprovechó la pasión juvenil de Grom, lo endureció y convirtió la búsqueda de venganza contra los enemigos de los enanos en su máxima prioridad. Esto no es problemático en sí mismo, salvo que Grom parece haber ampliado la definición de “enemigo de los enanos” para incluir a cualquier raza, pueblo, credo o clase que merezca incluso la más leve entrada en el Libro de los Agravios, es decir, prácticamente todos.

- ✦ Negarse a dejarte intimidar por figuras de autoridad.
- ✦ Mantener el martillo con la empuñadura para usarlo contra los enemigos de los enanos.

## CÓMO SE DESARROLLA LA REUNIÓN

Siempre que los PJ no compliquen demasiado las cosas, la reunión se desarrolla como se describe. Como DJ, infórmate bien sobre lo que cada uno de los PNJ desea lograr en la reunión y cómo se desarrollaría sin la interrupción de los PJ. Si los PJ interrumpen, los enanos los complacerán siempre que sean respetuosos. Sin embargo, la reunión termina con los siguientes eventos y la decisión de encontrar a Karag Dronar y devolver el martillo.

Dado que este resultado está predeterminado, podría parecer que no tiene mucho sentido que los PJ estén allí. Sin embargo, hay tres datos que los PJ podrían poseer y que, de revelarse en la reunión, tendrán consecuencias más adelante en la aventura.

- ✦ Si los PJ no han descubierto ni revelado que el primer portador registrado del martillo fue Stronnomir, los enanos asumen que Drumin fue el portador original. Por lo tanto, buscan que el martillo sea llevado a la tumba de Drumin en lugar de a la de Stronnomir.
- ✦ Si los PJ mencionan la leyenda de los Jinetes de la Tormenta, Grom se enfurece y exige venganza por la muerte de Stronnomir.
- ✦ Si los PJ atribuyen al martillo más propiedades mágicas que su reconocida capacidad para causar daño particular a los demonios, Grom se desespera aún más por verlo utilizado para matar a los enemigos de los enanos.



Gronmir inicia la discusión asegurándose de que todos sean presentados. Luego, declara que deben decidir qué hacer con el martillo de guerra y le pide al Maestro del Saber Hagar que resuma su historia y propiedades.

El Maestro del Saber Hagar proporciona la información que ha podido descubrir y pide a los PJ que expliquen los detalles y las ideas que puedan tener. Se burla de la idea de que el martillo fuera forjado por Alaric el Loco, pero cree que podría resultar particularmente letal para los pieles verdes y los seguidores del Caos.

Si los PJ mencionan la historia de Stronnomir a los enanos, el consejo reflexiona un momento. El Maestro del Saber Hagar afirma que conocía la historia, pero atribuye a los PJ la conexión que él había pasado por alto. Sobre el destino de Stronnomir, Grom dice con enfado: “¡La gente del Imperio debería estar agradecida por la moderación de los enanos al permitir que semejante rencor no se resolviera!”. Otros enanos generalmente discrepan y expresan su gratitud al Imperio por su ayuda a lo largo de los años. Sin embargo, si un PJ humano niega la veracidad de la leyenda, no cae bien, y Gronmir murmura algo sobre “la memoria, convenientemente corta, de los humanos” antes de continuar.

Gronmir ahora aborda qué debe hacerse con el martillo. Hagar cree que debería ser devuelto a Karag Dronar para que repose en manos del enano que lo empuñó por primera vez (se cree que fue Drumin o Stronnomir, dependiendo del éxito de la investigación). Gronmir se muestra reacio a arriesgar a ninguno de sus enanos en semejante misión, pero sin duda querría obtener más información sobre Karag Dronar para aumentar la posición de su clan tanto en Karak Azgaraz como en Karak Hirn. Hagar sugiere una expedición con los PJ. Grom cree que el martillo se utiliza mejor como arma contra sus enemigos y se burla de la idea de que sea de mal agüero o que sería deshonesto no devolverlo.

Se les pide la opinión a los PJ. Gronmir escucha con respeto, pero falla a favor del plan de Hagar. Grom se enfada y abandona la reunión de forma indiferente, impropia de un aprendiz de maestro del saber. Su destino depende de si los PJ le contaron la leyenda de los Jinetes de la Tormenta y si atribuyeron propiedades mágicas adicionales al martillo. Si no lo hicieron, Grom se dirige a sus aposentos y reflexiona un rato antes de calmarse y volver a sus tareas.

Si le contaron tales cosas, se enfada aún más y alberga un profundo resentimiento contra los hombres del Imperio. Prepara sus maletas para emprender un viaje y abandona la fortaleza en dirección a Ubersreik. Los PJ podrían tener que afrontar las consecuencias de su enfado en el Episodio 3.

## LA MISIÓN

Gronmir se acerca a los PJ. Les explica que podrían ser los más indicados para devolver el martillo y les dice que los enanos de Karak Azgaraz estarán en deuda con ellos si lo hacen. Los PJ podrían intentar resistir hasta obtener una recompensa más tangible. Gronmir inicialmente ofrece financiar la expedición cubriendo los gastos de un mes de viaje y el derecho a quedarse con todo lo que puedan rescatar de Karag Dronar. Si los PJ insisten en pedir más, acepta una recompensa de diez coronas de oro para cada uno al completar la misión.

También sugiere que viajen a la ciudad de Grenzstadt y contacten con un explorador llamado Zarak Zurnisson. Zarak es un viejo amigo de Gronmir, y el thane asegura a los PJ que nadie conoce mejor las montañas que rodean el Paso del Fuego Negro. Dice que Zarak es un bebedor habitual en Dawr Urbaz, un bar situado en el barrio enano de Grenzstadt.

En este punto, el martillo queda de nuevo al cuidado de los PJ y la carta del Martillo del Clan Perdido debe entregarse al portador elegido.

## EFFECTOS DEL MARTILLO SOBRE EL PORTADOR

Durante el viaje, el portador del martillo se da cuenta de que está atrayendo cierta mala suerte. Las cosas simplemente no salen como él desea y, en varias ocasiones, se ve acosado por coincidencias frustrantes y accidentes insignificantes.

En este punto, el DJ debería otorgarle al portador del martillo el Estado de Mala Fortuna. Este estado permanece con el portador del martillo mientras lo posea. Solo lo abandonará si se lo entrega a otra persona o lo coloca en su lugar correspondiente.

Un personaje que supere una tirada **Difícil (3d) de Visión Mágica** mientras examina el martillo podrá percibir que tiene una ligera tendencia a atraer magia oscura, aunque la causa de este efecto no es evidente. Las runas del martillo parecen bien hechas y no hay rastro de piedra de deformidad ni material corrupto en su construcción.

## EL CAMINO A GRENZSTADT

La forma más sencilla de llegar a Grenzstadt desde Karak Azgaraz es descender por la ladera de la montaña hasta Ubersreik, tomar una barcaza desde allí hasta Averheim y luego tomar una Diligencia Flecha Roja (o simplemente caminar) por la Vieja Carretera de los Enanos.

Los DJ podrían preferir describir el viaje en términos generales, simplemente diciendo a los PJ que llegan a su destino tras unas semanas de preparación y viaje. Debe quedar claro al grupo que si las dos ciudades que visitan, Ubersreik y Averheim, representan al Imperio, el reino se encuentra en un estado de agitación política. En Ubersreik, corren rumores sobre la menguante influencia de la familia gobernante von Jungfreud, mientras que en Averheim, los debates sobre quién debería representar a la provincia aun persisten tras la muerte de Marius Lietdorf, elector de Averland.

Si los DJ desean profundizar en el viaje, pueden encontrar información útil sobre Ubersreik en *Al Filo de la Noche*. La aventura *Viaje al Paso del Fuego Negro*, disponible para descarga gratuita en la web de Fantasy Flight Games ([www.FantasyFlight-Games.com](http://www.FantasyFlight-Games.com)), ofrece detalles sobre el viaje por la Vieja Carretera de los Enanos.

## EL PROFETA LOCO

Ya sea en Grenzstadt o de camino, los PJ se topan con un loco de mirada desorbitada, un profeta errante. Ataviado con iconos de todas las religiones principales del Imperio y con una mata de pelo grisáceo y alborotado, el hombre se acerca tambaleándose a un PJ al azar, lo agarra por los hombros y pronuncia su profecía.

“El martillo golpea el yunque de la tormenta. ¡Trueno! ¡Trueno en las montañas! Un antiguo mal se agita. ¡Perdición! ¡Perdición sobre todos nosotros!”

El loco se aleja tambaleándose, murmurando para sí mismo. Cerca, un cuervo grazna y alza el vuelo. Dependiendo de cómo se tomen los PJ esta declaración, podría ser una buena oportunidad para aumentar la tensión del grupo. Si hay algún devoto seguidor de Morr o hechicero de la Orden Celestial en el grupo y responden a la profecía con la debida consideración, recompénsalo con un punto de fortuna en la hoja de grupo. Con suerte, la profecía hará que los PJ recuerden la leyenda de Stronnomir y les ayudará a tomar la decisión correcta al deshacerse del martillo. ¡También podría preocuparles la posibilidad de encontrarse con los Jinetes de la Tormenta!

## GRENZSTADT

Grenzstadt es una ciudad fortaleza que custodia el extremo occidental del Paso del Fuego Negro. Al ser el primer asentamiento que un ejército que invadiera el Imperio desde el sur probablemente tendría que conquistar o sortear, se ha invertido una gran cantidad de dinero y esfuerzo en sus defensas. Grandes murallas de piedra rodean la ciudad y soldados con el uniforme negro y amarillo del estado de Averland patrullan las murallas y observan desde las ventanas de las torres. Docenas de cañones de hierro negro también están desplegados a lo largo de las murallas.

A la puerta de la ciudad hay una caseta de peaje atendida por cinco lanceros del ejército de Averland. La puerta está decorada con pergaminos y sellos que narran los sacrificios realizados por los hombres de Grenzstadt y recuerdan al lector el coste del mantenimiento de este importante baluarte. También hay un cartel (véase página 30) fijado en un lugar destacado.

La entrada a la ciudad cuesta un chelín y un penique por pierna, lo que suele ser motivo de disputa con los guardias de la puerta.

## EL IMPUESTO DEL PENIQUE

El impuesto del penique es simple pero punitivo. Por cada chelín de plata que un comerciante cobra por cualquier artículo o servicio en Grenzstadt,

debe cobrar también un penique de bronce. Se pueden ver patrullas del ejército escoltando a los alguaciles por la ciudad para recaudar los impuestos y realizar comprobaciones puntuales de existencias y cuentas de cualquiera que sospechen que podría estarles estafando.

Los habitantes de la ciudad están muy molestos por el impuesto, pero también temen a los orcos de la Montaña Negra. Parece que todos conocen a alguien que ha muerto, herido, se ha quedado sin hogar o se ha visto afectado de alguna manera por las incursiones orcas, así que, aunque detesten tener que pagar los impuestos, admiten que hay que hacer algo.

Todos los precios superiores a 1 chelín en Grenzstadt se incrementan aproximadamente un 4 %.

## DAWR URBAZ

Este gran bar está construido al estilo tradicional enano y domina el barrio enano. Su nombre se traduce aproximadamente como "aunque este lugar de comercio no es muy antiguo, es adecuado para enanos y, por lo tanto, admirable". Una placa en la pared indica que su fundación data de 1467 CI. Se pueden adquirir diversas cervezas de calidad y platos sabrosos, como carne de cabra especiada, por unos pocos chelines (mas algunos peniques de impuestos, por supuesto).

Zarak Zurnisson no está presente. Al parecer, fue contratado para acompañar a una delegación desde Karak-Kadrin a través del Paso del Fuego Negro y luego al oeste, hasta Karak-Izor, y no se espera que regrese hasta dentro de al menos un mes. Ningún otro enano de Dawr Urbaz está dispuesto a adentrarse en el paso. Además, explican que la mayoría de los enanos con experiencia en el Paso han sido contratados para acompañar a bandas de cazarrecompensas en su búsqueda de orcos y, si no han muerto ya, siguen viajando por las montañas.

## COTILLOS EN DAWR URBAZ

Los habituales de Dawr Urbaz suelen ser comerciantes de las fortalezas de las Montañas del Fin del Mundo, y son abiertos y sociables para los estándares enanos. Si los PJ les preguntan sobre asuntos relacionados con su misión, descubrirán la siguiente información (en su mayoría cierta).

# Se Busca Muerte

¡Los salvajes pieles verdes se atreven a plagar nuestras tierras!  
¡Hombres del Imperio! Orcos invasores siembran el fuego y la muerte entre nuestros inocentes ciudadanos en nombre de sus atroces dioses. Desde guaridas en las Montañas Negras, sus señores de la guerra reúnen fuerzas para asaltar las fértiles tierras del Aver.

En su sabiduría, el Noble Señor von Tuchtenhagen ha recaudado el Impuesto del Penique para financiar una generosa recompensa por todos los pieles verdes hasta que la amenaza disminuya. Para solicitar una licencia para cazar Orcos en las Montañas Negras, visita a Lord von Tuchtenhagen en su casa en la Kometstrasse entre el mediodía y las seis.

Nuestro noble Señor vela por nuestro bienestar. ¡Recuerda pagar el Impuesto del Penique y desafiar la amenaza de los Orcos!

El Impuesto del Penique garantiza tu protección.  
¡Así que paga el impuesto del Penique!

## ¿CONOCES KARAG DRONAR?

“Sí, lo conozco por su nombre; una especie de puesto avanzado de Karak Hirn, creo. Una maravilla de la antigua ingeniería enana si las historias son ciertas, una montaña entera tallada en un enorme dispositivo de señalización. Debería ser bastante distintivo; ¿quizás alguno de los cazarrecompensas del Último Descanso conoce alguna montaña de aspecto extraño? Deberías preguntarles.”

## ¿UN PUESTO AVANZADO DE KARAK HIRN?

“Eso dicen, aunque estamos hablando de milenios atrás. El rey Alrik Ranulfsson de Karak Hirn está tan obsesionado con resolver rencores como cualquier rey enano. Si Karag Dronar es realmente un antiguo puesto avanzado de su fortaleza, el viejo rey Alrik probablemente vería con buenos ojos a cualquiera que pudiera verificar su ubicación.”

## ¿PUEDES RECOMENDAR ALGÚN GUÍA EN PARTICULAR?

(Llama a otro comerciante enano en una mesa cercana). “Oye, Dori, ¿quién era ese explorador que dijiste que te llevó a las Tierras Fronterizas por esos senderos de cabras aquella vez, el que no tiene dientes? ¿Dices que Hans? Prueba con este hombre llamado Hans; conoce las Montañas Negras que rodean el paso tan bien como cualquier explorador enano. Acompañó a Dori y su caravana a través del paso sin perder ni un solo enano por las incursiones de orcos, lo cual es impresionante, considerando que las montañas están plagadas de bestias últimamente.”

## ¿HAS OÍDO HABLAR ALGUNA VEZ DE UN THANE LLAMADO DRUMIN DUMWINSON?

Nunca había oído hablar de un enano así. Uno llamado Dumwin Barriga Fuerte fue devorado por un gigante en el asedio de Karaz Lumbar, pero lo que queda de su linaje es un misterio. ¿Quizá tal vez este Drumin sea su hijo? Suponiendo que tuviera un hijo, ese linaje ha estado maldito desde la Batalla del Paso del Fuego Negro.

## ¿QUÉ CLASE DE MALDICIÓN?

“Ah, de ahí viene la historia...” (Continúa contando la Leyenda de los Jinetes de la Tormenta, tal como está escrita en la página 27).

## ¿HA ESTADO GROM BROKKSON AQUÍ?

¿Quién? No.

## THEODOSIUS VON TUCHTENHAGEN

El actual gobernante de Grenzstadt es un noble absolutamente reprensible. Los agitadores del Imperio encuentran mucho de qué quejarse en la nobleza y a veces son injustos al ridiculizar a la clase aristocrática. Pero en el caso de Theodosius, las críticas son ciertas, pues el hombre es un cerdo. Es uno de los nobles más codiciosos e ineficaces de Averland, lo cual no es poca cosa considerando que la provincia tiene una buena cantidad de nobles codiciosos e ineficaces incluso en las mejores épocas. Es alto y delgado, con el pelo rojo intenso recogido en largas trenzas. Llevauntuosas túnicas con un auténtico tesoro de joyas cosidas, la mayoría de las cuales son facsímiles sin valor. Habla con un ceceo inconfundible

porque cree que es algo propio de los nobles, y a menudo estalla en irritantes carcajadas al ver algo que le resulta gracioso.

Su idea del humor incluye imágenes como vendedores ambulantes cargados que resbalan en charcos de excrementos o trabajadores sobrecargados que caen de fortificaciones inacabadas y se rompen el cuello.

Los von Tuchtenhagen fueron ascendidos a nobleza hace apenas un siglo por el emperador Mattias IV y se esfuerzan por ocultar el recuerdo de sus orígenes mercantiles. Cuando su hermano mayor, Volker, murió en un duelo, la madre de Theodosius murió de pena y el joven noble se encontró repentinamente como cabeza de familia. Theo, inseguro de su posición, posee un inquebrantable sentido de privilegio y, como consecuencia, una gran paranoia. Busca impresionar a sus iguales y súbditos entregándose a un consumo ostentoso y sometiéndolos a una serie de encargos, fiestas y proyectos opulentos y de mal gusto, ninguno de los cuales ha tenido un valor duradero más allá de vaciar el tesoro de la ciudad. Así que, inspirado por el reciente aumento de las incursiones orcas, Theo ha urdido un plan. Ha ofrecido una recompensa aparentemente generosa por las pieles verdes y la está usando para justificar la imposición de nuevos impuestos y drásticos recortes al gasto público en Grenzstadt.

Cuando Theo está en Grenzstadt, celebra su corte en una casa adosada fuertemente fortificada, no lejos del barrio de los enanos. La casa de Theo es de lo más decadente que se puede ser sin atraer la atención de los Cazadores de Brujas. Un imbécil babeante y abigarrado es su idea de un bufón; guardias matones merodean buscando una excusa para romperle los dientes a alguien, y el consejero de Theo, Gunther Hemmelmann, siempre está al lado del noble. Gunther es un hombre corpulento y lascivo, vestido con llamativas joyas y deslumbrantes túnicas tejidas con hilo dorado. Inquietantemente, afirma ser un hechicero de la Orden Dorada. Si los PJ visitan la casa de Theo para solicitar una licencia para cazar orcos, un mayordomo mocosos los recibe en la puerta y los introduce en una sala de

espera. Un grupo de sirvientas, contratadas por su atractivo físico más que por sus habilidades o experiencia, atienden a los PJ. Al poco rato, los llevan a una oficina en el piso superior, donde el noble y su hechicero mascota les conceden una breve entrevista (a veces amenizada por sus carcajadas cada vez que su bufón se enfada).

Theo quiere saber principalmente sobre las aventuras previas de los PJ, sus contactos y su experiencia luchando contra orcos. Su ceceo untuoso y su actitud condescendiente pueden irritar a los PJ, pero a menos que lo insulten, les expedirá una licencia a su nombre. La licencia estipula que por cada oreja de piel verde intacta y fresca que los cazarrecompensas lleven a la puerta de la casa una mañana de Angestag, recibirán seis chelines. Durante esta inspección, se perforan las orejas con un punzón para que la recompensa no pueda cobrarse más de una vez. Una vez firmada la hoja, Theo añade su sello a la escritura y comparte un trago de buen brandy bretoniano con los PJ.

Si se les pregunta por otros cazarrecompensas o guías, Theo sugiere que los PJ visiten la posada del Último Descanso. Dice que los cazarrecompensas de Grenzstadt suelen congregarse allí.

## POSADA EL ÚLTIMO DESCANSO

El Último Descanso es una posada grande y concurrida en la plaza del pueblo. En el bar, varios residentes de Grenzstadt disfrutan de una copa y charlan. La mayor parte de la conversación gira en torno al impuesto, y estallan acaloradas discusiones entre quienes lo consideran una imposición injusta y quienes lo consideran necesario para la seguridad de la zona.

La comida y la bebida son baratas y básicas, dirigidas a la clase alta. Sin embargo, se mantendrá el precio de la comida y se añadirán los impuestos correspondientes si alguien gasta más de un chelín en el bar.

Algunos de los presentes en el bar son cazarrecompensas que buscan orcos en las cercanías del Paso del Fuego Negro. Es costumbre entre los cazarrecompensas llevar una ristra de orejas de orco alrededor del cuello como prueba de su destreza y de la gratitud que los lugareños les muestran. Algunos de estos hombres se apoyan en la barra y los lugareños les invitan bebidas con regularidad.

Si se les pregunta, los cazarrecompensas dicen que hay muchos orcos en el Paso. Generalmente están contentos con el dinero que reciben de Theodosius, pero lamentan que con frecuencia los orcos se mutilan o perforan sus propias orejas, por lo que el sistema no es tan rentable como debería.

Ninguno de los cazarrecompensas del bar sabe de Karag Dronar, y todos han estado recientemente en el Paso y preferirían quedarse en la posada para disfrutar del fruto de su trabajo que regresar por un tiempo. Sin embargo, hay un hombre en la posada dispuesto a llevar a los PJ, y los demás cazarrecompensas les indican su dirección si preguntan por un guía. Si no, Hans se acerca y se presenta después de un par de minutos.

## HANS BLICHTER

Hans es un hombre canoso y de complexión delgada, de veintitantos años. Viste el atuendo robusto y práctico de un explorador de la naturaleza: un largo abrigo verde de tela gruesa y un sombrero de ala ancha para protegerse de la lluvia. Lleva una hilera de seis orejas de orco alrededor del cuello. Habla con un ceceo tan pronunciado como el de Theodosius, aunque en su caso se debe más a la pérdida de los incisivos frontales que a una afectación.

Hans es un explorador local de cierta reputación, pero también es en secreto el jefe de una banda de criminales organizados. Conduce a viajeros a través del paso hacia las Tierras Fronterizas, pero en ocasiones él y su banda se las arreglan para acechar a las mismas personas a quienes le han encomendado guiar. Hans procura realizar estas operaciones con moderación y se centra en forasteros a los que es poco probable que les echen de menos... como los PJ.

Si los PJ se acercan a Hans para que los guíe a Karag Dronar, este afirma conocer la ubicación de una montaña con ese nombre (tiene un enano asociado que le ha ayudado a recopilar información sobre la zona). Insiste en que será un viaje peligroso, que le llevará casi un día de viaje, y quiere saber qué le espera. En realidad, está desesperado por una "comisión", por lo que aceptará casi cualquier pago, e incluso sugerirá acompañarlos para tener la oportunidad de cazar orcos si los PJ se niegan a pagarle.

## LA BANDA DE HANS Y SU COBARDE PLAN

La banda de bandidos de Hans está compuesta por los siguientes miembros:

- ✦ **Frederick Muller:** Frederick se hace pasar por el hijo de un comerciante y espera a su jefe a las puertas de Grenzstadt.
- ✦ **Gottri "Hachaloca":** Un raro ejemplo de enano que ha abandonado su honor y clan para dedicarse al bandidaje. Gottri finge ser un enano vengativo que sale a cazar orcos a la entrada del Paso del Fuego Negro.
- ✦ **Ralf y Berni Schneider:** Dos jóvenes hermanos bandidos. Esperan a Hans en las montañas, cerca del Paso. En una serie de túmulos, fingen ser cazarrecompensas y entierran a un camarada asesinado.

## HANS AL DESCUBIERTO

Hans y su banda de bandidos son profesionales experimentados que no dejan pistas a la ligera. Sin embargo, esta es una parte de la aventura que debes estar preparado para modificar según el grado de confianza de los PJ en su guía. Se pueden encontrar varias pistas que les den la impresión de que sus compañeros no son lo que parecen. Cuanto antes se den cuenta los PJ de que sus compañeros los acechan, mejor para ellos, pero esto podría dejar al DJ preguntándose qué hacer.

Si los PJ ignoran despreocupadamente que están reuniendo compañeros de viaje sospechosos, Hans acabará anunciando un ataque. Su banda es astuta y feroz, aunque no son guerreros experimentados. A pesar de que los PJ podrían ser mejores combatientes, la banda se posicionará para aprovechar al máximo su número, como atacar primero al PJ más duro o enfrentarse a un hechicero en combate cuerpo a cuerpo lo antes posible.

En el otro extremo, los PJ podrían decidir neutralizar a Hans desde el principio: quizás le hayan sonsacado la verdad con bendiciones de Verena (o métodos menos atractivos). Esto está bien, y los PJ proactivos que se ocupen de Hans rápidamente deberían ser recompensados sorteando algunos de los problemas que surjan más adelante. Si los PJ matan o incapacitan a Hans, podrán encontrar un mapa del lugar entre sus pertenencias. Además, su banda se dispersará en lugar de enfrentarse al grupo sin liderazgo. Por otro lado, si no descubren el mapa de Hans, los PJ pueden perderse en las montañas y encontrarse con más orcos.

✦ **Belinda Schultz y Johan Proust:** Los dos últimos bandidos se disponen a encontrarse con Hans cerca de Karag Dronar. Sin embargo, son capturados por los goblins nocturnos y encarcelados.

Hans y su banda tienen un método de operación particular. Cada miembro de la banda tiene una tapadera que les proporciona una excusa conveniente para unirse a grupos de viajeros. Los bandidos se unen al grupo poco a poco y, una vez reunidos, eligen el momento oportuno para matar y robar a sus compañeros.

Últimamente, las presas han sido escasas para Hans y su banda. Aunque muchos viajeros han pasado por Grenzstadt, en su mayoría han sido grupos fuertemente armados de guerreros experimentados en busca de recompensas y adentrándose en territorio peligroso. Por ello, los PJ son las víctimas más probables con las que Hans se ha topado en mucho tiempo.

Si los PJ encargan a Hans (y realmente no hay nadie más en la ciudad que conozca la ruta que desean tomar), este sugiere que descansen un poco para estar listos para comenzar temprano a la mañana siguiente. “Digamos que nos encontramos en el bar del Último Descanso una hora después del amanecer. ¡Bien! ¡Caballeros, buenas noches!”

Deja el Último Descanso después de un par de copas y se dirige al barrio pobre.

Los personajes podrían querer seguir a Hans. Él lo espera y estará atento a los seguidores, así que para seguirlo sin ser detectado, un PJ tendrá que superar una **tirada Difícil (3d) de Maña**. Si la tirada no tiene éxito, Hans llamará al PJ que lo sigue y le dará una reprimenda sobre cómo debe mostrar un poco más de confianza y respeto si quiere aprovecharse de sus servicios.

Si supera la tirada, el PJ sigue a Hans a una taberna destartalada llamada La Posada del Cometa. Hans pide una cerveza y se sienta en una mesa de la esquina para conversar con una chica rubia. Parecen coquetear, pero después de unos minutos ella se levanta y se va. Si un PJ desea acercarse sigilosamente para escuchar su conversación, deberá superar otra **tirada Desalentadora (4d) de Maña**. Si la supera, el PJ oír a Hans contarle el viaje que planea emprender a Karag Dronar, aparentemente intentando impresionarla con su relato de audaces aventuras. Si falla la tirada, Hans lo ve y le lanza la misma reprimenda de antes, pero cede y le sugiere: “Toma algo conmigo y con mi chica Belinda”.

La chica es Belinda Schultz. Tras hablar con Hans, se dirigirá a su casa en Grenzstadt, un antro inmundito que comparte con el resto de la pandilla. Les contará la ruta que Hans planea recorrer al día siguiente para que puedan perfeccionar sus tapaderas y dirigirse al Paso temprano por la mañana.

## EPISODIO DOS – EN COMPAÑÍA DE EXTRAÑOS

A la mañana siguiente, Hans llega al Último Descanso casi una hora y media después del amanecer. Charla un rato y comprueba que los PJ estén equipados para un viaje a las tierras salvajes. Si no tienen artículos como raciones para el camino, capas de abrigo, yesqueros y similares, los amonesta y se asegura de que los compren antes de partir. Hay varios comerciantes en la ciudad que atienden a viajeros de todos los niveles económicos, pero se aseguran de cobrar el impuesto del penique.

Incluso con los precios inflados de Grenzstadt, los PJ pueden comprar equipo que Hans encuentra satisfactorio por 4 chelines por persona.

Al cruzar las puertas de la ciudad, el grupo se encuentra con un individuo de aspecto extraño: un joven extravagante con un largo bigote negro encerado, una camisa y pantalones de seda ondulantes de colores brillantes, y un gran sombrero de fieltro con plumas. Se trata de Frederick Muller, un bandido peculiar con gusto por los gestos teatrales. Saluda a gritos a uno de los PJ y pronuncia un discurso muy exagerado:

“¡Buenos días, buenos señores! Admito ser un tal Frederick Muller, de la compañía de Mullers de Nuln. Supongo que tienen intención de viajar en dirección al Paso del Fuego Negro, ¿es así?”

Si nadie más habla, Hans responde que sí, y Frederick continúa:

“Señores, les ruego que tengan un poco de compasión de mí. No soy más que el hijo de un simple comerciante, y me avergüenza admitir mayor destreza con la pluma de oficinista que este estoque que llevo. Sin embargo, estoy decidido a explorar el Paso. Han pasado casi dos meses desde que mi padre viajó al Principado de Zaragoz, en las Tierras Fronterizas, para vender allí nuestras mercancías. Temo que los inmundos orcos hayan asaltado su caravana en el Paso. Si se dirigen hacia allá, estoy seguro de que nuestra mutua compañía les reportará una gran seguridad.”

Si los PJ rechazan a Frederick, este saca una pequeña bolsa de monedas (25 chelines) y les dice que pueden dividir el dinero si le permiten acompañarlos. Es un compañero sociable y algo pretencioso, que a menudo busca hablar con los PJ sobre cultura y arte. Hans se mantendrá taciturno en su compañía, y a todos los que lo observan les parece que ambos hombres se han tomado cierta antipatía. Esto, por supuesto, es solo una parte de la fachada.



## EN LA ENTRADA DEL PASO

Hans lidera al grupo desde las puertas de Grenzstadt y les explica que deben adentrarse un poco en el Paso antes de virar al este hacia las Montañas Negras. A medida que las laderas se elevan abruptamente a ambos lados, el grupo entra en el Paso propiamente dicho.

Poco después, se topan con un tótem macabro. Cinco lanzas de madera afiladas al fuego han sido clavadas en la tierra con unas veinte cabezas humanas decapitadas empaladas en sus puntas. Un tosco diagrama, dibujado con sangre, cubre una roca cercana. Representa varias figuras altas y corpulentas con orejas puntiagudas desmembrando a figuras más pequeñas con aparente entusiasmo.

Mientras los PJ examinan la escena, un enano emerge de detrás de la roca mientras se abrocha los pantalones. Patea la cabeza de un orco que hay delante de él mientras camina.

“Hola, Enanos y humanos. Soy Gottri Hachaloca, y vengo al paso a cazar orcos por motivos personales. Si sois de los que gustan de conocer gente, ¿quizás podría unirme a ustedes?”

Gottri es un enano originario de Zhufbar, aunque le ha dado la espalda a su clan. Amargado y sin honor, ha caído tan bajo como para recurrir al bandidaje para saciar su sed de oro. Afirma que solo quiere matar orcos para saciar un rencor personal, e incluso se ofrece generosamente a proporcionar a los PJ las orejas de cualquier orco que mate, ya que dice no tener ningún interés en la recompensa.

**¡Pista!** Si los PJ observan la cabeza de orco que lleva Gottri, notarán que ya tiene las orejas cortadas. Si el grupo pregunta por esto, afirma que es una costumbre tribal de los orcos del Pico Sangriento cortarse las orejas, lo cual es un disparate.

## CARRETA SINIESTRADA

Poco después del encuentro con Gottri, el grupo se topa con una carreta siniestrada. El vehículo ha sido completamente destrozado y despojado de toda carga valiosa. No hay rastro de tripulación ni animales de tiro.

Esta es la señal para que Frederick reafirme su papel, y corre al lugar del accidente, se arroja al suelo, se rasga la ropa y pronuncia el siguiente discurso apasionado:

*“¡Oh, Shallya! ¿Por qué tu tierna misericordia en medio de una terrible calamidad? ¿La marca de tu dulce presencia ante tan amarga calumnia? ¿No puedes, con tus dedos compasivos, desentrañar y rehacer este horrible designio en los tapices del destino? ¡Oh! ¡Oh! ¡Padre mío! ¡Por mi juramento te vengaré!”*

Entonces rompe a sollozar.

**¡Pista!** Los PJ que muestren interés en el discurso de Frederick, o que sugieran que está exagerando un poco, se darán cuenta, en una **tirada Desalentadora (4d) de Educación**, de que está parafraseando versos de la famosa obra *El Prisionero Desolado de Karak-Kadrin* de Jacopo Tarradasch. Los primeros cuatro versos son similares a un discurso pronunciado por el personaje principal, el Barón Tristifer, mientras es conducido a la mazmorra de la fortaleza.



Los PJ con talento para la pedantería también podrían considerar irrelevante la referencia de Frederick a la “calumnia”: después de todo, aunque su padre parece haber sido asesinado, nadie ha calumniado a nadie, ¿verdad?

De hecho, el carro fue destrozado hace tiempo y Frederick simplemente decidió que unas lágrimas de cocodrilo en ese momento podrían hacer su historia más convincente. Sin embargo, los orcos que destruyeron el carro aún patrullan la zona y los gritos de Frederick los han alertado.

## EL ATAQUE DE LOS CHICOZ DE LA MONTAÑA NEGRA

Los Chicoz de la Montaña Negra de Pico Sangriento son veteranos curtidos en diversas campañas sangrientas por las cercanas Tierras Fronterizas. Son disciplinados y tácticos para los estándares orcos, y a menudo les gusta debilitar a sus oponentes con una lluvia de flechas antes de entregarse a su ansia de masacre cuerpo a cuerpo.

Mientras Frederick da su discurso, hay un grupo de exploración de Chicoz de la Montaña Negra descansando en una cueva a gran distancia del grupo. Perturbados por el ruido, envían a uno de los suyos a investigar.

Los PJ, atentos al peligro, detectan al orco en una tirada **Desalentadora (4d) Observación**. Si es así, tienen la oportunidad de dispararle y dar la alarma mientras se mueve de extremo a largo alcance. Si no, se desplaza a un afloramiento rocoso (pon en juego la carta de Afloramiento Rocosos) a larga distancia, localiza al grupo y brama el grito de guerra de los Chicoz de la Montaña Negra: “¡Aplaztar a loz enanoz!” una y otra vez.

Todos los Chicoz de la Montaña Negra usan este grito de guerra, aunque pocos conozcan otras palabras de Reikspeil e independientemente de si sus oponentes son enanos (aunque, para ser justos, a menudo lo son).

El resto de los orcos se reúnen rápidamente en el afloramiento y disparan flechas al grupo. El grupo de orcos es bastante pequeño, con dos menos que el grupo (así que si el grupo está formado por tres PJ, Hans, Frederick y Gottri, habrá cuatro orcos).

Los orcos siguen disparando flechas desde el afloramiento y solo se mueven para entrar en combate cuerpo a cuerpo si un miembro del grupo se acerca. Los orcos luchan con valentía hasta que dos de ellos resultan heridos. En ese momento, los orcos restantes intentan escapar.

Si los PJ los persiguen, realiza una tirada competitiva de **Aguante (Fue)** para los orcos y los PJ mientras trepan por las rocas. Los PJ que venzan a los orcos en esta tirada los alcanzarán; el combate se reanuda con los PJ a media distancia de los orcos, que ahora luchan a muerte. Los PJ que no consigan vencer a los orcos pueden unirse a la batalla después de un asalto. Si los orcos ganan, escapan.

Los Chicoz de la Montaña Negra llevan una armadura con un escudo redondo y una cota de malla, y portan un arco y seis flechas, además de sus armas dentadas (a las que llaman "Cosquilleadores Enanos"). Los escudos de los orcos lucen emblemas individuales en forma de toscas imágenes de cabezas Enanas o humanas con horribles heridas; es costumbre de los Chicoz de la Montaña Negra recordar a las víctimas ilustres de esta manera.

**¡Pista!** Hans, Frederick y Gottri harán todo lo posible para ayudar a los PJ contra los orcos; después de todo, deben proteger su inversión y salvarse a sí mismos. Un PJ que los observe durante el combate observa que Frederick lucha bien para ser hijo de un comerciante y que, si bien Gottri lucha con eficiencia, lo hace con menos entusiasmo del que cabría esperar de un enano con ansias de venganza.

## TÚMULOS

Poco después de encontrarse con los Chicoz de las Montañas Negras, Hans conduce al grupo por un estrecho sendero de cabras que se desvía del sendero principal y asciende hacia las Montañas Negras al este. Hans luego conduce al grupo hacia el sur. El sendero se convierte en una colina estrecha y las montañas a ambos lados se vuelven empinadas y densas. Fuertes vientos soplan valle abajo.

El grupo corona una colina y el sendero se ensancha. Se han construido varios túmulos en esta zona, y el último aún está siendo construido por un par de hombres jóvenes que apilan piedras solemnemente sobre un cadáver.

Los dos hermanos, Ralf y Berni Schneider, son bandidos secuaces de Hans. Ralf y Berni afirman ser supervivientes de un grupo de cazarrecompensas que fueron atacados por orcos. Dicen que los orcos mataron a sus compañeros Rudi y Helga (de hecho, los bandidos los asesinaron hace una semana). Ralf y Berni visten armaduras de cuero y ambos llevan tiras de orejas de orco alrededor del cuello. Los hermanos miden poco más de un metro y medio, tienen el pelo castaño claro y complexión ligera.

Ralf y Berni saludan a los PJ y les explican que su grupo fue atacado por orcos. Ya han erigido un túmulo y están terminando un segundo. Piden acompañar a los PJ durante el resto del viaje, alegando que hay más orcos por ahí y que temen ser eliminados.

**¡Pista!** Ralf y Berni son bandidos jóvenes y bastante inexpertos. No parecen lo suficientemente fuertes como para ser cazarrecompensas experimentados. Si un PJ se une a ellos para terminar el túmulo sobre su compañero, observa con una **tirada de Normal (2d) Observación** que el cuerpo que están enterrando muestra signos tempranos de descomposición, descolorido y apestoso. No es un cadáver fresco. Si los PJ llaman la atención sobre esto, quizá preguntándose si la historia de los hermanos podría ser cierta, estos balbucean entre sí intentando explicar: "Ah, bueno, ya ves..."; "Claro, pero fue hace tiempo que nos atacaron..."; "Cierto, y también huimos, no me importa decirlo..."; "Y entre una cosa y otra, es ahora cuando volvemos a enterrar a nuestros amigos...".

Si los PJ ya sospechan y vigilan a los nuevos miembros del grupo, permítales hacer una **tirada Difícil (3d) de Intuición** para darse cuenta de que Berni llama a Gottri por su nombre, a pesar de no haber sido presentado, y que el enano lo calla con una mirada de advertencia.

## MONUMENTO A DRUMIN DUMWINSON

Una gran placa oblonga de granito oscuro se alza a poca distancia de los túmulos. Hay un poema escrito en khazalid sobre la piedra, y es claramente de cierta antigüedad, ya que las runas se han oscurecido aquí y allá por la erosión y los excrementos de los orcos que pasan. Aún es prácticamente legible para quienes saben leer khazalid (si está presente, Gottri puede traducir el mensaje).



En memoria del valiente Drumin, nuestro honorable thane  
Que partió de Karaz Lumbar en nombre de su padre.  
A su lado marchaba su multitud, innumerables miembros de su clan  
Para construir un nuevo hogar bajo la Montaña Retumbante.  
“Hermanos”, dijo el thane, “nuestras tribulaciones han sido largas,  
Y anhelo tanto la celebración y la canción”.  
Así que los Mensajeros se embriagaron y los Martilladores se emborracharon  
Y los tamborileros y flautistas golpearon y clamaron  
Y despertaron de su profundo sueño a una bestia dolorosa  
Que odiaba sus canciones y resentía su festín.  
A la mañana siguiente, cuando Drumin gritó: “¡A la cama!”  
Un monstruo se arrastró por su sala y aplastó la cabeza de Duri  
Y se comió el corazón de Finar y le arrancó las entrañas a Grum.  
Sus crueles garras arañaron al pobre Borir, justo en el (ilegible).  
“¡Criatura vil, apártate! ¡Fuera! ¡Aléjate!”  
Gritó el valiente Drumin, alzando el martillo rúnico.  
“¡Deja en paz a mi clan o te lastimaré!”  
La criatura extendió la mano y le arrancó el brazo.  
Así pasó Drumin Dumwinson, valiente señor  
Su gente abandona este lugar, pues demonios inmundos acechan.  
El merodeador de las profundidades, Grungni maldice su nombre,  
Mydthroth, el ManosFérreas, el Terror de los Thanes.

## AL PIE DE KARAG DRONAR

Viajando hacia el sur, el sendero se ensancha y se abre a un gran valle encabezado por una montaña de aspecto inusual. Es Karag Dronar. La ladera de la montaña que mira hacia el grupo tiene dos características inusuales. Hay una amplia y alta escalera tallada al pie de la montaña y conduce a una entrada tallada con la imagen de un enano rugiente. Los escalones se han erosionado casi por completo y acceder a Karag Dronar requiere una **tirada Normal (2d) de Escalar**. Sobre la cabeza del enano hay siete cuevas dispuestas en círculo. Estas cuevas son curiosamente regulares, canalizándose hacia afuera desde el interior de la montaña. Están diseñadas para atrapar el viento y dirigirlo hacia las cámaras resonantes de Karag Dronar.

Al pie de la montaña hay una zona de arbustos y musgo. El suelo margoso es fértil para una cosecha de hongos boletus comestibles (muy sabrosos cocinados, aunque los más grandes están infestados de pequeñas larvas de mosquito blanco). Se han clavado un par de lanzas en el suelo dentro del semillero, cada una manchada de sangre. Una **tirada Fácil (1d) de Educación** exitosa las identifica como probables marcadores territoriales de los pieles verdes.

## EL ATAQUE DE LOS BANDIDOS

Hans se asegura de que esté anocheciendo cuando el grupo llega al pie de Karag Dronar y les ordena que acampen, ya que escalar en la oscuridad es totalmente desaconsejable. Pasa un tiempo explorando la zona con la esperanza de encontrarse con Belinda y Johan, pero pronto concluye que están en otro lugar y probablemente muertos.

Hans sugiere que todos los demás duerman mientras él hace la primera guardia. Los demás bandidos están de acuerdo, excepto Frederick, quien insiste brevemente en que él haga la primera guardia antes de ceder ante Hans (todo forma parte de la tapadera). Hans hace guardia, pero despierta a los demás bandidos después de unos 45 minutos. Intentan deshacerse de las armas de los PJ y luego los atacan mientras duermen.

Si los PJ son lo suficientemente insensatos como para seguir el plan de Hans, podrían despertarse cuando los bandidos les quiten las armas. Cada PJ dormido debe realizar una **tirada Difícil (3d) de Observación** y, si la supera, despertará mientras un bandido revuelve sus pertenencias. Los PJ que no despierten sufren las siguientes desventajas:

- ✦ **Desarmados:** Las armas de los PJ se han apilado en un lugar a media distancia del campamento. Se pueden recoger armas improvisadas, como piedras, del suelo con bastante facilidad. Además, las lanzas de los goblins se pueden coger fácilmente, ya que están a corta distancia. Sin embargo, están mal hechas y otorgan un ■ a cualquier ataque.
- ✦ **Enmarañado:** Los PJ están enredados con ropa de cama, tiendas de campaña y demás, por lo que pierden su libertad de maniobra durante el primer asalto del combate.
- ✦ **Pérdida de la Iniciativa:** Los bandidos tienen ventaja sobre los PJ. Todos los PJ comienzan al final del marcador de iniciativa.

Los PJ que fueron despertados por los bandidos siguen perdiendo la iniciativa, pero no sufren más efectos negativos.

Si los PJ quieren tomar la primera guardia, Hans y su banda esperan a que el resto de los PJ estén dormidos antes de atacar, haciendo todo lo posible por enmarañar y desarmar sigilosamente a los PJ dormidos antes de que suene la alarma.

Si los PJ no siguen el plan de Hans y desean continuar la escalada inmediatamente, simplemente grita “¡Ha llegado el momento!” y él y sus bandidos atacan según las reglas de combate habituales.

## EL PICO RETUMBANTE

La batalla contra Hans y sus hombres es feroz y breve. En cuanto la batalla alcanza su punto crítico —cuando cae el primer PJ, cuando cae Hans o cuando pierda a dos de sus hombres—, un rugido sobrenatural desgarrar el aire. Esto desencadena un Interludio mientras todos buscan el origen del ruido. No encuentran nada, por supuesto, porque es el propio Karag Dronar —el Pico Resonante— el que ruge mientras los goblins comienzan su ritual.

A menos que Hans pueda mantener el orden, los bandidos pierden el valor y huyen, gritando: “¡Un trol!”, “¡No, un gigante!” y similares. Solo Gottri Hachaloca duda, con un último vestigio de su honor de enano reclamando atención; permanece allí un asalto más antes de huir hacia las colinas. Los bandidos arrebatan cualquier objeto de valor que puedan agarrar mientras corren, lo que podría significar que los PJ tengan que perseguirlos (¡sobre todo si agarran el martillo!). Si los PJ los persiguen, usa una tirada enfrentada similar a la que se detalla en El ataque de los Chicoz de la Montaña Negra en la página 34.

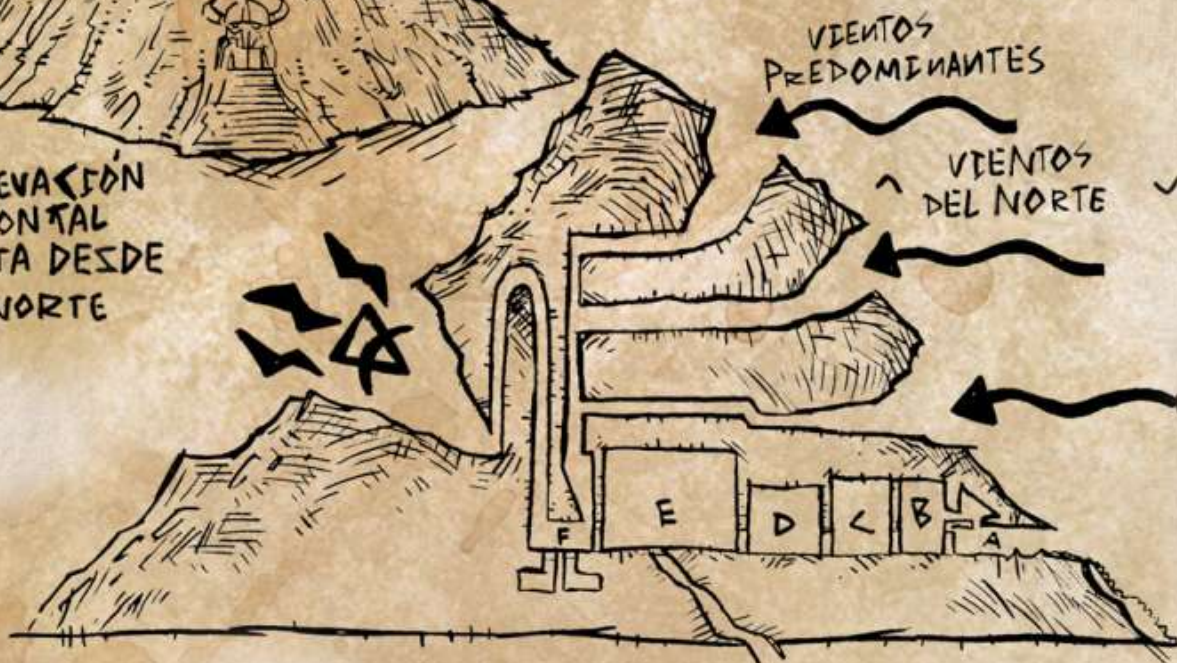
Si los PJ vencen a los bandidos, ahora pueden proceder a explorar Karag Dronar, que continúa rugiendo y retumbando en el futuro inmediato.



- ELEVACIÓN  
FRONTAL  
VISTA DESDE  
EL NORTE

# KARAGDROMAR

~EL PICO RETUMBANTE~



CORTE LATERAL

A = ENTRADA    B = BARRACONES < = SANTUARIO    D = FORJA/TALLER  
E = SALÓN    F = CÁMARA RESONANTE



Por encargo de  
Thane Dimzad el Cuvador

## EPISODIO TRES – EL TERROR DE LOS THANES

Hay un pequeño grupo de pieles verdes en Karag Dronar, los seguidores restantes de Zurgash Zilenziozo. Se compone del propio chamán, ocho guardias goblins nocturnos, cinco sirvientes snotling y un garrapato agusanado. Cuando los PJ comienzan a explorar Karag Dronar, los goblins se dedican principalmente a gritar, con la esperanza de ganarse el favor de Mork y/o Gork y devolverle la voz a Zurgash.

### GRITOS Y ALARIDOS

Construye un rastreador de progreso de 9 casillas con marcadores de evento en las casillas 1, 7 y 9. Coloca una ficha de rastreo en la primera casilla para representar el tiempo hasta que Zurgash recupere la voz.

A medida que los PJ entran en Karag Dronar, la emoción de los goblins alcanza su clímax. Que sus gritos lleguen a su fin y que tengan el efecto de restaurar los poderes de Zurgash depende de las acciones de los PJ.

**El Rastreador de Tiempo:** Los PJ pueden dirigirse rápidamente a la Cámara Resonante, donde se encuentra la mayor parte de los goblins, o pueden pasar un buen rato explorando cada rincón de Karag Dronar. Mueve la ficha de rastreo que representa el tiempo una casilla hacia arriba por cada uno de los siguientes eventos:

- ✦ Cada vez que salga un símbolo de retraso.
- ✦ Cada vez que los PJ entren en una nueva ubicación.
- ✦ En cualquier otro momento en que el DJ considere que los PJ se quedan más tiempo del necesario en un lugar determinado.

**Espacio de Evento del Rastreador de Tiempo 7:** Zurgash concluye que necesitan público. En este punto, cuatro goblins nocturnos armados con lanzas y escudos abandonan las Cámaras Resonante y viajan al Taller. Recogen a Belinda Schultz y Johan Proust, cautivos allí, y los llevan de vuelta a las Cámaras Resonante.

**Espacio de Evento del Rastreador de Tiempo 9:** Llenos de emoción, los goblins nocturnos matan a Belinda y Johan, si están en las Cámaras Resonante, mientras gritan "¡Waaagh! ¡Waaagh! ¡Waaagh!". En este punto, Zurgash brama con fuerza, recuperando la voz y la magia.

Los pieles verdes habrán terminado con sus gritos y alaridos cuando el rastreador de tiempo llegue a 9, o cuando los PJ lleguen a la Cámara Resonante. Si los PJ los interrumpen, Zurgash grazna roncamente al llegar, con su magia solo parcialmente restaurada. La cantidad de hechizos que obtiene depende del progreso del contador de tiempo.

**En la casilla 1:** Zurgash no ha recuperado la voz. No tiene acceso a ningún hechizo.

**Por encima de la casilla 1, por debajo de la casilla 5:** Zurgash puede acceder a un solo hechizo.

**En la casilla 5 o superior, pero por debajo de la casilla 9:** Zurgash puede acceder a dos hechizos.

**En la casilla 9:** Zurgash puede acceder a tres hechizos.

### UBICACIÓN A – ENTRADA

Una amplia escalera asciende por la ladera de la montaña hasta la entrada, enmarcada por una gran escultura de la cabeza de un enano. Lleva un casco con cuernos y abre la boca como si fuera a bramar o cantar. Dentro de la entrada, hay una pequeña habitación cuadrada con una gran y pesada puerta entreabierta en el extremo opuesto. A ambos lados de la puerta hay bancos de piedra achaparrados, destinados a que los guardias descansen.

Zurgash ha apostado aquí a un par de guardias: goblins nocturnos armados con lanzas y escudos. Demostrando la típica falta de meticulosidad goblin, se han quedado dormidos en sus puestos. Si los PJ se acercan sin hacer ruido, pueden sorprender a los guardias si superan una **tirada Normal (2d) de Sigilo**. Si los goblins se ven perturbados, luchan para defenderse mientras se retiran a las Cámaras Resonantes. Mientras huyen, los goblins se gritan unos a otros: "¡No dejes que impidan que el jefe grite!", intentando culpar a otros de cualquier calamidad posterior.

No hay nada más en la habitación, aunque los personajes que superen una **tirada Difícil (3d) de Observación** notarán un pequeño agujero cuadrado en el techo. Es una buhadera al que se puede acceder desde la armería de los Barracones.

La gran y pesada puerta da acceso a los Barracones.

### UBICACIÓN B – BARRACONES

No hay luz aquí; a los PJ sin Visión Nocturna les resulta muy difícil moverse a menos que lleven antorchas.

Los Barracones servían a los enanos de Karag Dronar como dormitorios y armería. A ambos lados de la habitación (que en realidad es más bien un amplio pasillo), las paredes están bordeadas de puertas achaparradas que conducen a modestas celdas. Hay doce celdas a cada lado de la habitación. Numeradas del 1 al 22 en escritura rúnica, proporcionaban espacios personales a los enanos que vivían aquí. Las dos últimas celdas están marcadas con las runas "Az" (Hacha) y "Azul" (Tesoro).

En la sala Az hay dos grandes estantes hechos de antiguo roble de montaña. Los estantes están diseñados para albergar numerosos tipos de armas, y los goblins han almacenado aquí varias lanzas de repuesto. Si los PJ miran detrás de los estantes, encontrarán una pequeña puerta oculta tras uno al lado derecho de la sala. A través de la puerta hay una estrecha escalera que conduce a una habitación muy pequeña sobre la buhadera en el techo de la sala. Hay madera en una esquina y una chimenea en el centro de la sala. Una olla de hierro forjado muy corroída, llena hasta la mitad con brea vieja y solidificada, cuelga sobre la chimenea. La buhadera está como a un metro de la chimenea, cubierta por una rejilla de hierro oxidada.

Ninguna de las demás habitaciones, incluida la prometedora habitación "Azul", contiene nada más que muebles viejos y rotos, montones de ropa de cama de paja sucia y trastos inútiles dejados por pieles verdes visitantes. Sin embargo, algunas habitaciones están habitadas.

Un PJ que desee escuchar tras la puerta de una habitación debería realizar una **tirada Difícil (3d) de Observación** para ver si oye algo dentro.

- ✦ **Habitación Tres:** Un par de snotlings jugando al escondite en un montón de ropa de cama vieja y mohosa. Alguien que escuche en la puerta puede oírlos retozando y riendo frenéticamente. Si se les molesta, intentan huir, luchando solo en defensa propia.

✦ **Habitación Ocho:** “Nakka”, un garrapato viejo e infestado de gusanos, ha sido abandonado aquí. Un oyente en la puerta puede oír su respiración dificultosa. Nakka solía ser una fiel mascota de Zurgash, pero ha sido infestado con las mismas larvas de mosquito del hongo que se alimentan del cercano campo de boletus. Algunos gusanos se han abierto paso hasta lo que parece ser el cerebro del garrapato, volviéndolo errático. Los goblins lo han atado a un poste al otro lado de la celda, donde camina de un lado a otro. No puede alcanzar a la gente cerca de la puerta, pero ataca a cualquiera que se le acerque.

✦ **Habitación Dieciséis:** Un snotling cuida una alfombra de moho blanco brillante. Cualquier PJ que entre en la habitación expulsa una nube de esporas y debe superar **una tirada Desalentadora (4d) de Aguante** o sufrirá el Estado de Intoxicación. Al final del pasillo, hay otra puerta grande y pesada que conduce al Santuario.

¡Ruidoz! – Además de la información que recopilan en las puertas de las celdas, cualquier personaje que se tome el tiempo de escuchar puede oír un leve zumbido proveniente del interior de la montaña.

## UBICACIÓN C – SANTUARIO A LOS ANCESTRS ENANOS

Esta sala es un antiguo santuario dedicado a las principales deidades enanas. Hay tres estatuas de mármol, cada una de aproximadamente metro y medio de altura, diseñadas para colocarse en nichos a lo largo del lado izquierdo de la sala. Las estatuas, que representan a Grungni, Grimnir y Valaya, han sido embadurnadas con sangre o algo peor para convertirlas en “Morky”. Los orgullosos rostros enanos tienen colmillos y muecas de piel verde, además de otras profanaciones. Un poco de saliva y esfuerzo puede limpiar esto fácilmente, pero contará como un retraso y avanzará el contador de tiempo. Si los enanos o sigmaritas se toman el tiempo de limpiar estas estatuas, recompénsalos con un punto de fortuna para la hoja de grupo.



En la pared opuesta a las tres alcobas, hay veinte grandes ranuras rectangulares dispuestas en cuatro filas de cinco. Cinco de estas ranuras contienen robustos sarcófagos de granito y una, el cráneo de un gigante. Aquí es donde los enanos de Karag Dronar depositaban los cuerpos de sus thanes. Sobre seis de las ranuras hay inscripciones en khazalid talladas:

- ✦ *Thane Dimzad el Cavador – El Thane Ingeniero y Fundador de Karag Dronar. Muerto en un desprendimiento de rocas.* (Frente al sarcófago hay una pequeña depresión donde reposa un viejo pico de minero corroído).
- ✦ *Thane Hargin Dimzadson – Desafiante ante la traición élfica. Muerto por una flecha.* (Frente al sarcófago hay una pequeña depresión donde reposa una punta de flecha élfica, forjada en ithilmar y como nueva).
- ✦ *Thane Kettri el Indomable – Tomador de ochenta y siete cabezas de goblins. Pereció por exceso de cerveza.* (Frente al sarcófago hay una pequeña depresión; la copa dorada que una vez reposó aquí desapareció hace tiempo).
- ✦ *Thane Thingol Kettrisson – Apenas un inmaduro barbudo cuando fue abatido por orcos.* (Frente al sarcófago hay una pequeña depresión donde descansan los restos del cráneo de un orco).
- ✦ *Thane Stronnomir el Amigo de los Hombres – Portador del Martillo de los Demonios. Asesinado por Uathach, traidor maldito.* (Frente al sarcófago hay una depresión vacía).
- ✦ *En memoria de Dumwin BarrigaFuerte – Asesinado por un gigante en el Asedio de Karaz Lumbar.* (No hay sarcófago aquí, pero en su lugar se ha colocado el cráneo lascivo de un gigante).

Los PJ reconocen con una **tirada Difícil (3d) de Observación** o en una tirada **Fácil (1d) de Oficio (Mampostería)** que las cinco primeras inscripciones son significativamente más antiguas que la anterior.

El resto de las ranuras están vacías, presumiblemente listas para recibir los cuerpos de los thanes posteriores. La fortaleza fue abandonada poco después de la muerte de Stronnomir a causa de Mydthroth. Cuando Drumin Dumwinson regresó aquí tras el asedio de Karaz Lumbar, colocó el cráneo del gigante para conmemorar el fallecimiento de su padre y la restauración de esta práctica. Desafortunadamente para él, Mydthroth la finalizó de nuevo al matarlo a él y a la mayoría de sus seguidores, dejando sus restos en una pila sin contemplaciones en la sala. En ese momento, un enano desesperado se apoderó del martillo de guerra mágico que intentó luchar contra Mydthroth. Su lugar legítimo está en la depresión frente al sarcófago de Stronnomir.

Una puerta conduce del Santuario al Taller.

¡Ruidoz! – También es importante avisar a los PJ en este punto de que se oye un rugido lejano. Proviene de las habitaciones de enfrente y es un sonido constante, profundo y palpitante que va ganando intensidad.

## UBICACIÓN D – TALLER (FORJA)

Esta sala fue en su día el centro de los diversos proyectos de ingeniería y minería que se realizaban en Karag Dronar. Todo tipo de equipos, herramientas y bancos de trabajo antiguos se encuentran dispersos por la sala; salvo una excepción, nada funciona correctamente.

A un lado del taller se encuentra un viejo martillo mecánico utilizado por los enanos en tiempos pasados para triturar rocas y convertirlas en rocas más pequeñas. El martillo consta de una gran base metálica (de dos metros

y medio cuadrados) a la que se fija un robusto andamio de hierro, de unos tres metros de altura. Los controles, una palanca para soltar el martillo y un torno para levantarlo, se encuentran en la parte superior del andamio. La palanca es muy rígida y requiere una **tirada Difícil (3d) de Fuerza** para accionarla. El martillo cae entonces sobre la base metálica con un fuerte estruendo, infligiendo 10 heridas (sin considerar Resistencia ni armadura) a todo lo que se coloque allí. El torno es más fácil de manejar, pero requiere mucho tiempo. Alguien en el andén puede necesitar 5 maniobras para levantar el martillo usando el cabrestante.

Toda la plataforma está vieja y oxidada. Ha sido usada y maltratada por pieles verdes y no le queda mucha vida útil. Los PJ que usen la plataforma deben ser conscientes de que están usando un equipo destartado, ya que las piezas metálicas chirrían con fuerza al accionar los mecanismos. Si los PJ insisten en usar el martillo, todo el dispositivo se derrumba al cuarto intento.

Los goblins han atado a dos cautivos en el taller. Los encontraron en el campo de hongos hace unas horas, los redujeron y los arrastraron hasta aquí. Zurgash aún no ha decidido qué hacer con ellos, pero sin duda tendrán un final espantoso si no los rescatan (de hecho, los arrastrará a la cámara de sondeo como "público", y luego serán asesinados por goblins sobreexcitados si los PJ no lo detienen).

Los dos cautivos son Belinda Schultz y Johan Proust, socios de Hans Blichter. Belinda (a quien los PJ podrían reconocer de Grenzstadt) es una joven de larga melena rubia trenzada. Johan es un hombre de unos cuarenta años con clareas de pelo corto y barba negra rapada. Ambos visten ropas de viaje resistentes. Han sido maltratados por los goblins y presentan varias heridas superficiales en las piernas, donde fueron pinchados con lanzas. Además, presentan varios arañazos y contusiones por los golpes de los goblins, y Johan tiene una oreja arrancada de un mordisco. Están atados de forma rudimentaria pero efectiva a una vieja mesa de trabajo con una cuerda larga, con las manos atadas a la espalda. Es comprensible que los bandidos se sientan miserables y desesperados. Johan, en gran medida resignado a su destino, se ha vuelto aislado y catatónico. Belinda está algo más animada y aún conserva la cordura.

En cuanto los PJ entran en la forja, Belinda les ruega que la liberen. Afirma que son simples viajeros que buscaban una ruta alternativa hacia los Reinos Fronterizos cuando fueron atacados por goblins.

Los bandidos están desesperados y agradecen sinceramente a los PJ si los liberan. Los goblins les han quitado las armas, pero intentan ayudarlos a enfrentarse al resto de la tribu. Dicen que no hay muchos goblins en la montaña; solo han visto unos seis diferentes en total.

Si se les acusa de ser bandidos, persisten en su tapadera. Si los PJ se niegan a aceptar su historia, confiesan y prometen cambiar de vida. Sin embargo, temen tanto a la justicia como a los goblins, y buscarán escapar de Karag Dronar lo antes posible y dirigirse hacia los Reinos Fronterizos si son liberados.

Una puerta conduce del Taller al Salón.

**¡Ruidoz!** – Un rugido profundo emana de detrás de la puerta que da a la habitación de enfrente. Suena como si varios individuos gritaran repetidamente: "¡Waaaaaaaagh! ¡Mork! ¡Mork! ¡Mork!"



## UBICACIÓN E – SALÓN

Esta gran sala fue usada antaño por los enanos de Karag Dronar para eventos sociales. Entre los enormes pilares que sostienen el techo abovedado se encuentran los restos de largas mesas de caballete construidas con gruesos tablones de roble de montaña. Hace tiempo que fueron volcadas y destrozadas.

Dos goblins nocturnos armados con lanzas y escudos custodian la puerta al fondo del salón. La puerta conduce a las Cámaras Resonantes. A menos que los PJ sean especialmente sigilosos, los goblins los ven, huyen a la Cámara Resonante para dar la alarma y cierran las puertas. No tienen nada que las bloquee, así que, aunque las puertas son pesadas, son más una molestia que un estorbo para los PJ.

Un par de snotlings atienden el rugiente fuego en el centro del salón, alimentando las llamas con trozos de madera y hueso que han recogido del suelo. Una tosca escultura de metal de un orco gruñendo yace en el fuego, brillando al rojo vivo. Si los goblins cierran las puertas de la Cámara Resonante antes de que los snotlings logren atravesarlas, estarán a merced de los PJ, ya que no son lo suficientemente fuertes como para abrir las pesadas puertas ellos mismos.

Hay una pila de esqueletos enanos en un rincón de la sala. Una **tirada Fácil (1d) de Medicina** o una **tirada Difícil (3d) de Educación** revelará que los restos tienen siglos de antigüedad y sufrieron muertes increíblemente violentas. Los PJ podrían suponer que esta es la escena de la muerte de Drumin, y estarían en lo cierto, aunque discernir cuáles de los restos pertenecen al thane enano es imposible, ya que todos han sido saqueados y maltratados por los goblins desde su muerte.

**¡Ruidoz!** – Un rugido muy fuerte emana de detrás de la puerta que conduce a la habitación que tienen delante. Un canto profundo de "¡Waaagh! ¡Mork! ¡Mork! ¡Mork!" se repite una y otra vez.

## UBICACIÓN F — LAS CÁMARAS DE RESONANCIA

La siguiente habitación es otra gran cámara con una arquitectura muy extraña. Varios agujeros están tallados en el techo, canalizando el aire desde la ventosa cara norte de la montaña hacia el sur a través de un sinuoso túnel en forma de embudo.

Bajo el suelo de esta cámara, a la que se accede mediante pesadas rejillas metálicas dentro de trampillas, se encuentran varias pequeños sótanos. Cada uno de estos sótanos tiene espacio para encender un fuego, lo que permite acelerar el flujo de aire a través del sistema en días de poco viento o ausencia de viento.

Zurgash se encuentra en esta habitación con los últimos cuatro de sus seguidores goblins nocturnos. Son la fuente del ruido que resuena por toda la montaña: amplificado por la extraña arquitectura de Karag Dronar, los cánticos de los goblins y los susurros sibilantes de Zurgash causan un ruido masivo.

Si los PJ han interrumpido a los goblins antes de que Zurgash recupere por completo su poder, este se centrará principalmente en huir. Si recupera sus poderes, entonces, excitado por los gritos y la oleada de poder de Mork-y (o Gork-y), Zurgash podría quedarse un rato para asar a algunos idiotas con su magia perdida. Pero sigue siendo un goblin y se largará si la situación se pone un poco fea.

## EL DESPERTAR DE SHAGGOTH

Zurgash y sus goblins no son la única amenaza que acecha en el Pico Retumbante. Mydthroth, el Terror de los Thanes, es un antiguo e irascible ogro dragón. Habita un sistema de cuevas bajo la montaña y se ha visto perturbado por el creciente clamor del rito de Zurgash.

Mydthroth aparece en el Salón, apartando una de las grandes losas de piedra que cubren el suelo. Aunque habita de forma natural en las cuevas del corazón de la montaña, considera las cámaras y habitaciones construidas por los enanos como su territorio e intentará expulsar a cualquier intruso de la zona, ya sean goblins nocturnos o PJ.

Queda en manos del DJ determinar el mejor momento para la llegada de Mydthroth. La opción más drástica podría ser que los PJ se encarguen ellos mismos de los goblins nocturnos y luego disfruten de un respiro momentáneo antes de enfrentarse a la llegada del ogro dragón. Por otro lado, si los PJ han causado algún desastre, puede ser mejor que Mydthroth llegue mientras Zurgash y sus goblins siguen sueltos. El ogro dragón puede entonces encargarse de los pieles verdes y dar a los PJ un par de minutos para recuperar fuerzas antes de decidir qué hacer a continuación.

## MYDTHROTH

Mydthroth y los suyos vagaron abiertamente por los parajes salvajes del Viejo Mundo, luchando contra dragones en los bosques y bañándose en las tormentas eléctricas que azotaban los picos más altos de las Montañas del Fin del Mundo. Mydthroth era un poderoso campeón de su pueblo que habitaba en una cueva en las profundidades de la montaña ahora conocida como Karag Dronar. Pero cuando las legiones del Caos descendieron del norte, los ogros dragón se doblegaron ante los poderes destructivos para salvarse, jurando servidumbre a cambio de la inmortalidad. Mydthroth se unió a los ejércitos de demonios y mortales en la eterna batalla en la cima del mundo y disfrutó de su nueva vida de lucha y matanza. Sin embargo, fue herido por la espada de un demonio y buscó un breve descanso antes de

reanudar la lucha. Y así se arrastró por las Montañas del Fin del Mundo de regreso a su cueva.

Al llegar a su hogar, Mydthroth se enfureció al descubrir que varias pequeñas criaturas peludas se habían instalado y excavado varias cavernas adicionales en su guarida. Mydthroth mató a los intrusos, se arrastró hasta el corazón de la montaña y se dispuso a dormir.

Mydthroth agoniza. La espada maldita del demonio drena lentamente la fuerza vital de su víctima, y solo las grandes reservas de fuerza del ogro dragón lo han mantenido con vida durante tanto tiempo; dentro de un breve milenio, Mydthroth seguramente exhalará su último suspiro. Mientras tanto, el sueño que Mydthroth anhela desesperadamente no lo refresca como debería, y las visitas irregulares a la montaña de grupos de enanos o pieles verdes suponen una interrupción constante de su descanso, incluso si en realidad pasan décadas entre ellas.

### USANDO LAS CARACTERÍSTICAS DE KARAG DRONAR CONTRA MYDTHROTH

Los PJ astutos podrían intentar persuadir a Mydthroth para que caiga en trampas u otras situaciones complicadas usando partes del propio Karag Dronar. Aquí hay algunos ejemplos de cosas que podrían intentar:

**Luchando en las Celdas:** Mydthroth es demasiado grande para caber cómodamente en ninguna celda. Mientras está en una celda, sufre el estado de Expuesto y no puede usar dados de actitud. Además, podría intoxicarse si entra en la celda dieciséis y es demasiado grande para mantenerse fuera del alcance de Nakka en la celda ocho.

**Usando la Buhedera:** Mydthroth no puede atravesar la estrecha escalera que lleva a la sala de la buhedera, pero calentar la brea hasta el punto de ebullición lleva al menos quince minutos a menos que se use magia o algún otro truco. Sin embargo, al dejar caer una antorcha encendida en la brea, esta se incendia, creando un peligroso proyectil al instante.



Convencer a Mydthroth de ir a la Entrada puede ser difícil; técnicamente está fuera de la montaña y, por lo tanto, no la considera su territorio. Sin embargo, si un PJ en la Entrada hace algo que irrite al ogro dragón (por ejemplo, haciendo mucho ruido) y supera una **tirada de Picaresca** contra la Inteligencia de Mydthroth (3), conseguirá que salga.

El PJ con el caldero debe realizar una tirada de Habilidad de Proyectiles contra la Agilidad de Mydthroth (2) para golpear al ogro dragón a través de la buhadera. Si el ataque tiene éxito, calcula el daño infligido según el estado del contenido del caldero.

**Brea Hirviendo:** La brea hirviendo inflige 6 heridas a Mydthroth. Cualquier personaje cercano al ogro dragón (como el PJ que atrajo a Mydthroth a la Entrada) debe superar una **tirada Difícil (3d) de Agilidad** o es rociado con la pez hirviendo y sufre 3 heridas.

**Brea Ardiendo:** La brea ardiente no es tan dañina como la hirviendo, pero es más viscosa y puede seguir dañando a Mydthroth en turnos posteriores. Si la brea impacta a Mydthroth, sufre 4 heridas. En cada turno posterior, puede realizar una **tirada Normal (2d) de Agilidad**. Si tiene éxito, limpia la brea ardiente y no sufre más daño. Si no tiene éxito o no supera la tirada, sufre una herida durante los siguientes cuatro turnos mientras la brea se consume.

**Usando el Martillo Mecánico:** Mydthroth no es ingenuo: sabe muy bien que estar bajo el martillo gigante en el taller probablemente le provocará una herida dolorosa. Si se ha intoxicado de alguna manera, no tendrá tanto cuidado. Un PJ, actuando como señuelo, podría correr por el suelo del taller mientras otro PJ suelta el martillo cuando el ogro dragón pasa por debajo. Si el señuelo supera una tirada de Picaresca contra la Inteligencia de Mydthroth de 3, el plan tiene éxito.

### UN SUCESO FORTUITO

Si los PJ tienen dificultades contra Mydthroth, pero sus acciones han complacido a los dioses enanos, podrían ser bendecidos con un poco de buena fortuna. Para que esto ocurra, deben cumplirse los siguientes criterios:

- ✦ Los PJ deben haber atravesado el Santuario con Mydthroth persigiéndolos.
- ✦ Los PJ deben haber dejado el martillo de guerra mágico con Stronnomir.
- ✦ Los PJ deben haber purificado las estatuas de los dioses ancestrales.

Si se cumplen estos criterios, lee el siguiente texto mientras Mydthroth pasa frente a la estatua de Grungni.

Se oye un fuerte chirrido cuando una de las garras del ogro dragón se engancha bajo una losa suelta en el suelo del santuario. Se desploma y, al hacerlo, se agarra a la estatua de Grungni para estabilizarse. Sin embargo, la pesada estatua de mármol se vuelca y golpea la espalda de la criatura, crujendo contra su columna vertebral con un desagradable chasquido.

Como resultado de este suceso, Mydthroth sufre dos Heridas Críticas (Espalda Torcida y Costilla Rota) y debe superar una **tirada Difícil (3d) de Fuerza** para empujar la estatua. No puede realizar ninguna otra maniobra hasta que la estatua sea retirada.

### OTRA OPCIÓN

Quizás la mejor solución para lidiar con Mydthroth sea también la más obvia: huir. El shaggoth solo quiere que lo dejen dormir en paz. Debido a su Estado Lento, no opondrá más que una persecución superficial una vez que los PJ abandonen su territorio.

Sin embargo, es probable que el monstruo se haya interpuesto entre los PJ y la única salida de Karag Dronar. Esquivar a la criatura es un desafío digno de los PJ más rápidos.

## UN BREVE REGRESO A GRENZSTADT

Si los PJ han investigado Karag Dronar, han descubierto el lugar de descanso adecuado del martillo de guerra mágico y han prevalecido contra las diversas amenazas dentro (y fuera) de la Montaña Retumbante. Sin duda, los PJ estarán deseando regresar a Karak Azgaraz, pero un par de cabos sueltos podrían aparecer y preocuparlos al pasar por la ciudad de Grenzstadt una vez más. El curso de estos acontecimientos está determinado por la información que los PJ revelaron a Grom Brokkson durante la reunión del consejo al comienzo de la aventura.

Si los PJ le contaron a Grom la Leyenda de los Jinetes de la Tormenta y le hicieron saber que creían que el martillo tenía poderosas propiedades mágicas, consulta el **Encuentro Opcional: Una Entrevista con Theodosius von Tuchtenhagen**.

## ENCUENTRO OPCIONAL: UNA ENTREVISTA CON THEODOSIUS VON TUCHTENHAGEN

Si Grom Brokkson ansiaba recuperar el martillo de guerra mágico y estaba indignado por las historias de traición humana en la Batalla del Paso del Fuego Negro, se dirigió a Grenzstadt, llegando a la ciudad poco después de que los PJ se marcharan. Mientras los PJ exploraban Karag Dronar, Grom se acercó a Theodosius von Tuchtenhagen. Esperaba intimidar al noble amenazándolo con resolver el “Resentimiento de Stronnomir” a menos que Theodosius lo ayudara a recuperar el martillo. Las negociaciones fracasaron y el impulsivo Enano pronto se vio envuelto en una discusión cada vez más acalorada con el noble. Presa del pánico, Theo ordenó precipitadamente a sus guardias que atravesaran a Grom con sus alabardas y se deshicieran del cuerpo. Ahora se arrepiente, ya que el enano mencionó una especie de lugar secreto y Theo está seguro de que allí debe haber un tesoro, o al menos un martillo de guerra mágico. Si consiguiera tales objetos de valor, podría saldar sus deudas fácilmente.

Tras reflexionar, Theo recuerda que los PJ se dirigían al Paso del Fuego Negro en busca de algo y que llevaban un martillo de guerra. Informa a los soldados que custodiaban Grenzstadt de que si alguien que coincidiera con la descripción de los PJ entraba en la ciudad, debían enviarlo a él.

Los PJ podrían obtener una pista sobre lo que está sucediendo durante su regreso a Grenzstadt. Al llegar a la entrada del Paso del Fuego Negro, marcada por la roca donde se encontraron con Gottri Hachaloca en su viaje de ida, deben realizar una **tirada Difícil (3d) de Observación**. Quienes la superen notarán que hay un cadáver escondido tras la roca. Si los PJ

investigan más, descubrirán que es el cuerpo de Grom Brokkson. Los guardaespaldas de Theo lo abandonaron allí después de clavarle flechas orcas en las heridas para que pareciera que había sido asesinado por orcos de la Montaña Negra. No han hecho un buen trabajo; Cualquier PJ que supere una **tirada Fácil (1d) de Medicina** o una **Desalentadora (4d) de Primeros Auxilios** observa que las heridas fueron causadas con una espada en lugar de una flecha.

Cuando los PJ llegan a las puertas de Grenzstadt, los soldados les abren la puerta de la ciudad (ver página 29) y luego les preguntan si van a la casa de Theo a cobrar alguna recompensa. Si los PJ responden que sí, se les confía que se dirijan solos a Theo y se les deja en paz. Si no, un grupo de seis soldados se reúne y escolta a los PJ hasta la casa de Theo. Son educados, pero no dudan en presionar a los PJ si se muestran recalcitrantes.

Theo recibe a los PJ como se describió anteriormente en la página 31. Una vez más, los agasaja con brandy bretoniano y se muestra inicialmente untuoso. Les hace las siguientes preguntas sobre su estancia en el Paso del Fuego Negro:

“Entonces, ¿qué hacían en el Paso del Fuego Negro?”

¿Vieron muchos orcos?

¿Adónde fueron?”

A lo largo de la entrevista, el objetivo principal de Theo es encontrar la ubicación de Karag Dronar. Sin embargo, finge que solo quiere saber más sobre los alrededores del Paso por la seguridad de Grenzstadt.

Si los PJ revelan la ubicación de Karag Dronar, Theo saca un mapa de la zona y les pide que marquen su viaje, junto con la ubicación aproximada de la montaña y cualquier otro punto de referencia que recuerden. Si se niegan, les pregunta:

“Soy consciente de que cuando entraron en el Paso llevaban un arma en particular, un martillo de guerra. ¿Pueden decirme qué fue de él?”

Si los PJ mienten a Theo, deben superar dos **tiradas de Picaresca**, una contra la Inteligencia de Theo (3) y otra contra la Inteligencia de Gunther, su hechicero favorito (4 □). Si mienten con éxito sobre la ubicación del martillo, Theo hace una última pregunta:

“Me han hablado de una montaña peculiar que se encuentra en algún lugar del Paso. ¿Se encontraron con alguna montaña tan extraña o vieron algún pico extraño durante su viaje?”

De nuevo, los PJ deben superar dos **tiradas de Picaresca** para engañar a Theo. Si lo consiguen, el noble los despide y olvida el asunto.

Si los PJ responden sinceramente a las preguntas de Theo, este los presiona para que le den más información sobre Karag Dronar. No se atreve a atacar a más enanos ni a sus amigos por el momento, así que no amenaza ni engatusa demasiado a los PJ. Luego los despide y planea una expedición a Karag Dronar para saquear la montaña y robar el martillo.

También paga cualquier recompensa que se les deba a los PJ por matar orcos.

Si los PJ son descubiertos mintiendo a Theo, acusándolo de matar a Grom o provocándolo de cualquier otra forma, podrían causarse muchos problemas. Theo incluso podría ordenar a sus guardias que ataquen a los PJ y los obliguen a regresar a Karag Dronar junto con su expedición si no cooperan. También se niega a pagar ninguna recompensa a quienes lo hayan ofendido.

## REGRESO A KARAK AZGARAZ

El resto del viaje de regreso a Karak Azgaraz transcurre sin incidentes. Una vez que los PJ regresen a la fortaleza, se organiza rápidamente un encuentro con el señor feudal Gronmir y el Maestro del Saber Hagar. Los entrevistan sobre su viaje, haciendo preguntas muy similares a las que Theo les hizo anteriormente (aunque con mucho más respeto). El maestro del saber Hagar toma nota de todo lo que los PJ descubren y agradece cualquier información adicional que puedan proporcionar. Gronmir, por supuesto, abona cualquier pago adeudado a los PJ.

## CABOS SUELTOS Y CONSECUENCIAS

La aventura ha terminado, pero dependiendo de su desempeño, los PJ podrían haberse ganado una reputación, haber hecho enemigos o aliados, y quizás simplemente sufrir una maldición persistente.

Si los PJ recopilaban buena información, devolvieron el martillo a la tumba de Stronnomir y derrotaron a las diversas criaturas que habitaban Karag Dronar, habrán realizado una muy buena acción a ojos de los enanos. Con el tiempo, la noticia del puesto avanzado perdido llega a Karak Hirn, y el rey Alrik Ranulfsson envía una banda de intrépidos enanos a repoblar la Montaña Retumbante. Presentan un buen informe de lo que encuentran y se forjará un vínculo de amistad entre Karak Hirn y Karak Azgaraz. Los PJ incluso podrían ser convocados ante el rey, en cuyo caso se les otorgarán numerosos honores y condecoraciones.



Por otro lado, si los PJ fueron descuidados, quizás llevando a Theodosius von Tuchtenhagen a Karag Dronar o permitiendo que Mydthroth sobreviviera, podrían dañar la reputación de Karak Azgaraz y deteriorar sus relaciones con Karak Hirn. Con el tiempo, al correrse la voz de su fracaso, podrían no ser bien recibidos en muchas fortalezas enanas. Si han sido particularmente negligentes, incluso podrían ver sus nombres incluidos en un registro de rencores y verse obligados a realizar algún otro favor a los enanos para resolver el asunto.

Theodosius von Tuchtenhagen también podría convertirse en una espina más para los PJ si más tarde descubre que le mintieron u omitieron algún detalle importante sobre su viaje (por ejemplo, podría enviar una expedición a Karag Dronar y descubrir que todavía hay un ogro dragón suelto en la montaña). Theo es solo un noble menor, pero aún domina la zona de Grenzstadt. Si los aventureros necesitan viajar de nuevo al Paso del Fuego Negro en el futuro, bien podría encargarse de vengarse.

Cualquier miembro superviviente de la banda de Hans también tiene motivos para resentirse con los PJ y estaría encantado de vengarse si tuviera la oportunidad.

Finalmente, está el asunto del martillo. Si los PJ no se lo dejaron a Stronnomir, la mala suerte los perseguirá hasta que el martillo sea devuelto como corresponde. El grado de mala suerte que sufran dependerá de hasta qué punto hayan fallado en honrar al enano muerto. Véase la tabla a continuación:

GRADO DE DESHONOR	EJEMPLO	EFEECTO
Menor	Limpiaste Karag Dronar, pero dejaste el martillo con Drumin en lugar de con Stronnomir.	Los PJ sufren colectivamente la Condición de Mala Fortuna el primer día de cada mes.
Moderado	Le diste a Theodosius la información que necesitaba para recuperar el martillo.	Los PJ sufren colectivamente la Condición de Mala Fortuna el primer día de cada semana.
Severo	Te quedaste el martillo	El portador sufre de mala suerte mientras está en el martillo.

## ADVERSARIOS NOTABLES

La siguiente sección detalla todos los PNJ y criaturas que los PJ encontrarán a lo largo de la aventura.

Algunos de estos adversarios incluyen Cartas de Criatura (consulta la página 45 para una descripción de las Cartas de Criatura).

## THEODOSIUS VON TUCHTENHAGEN Y SU FAMILIA

Los PNJ del Paso del Fuego Negro usan las reglas para PNJ descritas en el capítulo “El Bestiario” del Producto Básico.

- ✦ Theo usa las reglas de **Noble**.
- ✦ Gunther Hemmelmann usa las reglas de **Hechicero** (aunque los DJ con *Vientos de la Magia* podrían optar por darle la acción de Canalizar y dos hechizos de la Orden Dorada, según lo consideren oportuno).
- ✦ Un total de diez guardias patrullan los terrenos de la casa; todos son **Soldados**.
- ✦ El grupo de sirvientas de Theo y su bufón imbécil son **Ciudadanos**.

## HANS BLICHTER

Hans ha vivido en la zona de Grenzstadt toda su vida. Desde su infancia, ha ayudado a grupos de exploradores a orientarse a través del Paso del Fuego Negro y la naturaleza circundante. Pocas personas conocen mejor la zona.

Sin embargo, Hans se ha vuelto codicioso y despiadado. Sigue guiando a los viajeros por el paso, pero él y su banda de violentos matones atacan rápidamente a sus hombres si considera que vale la pena robar algo que portan (como martillos mágicos).

## LA BANDA DE HANS

Los miembros de la banda usan los perfiles y habilidades de los soldados, como se describe en el capítulo “El Bestiario” del Producto Básico. Gottri es una excepción, ya que tiene una Resistencia y una Voluntad de 4 en lugar de 3. Además, Belinda y Johan están solo a 5 heridas gracias a las atenciones de sus captores goblins.

## CHICOZ DE LAS MONTAÑAS NEGRAS — ARQUEROS ORCOS

Desde tiempos inmemoriales, las Montañas Negras han estado plagadas de orcos que asaltan desde sus guaridas en las cercanas Tierras Baldías y la fortaleza del Pico Sangriento. Están equipados con armaduras y armas robadas a viajeros, incluyendo arcos y pesadas cuchillas de hierro con gancho llamadas Cosquilleadores Enanos.

Los Chicos son orcos y usan las habilidades que se indican en el Libro Básico. Además, tienen entrenamiento en Habilidad de Proyectiles.

## ANATOMÍA DE UNA CARTA DE CRIATURA

Las cartas de criatura ponen al alcance de la mano toda la información que un DJ necesita para gestionar criaturas durante un encuentro. Las estadísticas importantes y la información del juego se organizan en una cara, con ilustraciones que el DJ puede mostrar a los jugadores en la otra.

Además de la comodidad de gestionar criaturas durante una sesión, el formato de las cartas facilita la preparación entre sesiones. Las cartas de criatura se pueden combinar con cartas de acción para crear una variedad ilimitada de encuentros que desafíen a los jugadores.

Algunas criaturas tienen iconos en el lateral de su carta que indican el número de cartas de acción, por tipo, que el DJ puede seleccionar para personalizar la criatura, haciendo que estos oponentes sean más diversos y desafiantes.

El DJ puede seleccionar cualquier carta de acción del tipo apropiado para la cual la criatura cumpla los requisitos indicados en la carta. Esto se suma a las acciones básicas a las que todos los PNJ y criaturas tienen acceso, siempre que cumplan con los requisitos específicos de la carta.



Cuerpo a cuerpo



Hechizo



A distancia



Bendición



Apoyo



1. Nivel de amenaza. El nivel de amenaza de la criatura.

2. Nombre de la criatura. Nombre de la criatura mostrado en la carta.

3. Categoría. El grupo de PNJ/Adversario al que pertenece.

4. Umbral de Heridas. El umbral de heridas de la criatura. Una vez que haya sufrido más heridas que su umbral, la criatura es derrotada.

5. Características. Las seis características de la criatura, incluyendo cualquier dado de fortuna asociado a ellas.

6. Actitud. La actitud predeterminada de la criatura, que el DJ puede ajustar, si lo desea, gastando dados de su asignación de Astucia.

7. Reserva de A/A/P. La reserva de dados de Agresión, Astucia y Pericia de la criatura.

8. Índice de Daño. El daño de los ataques de la criatura, que refleja su capacidad innata o predeterminada para la carnicería. Este valor puede intercambiarse por un índice diferente si la criatura está equipada con armas o efectos específicos.

9. Valor de Absorción. El Valor de Absorción de la criatura, que refleja su resistencia innata o predeterminada al daño. Este valor puede intercambiarse por un índice diferente si la criatura está equipada con armadura o efectos específicos.

10. Valor de Defensa. El Valor de Defensa de la criatura, que refleja su capacidad innata o predeterminada para evitar o desviar ataques. Este valor puede intercambiarse por una clasificación diferente si la criatura está equipada con armaduras o efectos específicos.

11. Opciones de Cartas de Acción. El número y tipo de acciones que el DJ puede añadir a la criatura para personalizar un encuentro.

12. Resumen de Reglas Especiales. Una breve lista de las habilidades o reglas especiales de la criatura. Consulta la entrada de la criatura específica para obtener más detalles.

13. Icono de Producto. Cada carta está marcada con un icono de producto para identificar rápidamente a qué producto pertenece. Las criaturas se identifican con el icono del conjunto del producto en el que aparecieron originalmente, así como con el icono del Cubil de Criaturas.

## ZURGASH ZILENZIOZO — CHAMÁN GOBLIN NOCTURNO

Antes un poderoso chamán de los goblins nocturnos de la Lanza Sangrienta, Zurgash sufre actualmente la pérdida de su voz. Ya sea por razones espirituales, físicas o psicológicas, Zurgash espera recuperarla suplicando al dios piel verde Mork desde las cámaras amplificadoras de Karag Dronar.

## GUARDIAS GOBLINS NOCTURNOS

Los últimos seguidores de Zurgash son ocho goblins nocturnos armados con lanzas y escudos.

**Ojos Nocturnos:** Los goblins nocturnos ignoran los dados ■ añadidos a sus reservas de dados por efectos de oscuridad no mágicos. Tienen una visión nocturna increíblemente aguda, pero se sienten fatal con luz brillante. Suman al menos un dado ■ a todas las tiradas de Observación y Habilidad de Proyectiles durante el día y pueden añadir más si se exponen a una luz inusualmente brillante.

**Los Elfos son escalofriante:** Cuando un grupo de goblins nocturnos es superado en número por elfos en un combate, sufren ■ en todas las tiradas. Si los goblins son superados en número por elfos en una proporción superior al doble, sufren ♦ en las tiradas.

## NAKKA — GARRAPATO INFESTADO DE LARVAS

Nakka es un garrapato cavernícola grande e irascible, una extraña criatura híbrida mitad hongo, mitad carne. Tiene un cuerpo duro, rojo y esférico, con largas garras afiladas y unas fauces enormes y colmilludas. Los cuidadores de goblins nocturnos de Nakka lo han descuidado, y su cuerpo (y lo que se hace pasar por su mente) está plagado de decenas de diminutas larvas blancas de mosquito del hongo. Como resultado de esta infestación, Nakka es extremadamente inestable, incluso para los estándares de un garrapato normal.

**Bola Rebotante de la Muerte:** Si Nakka realiza una maniobra de movimiento durante su turno, recibe +2 de defensa hasta su siguiente acción.

**Infestado:** El cuerpo de Nakka está tan devorado por gusanos que literalmente se está desmoronando. Cada vez que Nakka obtiene un ♦, sufre 1 herida, además de cualquier otro efecto.

## MYDTHROTH — SHAGGOTH HERIDO

Mydthroth es un antiguo ogro dragón shaggoth que ha establecido su guarida bajo la montaña de Karag Dronar durante miles de años. Cuando los enanos construyeron las cámaras de resonancia de Karag Dronar, Mydthroth viajaba por las tierras baldías del norte, luchando junto a tribus merodeadoras. En una de esas batallas, un arma del Caos le infligió una herida permanente que gradualmente ha consumido gran parte de su prodigiosa fuerza. A pesar de su debilitante herida, Mydthroth sigue siendo una fuerza a tener en cuenta.

**Furia Tormentosa:** Mydthroth ignora las heridas y los críticos causados por ataques de rayo. En su lugar, recupera una cantidad de heridas normales igual al daño que el ataque habría causado. Además, durante el resto del encuentro, sus ataques cuerpo a cuerpo infligen daño adicional igual a su profundidad en la postura Temeraria, pero su Defensa se reduce a 0.

**Aterrador:** Mydthroth causa Terror 3.

**Languideciente:** Mydthroth agoniza lentamente a causa de su herida. Esto explica que su Fuerza y Resistencia sean ligeramente inferiores a las de un shaggoth estándar. Tampoco puede usar la habilidad Maestro de la Tempestad y sufre el Estado de Lentitud.

**Acción sugerida:** Arrojar contra la pared

CRIATURA/PNJ	FUE	RES	AGI	INT	VOL	EMP	A/A/P	HERIDAS	ACTITUD
HANS BLICHTER	3 ■ (5)	4 (2)	4 (0)	4	4	4	4/4/4	15	R <sub>1</sub>
CHICOZ	5 ■ (5)	5 ■ (2)	3 (1)	2	3 ■	2	6/1/2	14	R <sub>2</sub>
ZURGASH	3 (3)	3 (1)	3 (1)	4 ■ ■	4	4	3/5/2	12	R <sub>3</sub> / Cr
GOBLIN NOCTURNO	3 (5)	3 (1)	3 (1)	3 ■	2	2	3/2/1	10	Cr
NAKKA	4 (5)	4 ■ (0)	5 (0/2)	1	1	1	6/0/0	13	R <sub>3</sub>
MYDTHROTH	7 ■ (7)	7 (2)	2 (1)	3	6	2	5/3/3	32	R <sub>2</sub>




Braddi,

Me alegra saber de ti, y disfruto escuchando lo que ocurre en Karak Azgaraz. Sin embargo, aquí en el Paso del fuego Negro, ha sido un año difícil. La próxima vez que veas al Guardián del Rencor, envíalo a mi puesto, pues tenemos muchas rencillas que registrar contra los pieles verdes. Varios de nuestros valientes guerreros han caído en batalla, la mayoría a manos de un imponente jefe orco que lleva sus barbas en el cinturón. Yo y todos mis Rompehierros hemos jurado abatirlo la próxima vez que nos encontremos en batalla.

Mi hacha ha decapitado a veintiséis de los brutos orcos, aunque he perdido la cuenta de los goblins que he matado... ¡nadie en mi puesto considera que un goblin valga la pena contar!

Uno de los guerreros de mi puesto habló de rumores que había oído sobre el gremio de Ingenieros, que hablaban de una fortaleza lejana que estaba construyendo una especie de dirigible. ¡Qué disparate! Coincido con mi Thane; Los enanos no están hechos para volar. ¡No encontrarás ninguno de esos girocópteros modernos en mi puesto de avanzada, por Grungni!

Deberías saber que conocí a un maestro cervecero que decía dirigirse a tu fortaleza. Tenía muchos barriles de buena cerveza y noticias inquietantes sobre problemas en las Tierras Oscuras. Sus rumores eran en su mayoría historias descabelladas sobre merodeadores humanos y hombres bestia gigantescos. Creo que estas historias no se pueden descartar fácilmente, y harías bien en contárselo a tu Thane.



*Bandrik Stonecath*

