

WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

Escaneado por



malerius

<http://daimonster.blogspot.com/>

UN SOMBRÍO MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROS

WARHAMMER®

EL JUEGO DE ROL

Escrito y diseñado por: Chris Pramas

Creado originalmente por: Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell y Rick Priestley

Material adicional: Dan Abnett, Jeremy Crawford, Graeme Davis, Kate Flack, Ewan Lamont, Aaron Loeb, R.F. Luikart, Todd Miller, Rick Priestley, Robert J. Schwab, Gav Thorpe

Edición: H. D. Robinson Revisión: Marc Gascoigne Diseño gráfico y dirección de arte: Hal Mangold

Dirección adicional de arte: John Blanche Ilustración de cubierta: Geoff Taylor Logotipo de WJDR: Darius Hinks

Ilustraciones interiores: Toren "Macbin" Atkinson, Steve Bollodin, Caleb Cleveland, Dave Gallagher, David Griffith, Jon Hodgson, Carl Frank, Ted Galaday, Janine Johnston, Karl Kopinski, Pat Loboiko, Britt Martin, Val Mayerik, Torstein Nordestrand, Justin Norman, Erik Polak, Scott Purdy, Wayne Reynolds, Rick Sardinha, Adrian Smith, Greg Staples

Cartografía: Shawn Brown, Nwala Kennedy, Fluid Entertainment Diseño de hoja de personaje: Rick Achberger

Directora de desarrollo de WJDR: Kate Flack Director del proyecto: Ewan Lamont Director de Black Industries: Simon Butler

EDICIÓN EN CASTELLANO Traducción: Juanma Coronil Maquetación: José Luis Herrera Edición: José M. Rey

-AGRADECIMIENTOS-

- Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, Robert J. Schwab, Kate Flack, Ewan Lamont, Marc Gascoigne, Alan Merrett y John Blanche, por sus esfuerzos sobrehumanos más allá de la llamada del deber.
- A Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell y Rick Priestley, que tienen toda la culpa.
- A Chris Lucas y el resto del departamento de archivos de Games Workshop.
- A Fluid Entertainment por los mapas del Capítulo 6 (creados con su programa de mapeado Dundjinni, www.dundjinni.com).
- Chris Pramas desea agradecer a Chris Flaherty, Brian E. Kirby, Robert Lawson, Aaron Loeb, Todd Miller, Kim Pratt, Sandeep Rao, William Simoni y Robert J. Torh; el 199 de la calle Bergen perdura.

Publicado por Black Industries por primera vez en 2005. Edición en castellano de Edge Entertainment.

BL Publishing
Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nordingham
NG7 2WS
UK



Edge Entertainment
Apdo. de Correos 13257
41007

Sevilla

España

edge
www.edgeent.com

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación ni difundida de forma alguna (electrónica, mecánica, fotocopia, grabación ni demás) sin el permiso previo de los publicadores. Se permite la copia de las fichas, plantillas y hojas de personaje de las páginas 246, 252-255 para uso exclusivamente personal.

© Games Workshop Limited, 2005. Todos los derechos reservados. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, el logotipo de Warhammer Fantasy Roleplay, BL Publishing, el logotipo

de BL Publishing, Black Industries, el logotipo de Black Industries, y todas las razas e insignias de razas, marcas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son ® y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2004, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Green Ronin y el logotipo de Green Ronin son marcas registradas de Green Ronin Publishing y se usan bajo licencia.

Dundjinni y el logotipo de Dundjinni son marcas registradas de Fluid Entertainment y se usan bajo licencia.

ISBN: 84-95830-55-8

Página web de Black Industries: www.blackindustries.com

Página web de Green Ronin: www.greenronin.com

Página web de Edge Entertainment: www.edgeent.com

Directores y jugadores de los grupos de prueba: Ralf Achenbach (Claudia Achenbach, Stefan Müller, Frank Vetter); Christopher Smith Adair (Arianne Adair, John Graham, Jay Mueller, David Ruiz); Mathew Anderson (Jason Foutz, Frederick Gleicher, Angelo Gounis, Edward May, Mikael Newquist, Tom Russo); Jim Atkinson (Eve Atkinson, Erick I Laworth, Christopher Haynes, Neil Südharn, James Webb, Jacqueline Webb); Carson Atwood (Julie Atwood, Holly Krutzer, Kelsey Martineau, Robby Nowell, Roger Pymale, David Rogers, Rusty Tisdale, Drew Walters); Michael Babbitt (Krista Babbitt, Anthony (Big R) Fichera, Chris Jones, Alan Schepers, Alex Shangraw); David Bagdan (Colin Auschrat, Aaron Junkola, David London, Monica Miles); Jerome Bauzon (Accabat Yannis, Armand Alexandre, Armand Fabien, Caillard Laurent, Castelli Mario, Pailhes Remi, Rocher David, Signes Frédéric, Valera Martial, Verrier-Armand Jill); Jonas Åström (Jonas Åström, Jonas Hassan, Torbjörn Jönsson, Björn Malmros, Alexander Rathnow, Andreas Renström, Gustav Sjöström, Lars Strömquist); Maxime Beaulieu (Dominique Bellemare-Pige, Richard Blais, Chae Dickie-Clark, François Filiatrault, François Massé, Alexandre Raymond); Brian Blakley (Larissa Blakley, Kyle Canfield, Chris Foisey, Glenn Fox, Anjelica Seibert, Kevin Seibert); Darren Bolton (Mark Frein); Sébastien Boisvert (Claudia Busque, Pier-Hugo Chiasson, Martin Desbrien, Daniel Fecreau, Gauthier Robitaille); Joshua Cameron (Drewery Booth, Brian Dowd, James Dowd, Scott Gavin, Pamela King, Tiare King, James Mullin, and Robert Meisner); Pierre Campan (Stephanie Amilis, Thomas Amilis, Jean-Christophe Bousson, Xavier Cazalot, Anne Durel, Nicolas Durel); Jon Dawes (Warren Banks, Sylvia Coleman, Shazie Green, Tina

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN 2

Vida Después de la Muerte	4
Una Aclaración sobre el "TÚ"	9
¿Qué es un juego de rol?	9
Bienvenidos.....	9
¿Qué es el Mundo de Warhammer?	10
¿Qué Hay en este Libro?	10
Ejemplo de Partida	11

CAPÍTULO II: CREACIÓN DE PERSONAJES.... 15

Las cuatro razas	15
Elfos.....	15
Enanos	16
Halflings	16
Humanos	16
Características	17
Características Primarias	17
Características Secundarias.....	17
Generación de características ...	18
La misericordia de Shallya	19
Atributos raciales	19
Elfo	19
Enano	19
Halfling	19
Humano.....	19
Profesión inicial.....	20
La mejora gratis.....	20
Dando vida al personaje	21
Diez preguntas.....	21
Hoja de personaje de muestra....	23
Tablas de trasfondo	24

Rasgos físicos	27
Familia y origen	27

CAPÍTULO III: PROFESIONES 27

Cambiar de profesión	28
Tu segunda profesión.....	28
Selección de habilidades y talentos	28
Escoger una nueva profesión	28
Consideraciones básicas.....	28
La profesión en sí	28
El siguiente paso.....	29
Mezclándolo todo	30
Formato de las profesiones	30

CAPÍTULO IV: HABILIDADES Y TALENTOS... 88

Habilidades frente a talentos... 88
Tiradas de habilidad
Cuándo no hay que tirar
Habilidades y talentos
Habilidades básicas y avanzadas 89
El papel de las circunstancias ..89
Niveles de éxito.....
Habilidades enfrentadas.....
Tiradas de características.....90
Adquisición de habilidades
Formato de las habilidades..... 91
Descripción de las habilidades ...91
Talentos
Adquisición de talentos
Formato de los talentos.....96

Descripción de los talentos	96
-----------------------------------	----

CAPÍTULO V: EQUIPO103

Carga	103
Sistema monetario.....	103
Disponibilidad	104
Artesanía	104
Bienes y servicios	105

CAPÍTULO VI: COMBATE, DAÑO Y MOVIMIENTO124

El paso del tiempo	124
Asaltos de combate	124
Iniciativa.....	125
Sorpresa	125
Acciones.....	126
Acciones básicas	126
Acciones avanzadas	127
Movimiento en combate.....	128
Realizar un ataque.....	129
Dificultad de las tiradas en combate	130
¡La Furia de Ulric!.....	130
Combate sin armas	131
Daño y curación	133
Golpes críticos.....	133
Puntos de Destino y de Suerte .	135
Daño natural	136
Fuego.....	136
Asfixia.....	136
Enfermedades.....	136
Movimiento	137

Veloccia, Pauline White, Shawn Wowk); Perry DeAngelis (William Allen, Jenna DeAngelis, Scott Faith, Chris Loots); Mark Delsing; John Dodd (Benedict Daniels, Marie Haughton, Mark Pailing, John Wilson, Sue Wilson); Nathan Dowdell (Kevin Bacon, Andy Clark, David Cole, Greg Davies, Tom Routh, Tom Wise); Jason Driver (Joel Driver, Jamie Driver, April Leake, John Leake, Lori Irlbeck, Brandon McSweeney, Peter Ulrich, Daron Dubose); Tim Eccles (Julius Stephen Foxton, Matthew de la Mare, Pamela Udowiczzenko, Gerald Udowiczzenko); Stéphan Foulc (Jean-Philippe Carrascosa, Benjamin Pierrin, Bruno Sarant); Gianfranco Friggè (Pablo Bernocchi, Ferrante Godio, Giuseppe Guglielmetti, Daniele Merlerati, Riccardo Ricaboni, Matteo Zanaboni); David Garmark (Jens Thorup, Jacob Eland Alexandrovich, Anders Helms, Stephan Garmark, Erik Christensen); Alessandro Gilardoni (Alberto Dragonetti, Alessandro Spotti, Fabio Bolzoni, Fulvio Tioiani); Ben Gossage (Steve Brown, Sunday Cole, Scott Davis, Joshua Dent, Marta Knickrehm, Dave Paradiso, Dave Surprenant, Eric Wade, Mary Wade, Chris Zeman); Ronnie Grahn (Richard Bergman, Johan Hammer, Kim Johansson, Mattias Persson, Kristoffer Resell, Tobias Tranell); Emanuele Granatello (Alfredo Vernazzani, Alessia Matera, Angelo Tescione, Antonio Pizzo, Fabio Salvi, Francesco Altiero, Gabriella Mazzon, Gianpaolo Coro, Lelio Mulas, Marco De Filippo, Nicola Natale, Ottavio Natale); Samuel Greene (Michael Eastham, David Greene, John Mawhorter); Henrik Grönberg (Ludmila & Niklas Ericsson, Johan Hast, Kristofer Svedtorp, Fredrik Larsson, Anders Jonsson, Carl-Anders Fogelin); John Guthrie (Craig Edwards, Chris Keenan, Rowena Krause, Luke Mercieca, Shane Molnar); Andreas Hartmann (Matthias Segerer, Markus Wolf); Kalle Henriksen (Nico Athanasiadis, Göran Lönér, Filip Nordlund, Marcus Stendahl); Randy Hurlburt (Willow Alkin, Michael Smith,

Jeremy Snyder, Daniel Thomas-Kaylor); Jude Hornborg (Martin Johnston, Maribelle Lebré, Tim Linden, Orbis Proszynski); Ola J. Joergensen (Stein Vegard Holmlí Crone, Andreas Liaker, Eirik Moflag, Haavard Slaattbraaten); Ronald Johnson (Brian Avery, Matthew Goodman, Elaine Johnson, Bertha Kao); Bryan Jordan (John Edward Bridgman, Alex Leach, Erik Bostock, Calvin Funk, Ronnie Katrib, Mark Jordan); Brad Kane (Ken Habib, James Mitchell, James Morris, Chris Snell, Steve Winter); Vilijus Kazakauskas (Alexander K. Lykke, Hans Olav Slotte, Filip Ulvin); William Kirkby (Thomas Pape, Richard Rayment, Hussein Vania, Jonathan Whiting, Suzanne Wood); Elena Kostina (Alexey Agafonov, Dmitry Kochetov, Alexey Koledin, Anna Koledina, Timur Kostin, Petr Makarov); Ralph Kruhm (Anja Caesar, Christian Caesar, Marion Kruhm, Yvonne Stratemann); Peter Lexelius (Johan Hansson, Hans Lundgren, Anders Norberg); Jody Macgregor (Steve Darlington, Helga Erichsen, Russel Lowe, Patrick O'Duffy, Colin Smith, Marselan Wignall); Kenneth Madsen (Per Fredriksen, John Jensen, Thomas Jensen, Lennart Knudsen, Jens Christian Larsen); Pau Martinell (Marc Casanovas, Bernat Guixeras, Oscar Montoya, Mateu Pastoret, Albert Piqué, Albert Puignau, Josep Sala); Mark Matthews (Dave Gallagher, Judy Matthews, James Miller, Dan Pitts, Robyn Prentice, Ruth Prentice); Dave McAlister (Allan Barber, John Barber, Mike Bartlett, Rob Buckley, Pete Goodfellow, Taf Harris, Alex Matarazzo, Ben Morton, Matt Riches, Simon Washbourne); Mark McIntyre (Drew Deitz, Hope Marie McIntyre, Belinda Shobe, Steven Shobe); Jason McKee (Mike Anderson, Todd Caulkins, Chris Colwell, Dale Griffiths, Brad Helton); Mark McRitchie (Fergus Bridges, Graham Clark, Simon Smith, James Thomas, Michael Wood); Hans-Marius Meland (Brita Elin Eiterra, Frode Eriksen, Cato Hilsen, Morten Karlsen); Dennis Mohr (Melanie Mohr, Andrew

Movimiento narrativo.....	137
Salto vertical y caídas.....	138
Salto horizontal.....	138
Volar.....	139

CAPÍTULO VII:

LA MAGIA..... 140

La naturaleza de la magia.....	140
Los vientos de la magia.....	140
Tipos de magia.....	140
La magia y las razas.....	141
Aprender magia.....	141
Lanzar hechizos.....	141
Magia pueril.....	146
Hechizos de magia pueril	
(Arcana).....	146
Hechizos de magia pueril	
(Divina).....	146
Hechizos de magia pueril	
(Vulgar).....	147
Magia menor.....	148
Saberes arcanos.....	149
El Saber de las Bestias.....	149
El Saber de la Muerte.....	150
El Saber del Fuego.....	151
El Saber del Cielo.....	153
El Saber de la Vida.....	154
El Saber de la Luz.....	155
El Saber del Metal.....	156
El Saber de las Sombras.....	157
Saberes oscuros.....	159
Efectos secundarios.....	159
El Saber del Caos.....	160
El Saber de la Nigromancia.....	161
Saberes divinos.....	163
El Saber de Manann.....	163

El Saber de Morr.....	163
El Saber de Myrmidia.....	164
El Saber de Ranald.....	164
El Saber de Shallya.....	165
El Saber de Sigmar.....	166
El Saber de Taal y Rhya.....	166
El Saber de Ulric.....	167
El Saber de Verena.....	167
Magia ritual.....	168
Objetos mágicos.....	169

CAPÍTULO VIII: RELIGIÓN Y

CREENCIAS..... 170

Adoración formal.....	170
Templos.....	170
Capillas.....	171
Oraciones y bendiciones.....	171
Culto popular.....	172
Los PJ y los Dioses.....	172
Ritos de tránsito.....	172
Festividades religiosas.....	173
Resumen de las	
celebraciones.....	173
La cólera de los dioses.....	174
Actos de penitencia típicos.....	175
Dioses del Imperio.....	176
Órdenes religiosas.....	181
Dioses de los no humanos.....	188
Cultos prohibidos.....	189

CAPÍTULO IX: EL DIRECTOR

DE JUEGO..... 190

La labor del DJ.....	190
Para empezar.....	191
Dirigir la partida.....	191
Reglas de oro.....	191

Dirigiendo Warhammer.....	192
Reclamos para una aventura.....	192
Elementos de la aventura.....	194
Campañas de Warhammer.....	196
Aventuras impulsadas por los	
personajes.....	196
Temática.....	196
Ideas para campañas.....	196
La mecánica del juego.....	197
Dificultad de las tiradas.....	197
Tiradas y tiempo.....	197
Tiradas de Miedo y de Terror.....	197
Puntos de Destino.....	198
Locura.....	200
Magia.....	210
Recompensas.....	211

CAPÍTULO X: EL IMPERIO..... 213

Generalidades.....	213
Provincias y política.....	214
Amenazas insidiosas.....	217
Vecinos y aliados.....	223

CAPÍTULO XI: BESTIARIO..... 227

Profesiones de criaturas.....	227
Criaturas comunes.....	228
Animales comunes.....	232
PNJ comunes.....	233

CAPÍTULO XII: A TRAVÉS DEL

DRAKWALD.....	236
NOTAS DEL DISEÑADOR.....	247
ÍNDICE.....	249
PLANTILLAS.....	252
HOJA DE PERSONAJE.....	253

Phillips, Mike Rogerson); Steve Moss (Sjoerd Bootsma, Bart de Boer, Veronica de Boer, Jos Mollien, Igor Valster, Erik Verhoeve); Abel Nessali (Christophe Arod, Karim Boussetta, Erick Brassart, Hocine Derkoui, Rodolphe Djauti, Jacques Garnier, Eric Gonzalez, Xavier Vazquez); Sami Niromaa (Mika Amonen, Teemu Korhonen, Pasi Pertila, Ville Timari); Chris Nord (Steffen Becker, Christian Geising, Florian Kriesel, Florian Kunz, Jan Mathias, Jan Mildenberger, Marcus Töpper); Clive Oldfield (Paul Hula, Greg Phillips, Matt Rowse, Tom Simmons, Graham Willmott); Sæflór Pálsson (Róbert Amar Karlson, Rúnólfur Óskar Einarsson, Sveinn Rúnar Jónsson, Flórell Sigvaldason, Flórir Haraldur Flórisson); Daniel David Perez (Carlos Ramos Canedo, Joan Gimenez, Luis Lupiañez, Raul Leon); Richard Pingree (Simon Crowe, John Harris, Tim Longden, Duncan Railton, Ian White); Keith Pogue (Matt Ardell, Tom Hendricks, Robert Jeffries, Brian Lasater, Greg Martel, Stephen Pogue, Tom Reed, Ken Freeman, Hank Woolsey, Julie Woolsey); Colin Reeds (Robert Dawson, Andy Jones, Chris Tsamados); Mark Riddle (John DaMina, David Fothergill, Peter Frain, Peter Gloholm, Chris Palmer); Jason Rouse (Ross R. Beckmark, James Coker, David Lavender, Jason D. Paul, Brian D. West); Olli Ruohonen (Patri Llama, Jaakko Kuisma, Roope Pääkkönen, Simo Riikonen, Johannes Rimpiläinen); Philip Skinner (Gav Fuller, Kathleen Skinner, Neil Tripodi); Rod Spellman (William Howell, Paul Loester, Dirk Smith, Bobbijeane Spellman); James Smith (Ian Hall, Paul Roberts, Robin Whitwham); Andrzej Stoj (Grzegorz Babiarz, Michał Majowicz, Andrzej Muchacki, Dominik Porczyński, Grazyna Sander, Tadeusz Sander); Steven A. Tinner (Russell Bigham, William Jackson, Susan Kraneck, Chris Nye, Stephanie Tinner); Kieran Turley (Francesca Benatti, Mike Brennan, Patrick Delaney, Brian Dolan, Donal Fallon, Ian Holland, Alan O'Leary, Thomas Pearce,

Sean Shortis, Gavin Waller); Wim van Gruisen (Sjoerd Dirks, Eric Rutjens); Che Webster (Brian Aderson, Mark Cox, Malcolm Iggleeden, Derek McClean, Ian Revill, Chris Tregenza); John Welch (Joe Anacleto, Gabriel Falcone, Lionel Jaques, Doug McLean); Maciej Winnicki (Wojciech Anuszczyk, Hubert Jankowski, Konrad Kaczmarek, Lukasz Kaczmarek, Marcin Kaminski, Rafal Kraska, Nikodem Protekta, Tomasz Studzinski, Daniel Szymczak); Jay Wrobel (William Angelos, Joseph Colsant, Rich Greene, Marc Witham); Jim Zaphiriou (Clive Henricks, Jeff McClellan, Mercedes McClellan, Sean Pierce, Lawrence Ramierez, Steve Turney, Dave Wolin, Ann Marie Zaphiriou); Konstantin Zhukov (Alexey Lushanin, Artem Tuzov, Maxim Zhukov, Sergey Zolotavin); Jacek Kaczmarek (Lucjan Gajda, Andrzej Klej, Bartosz Nowacki, Wioleta Pawlik, Michał Urbaszek, Dariusz Wisniewski); Simon Butler, Ewan Lamont, Marc Gascoigne, Gav Thorpe, Paul Barnett, Max Bottrill, Pete Grady, George Mann, Dan Drane, Ben Misenar, Christian Dunn, Mal Green, Mike Ball, Tom Brown, Graham McNeill, Anthony Reynolds, Alessio Cavarero, Phil Kelly, Dylan Owen, John Michelback, Mark Raynor, Rob Wood, Che Webster, Brian Aderson, Mark Cox, Steve Cumiskey, David McCurdy, Rachel Duffy, Alan Bligh, Paul Scott, Andy Holmes, Stephen Morris, Michael Hill, Paul Crowcroft, Peter Sandel, Yannick Hudziak, Dave Palin, James Hatfield, James Flinders, Jan Wilko, Chris Goodchild, Stephan Reppe, Lee Lomax, Liam Wheelies, Vikki Withers, George Darby, Ilya Frantsuzov, Mark Riordan, Dale Allen, Steven Shepard, Brett Nash; Evan Sass (Barrett Hess, Brian Hess, Angela Mashlan, Conrad Kluck), Eric Cagle, Tim Carr, Bruce Harlick, Jess Lebow, Erik Mogensen, Nelson, Chris Lucas y Joris Bertens.



— VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE —

Por Dan Abnett

La lluvia les sorprendió mientras ascendían por las pendientes llenas de escombros que había tras el mercado de ganado o, para ser más exactos, tras el erial en el que estuvo una vez el mercado de ganado.

Franz alzó la vista al cielo cuando las primeras gotas alcanzaron su frente, y rogó a Taal-en-el-cielo para que fuera sólo una ligera llovizna. Pero cayeron más gotas, con más fuerza, y luego comenzó el diluvio.

No tenía sentido buscar refugio; todos quedaron empapados en un momento. Además, no podían correr. En sus mejores días las cuevas eran demasiado precarias, y ahora estaban traicioneramente húmedas. Para avanzar sin riesgos debían ir paso a paso con extrema cautela.

A pesar de su prudencia, dos de los traperos perdieron pie durante los primeros minutos del aguacero, ya que su patético calzado resbalaba sobre los ladrillos y tejas sueltas. Uno de ellos cayó de espaldas y se dio un buen golpe. El otro, una mujer ya entrada en años, cayó mal y comenzó a rodar pendiente abajo, provocando una avalancha de cascotes.

Franz y Grunor acudieron en su ayuda, avanzando con cuidado; el mugriento cazarratas se movía con mayor firmeza pues su centro de gravedad se encontraba más bajo.

-¿Tú qué crees, Falker? -preguntó Grunor mientras la fuerte lluvia surcaba su rugosa nariz y las luengas y ensortijadas trenzas de su barba.

-Nos hará volver -replicó Franz-. No querrá hacerlo, pero nos hará volver. Las calles ya estarán enfangadas. Será una pérdida de tiempo, a no ser que escampe y se sequen un poco.

El enano asintió, y juntos ayudaron a levantarse a la desventurada mujer, casi cargando con ella mientras volvían a subir la pendiente.

Werner Broch se encontraba cerca de la cima de la pila de desechos, chorreando agua, mirando fijamente hacia las ruinas que había más allá del velo de la lluvia.

-Vamos a volver -ladró desde lejos con el tono nasal característico del acento de Middenland.

Se produjo un coro de reproches entre los treinta y tantos traperos que le seguían en procesión.

-¡Que Ulric os lleve! -gruñó Broch como respuesta-. Yo tomo las decisiones, ¡y no se hable más! ¡Falker, Grunor, que la fila se ponga en marcha!

En todo caso, la lluvia se estaba haciendo más intensa. Franz se abrió camino con cuidado por la fila de encorvados y andrajosos traperos y comenzó a agitar los brazos para que se encaminaran hacia el otro lado. Más adelante en la fila, el enano hizo lo mismo.

-¡Atrás! ¡Vamos hacia atrás! -anunció Franz batiendo palmas-. ¡De regreso al campamento! ¡Hoy no hay recogida!

La chica le tiró de la manga cuando pasó junto a ella. La había visto hacía tres días cuando acababa de llegar al campamento y se le había asignado su tropa. Imke, Imma o algo así. Estaba tan sucia como los demás, su piel incrustada de cochambre en algunas zonas, y su ropa desgarrada y tiesa por el barro, pero bajo ella era joven, y encontró su intensa mirada fuera de lo normal.

-¿En serio? -preguntó-. ¿Volvemos al campamento? A este paso nunca encontraremos nada.

Franz se encogió de hombros e hizo un ademán hacia ellos. El chaparrón era tan recio que empañaba la lejanía, y levantaba una especie de calina de la ciudad en ruinas.

-No podemos hacer otra cosa -dijo Franz-. Los pocos dioses que aún no nos han abandonado están derramando lágrimas por Wolfenburgo hoy.

Wolfenburgo, la gran Wolfenburgo, la primera ciudad de Ostland y hogar de Franz Falker antaño, había caído frente a las huestes del enemigo el año anterior. Una inmensa y devastadora horda, liderada (o así se contaba) por un caudillo llamado Surtha Lenk, había surgido desde el norte y había calcinado todo lo que encontró en su impío camino hasta las tierras del Imperio. Wolfenburgo y una docena de ciudades más habían caído presa de esta horda. Se decía que la hueste de Lenk era tan sólo una de las muchas

que habían realizado salvajes incursiones desde las tierras septentrionales. El mundo se había vuelto loco.

Franz tenía veinticinco años y era hijo de un zapatero de Wolfenburgo. Como miembro de la milicia de la ciudad, había luchado para defender sus muros y, por una extraña bendición de Sigmar, estuvo entre los pocos cientos de almas que lograron escapar con vida a la destrucción final. Tenía un peso medio y bastante fuerza en la parte superior de su cuerpo, pero estaba delgado y cetrino por la falta de comida en condiciones, y su cabello negro, largo y recogido atrás, estaba surcado por vetas grises que habían aparecido casi en una noche, después de que cayera la ciudad. Franz creía que los horrores que había presenciado habían asustado hasta al color de su pelo. Llevaba una pica corta con una barra bajo la hoja, y una espada de mala calidad. Su ropa estaba desgarrada y manchada, pero de hecho eran, bajo el peto oxidado y la mugre, la túnica y calzones de la milicia de Wolfenburgo, con los cuatro cuadrados blancos y negros de Ostland.

En los meses posteriores al saqueo, los supervivientes (y Franz entre ellos) habían ido regresando a la ciudad en ruinas, algunos en busca de familiares, otros buscando comida, y la mayoría porque no sabían a dónde ir. En el exterior de la muralla meridional se había levantado un misero arrabal de sucias tiendas y refugios, extendiéndose poco a poco conforme seguía llegando gente. Las condiciones de vida eran pésimas, y la comida escaseaba. La única ocupación viable era de "traperos", que consistía en aventurarse diariamente en las ruinas para hurgar entre los escombros en busca de algo valioso. Desde luego, había monedas y demás abalorios preciosos ocultos en la ciudad arrasada, y algunos de los traperos se engañaban a sí mismos pensando que podrían huir de la miseria si encontraban riquezas. Pero en su mayoría, todo lo que los traperos esperaban encontrar era cubertería, cazos intactos, muebles, tal vez conservas de alguna despensa derruida.

Franz también esperaba encontrar algo. Por eso se había unido a ellos. Por eso era el ayudante de Werner Broch.

A la cabeza de la fila, Werner Broch echó a andar pesadamente a través de la lluvia con Grunor el enano a su lado. Tras él, la procesión se extendía hacia atrás. Algunos de los traperos portaban cestas, otros empujaban carretillas vacías.

-Maldita lluvia -murmuró Broch hacia sus adentros-. Así no hay quien se gane la vida.

Grunor asintió con un gruñido.

Broch era un mercenario, un veterano. Era inusualmente alto, pero andaba encorvado, como si los años pesaran sobre él, y vestía una armadura de cuero con escarcelas de metal y una cota de mallas negra. De su espalda colgaba un espadón, enfundado en una enorme vaina de cuero, pero en sus manos llevaba un arcabuz, envuelto en una lona impermeable para protegerlo de la lluvia. Su cabello, casi blanco, estaba afeitado prácticamente al cero, y su rostro lucía una barba plateada extrañamente asimétrica. En algún momento de su carrera, Broch había recibido un corte en el lado izquierdo de la cara que le había dejado una profunda cicatriz, la cual surcaba su mejilla y recorría su mandíbula. Ésta había sanado, hendidura y deformada, dejando su cara curiosamente torcida. Allí donde había cicatriz no crecía vello, por lo que la parte izquierda de su rostro era lampiña. Como mercenario, tan sólo rendía pleitesía a las monedas. Únicamente su acerto y una pequeña medalla de Ulric delataban su origen.

Franz opinaba, con bastante acierto, que Broch había llegado a Wolfenburgo atraído por el pillaje. Pero había trabajo que hacer. Ser trapero era un empleo peligroso, pues las ruinas se habían convertido en el hogar de carroñeros de los bosques: osos, lobos, perros salvajes y cosas aún peor. Por eso se habían formado lazos. Todos los equipos de traperos iban acompañado de un soldado o dos cada vez que salían, para que les protegieran. A cambio de su servicio, se repartían con sus guardias todas las cosas de valor que encontraban.

Broch y Franz eran los soldados asignados a este grupo, y Broch estaba al mando. El enano, Grunor, era un acoplado que estaba con ellos porque así lo quiso. Viejo, decrepito y con diferencia lo más maloliente que había en un sitio en el que todo olía mal, el enano estaba absolutamente loco. Pero le soportaban. Su hacha había demostrado ser de utilidad en más de una ocasión.

El chaparrón no parecía aflojar. Llovía a mares, directamente hacia abajo, como el torrente de una cascada, martilleando los escombros deshechos, martoreando el sucio enyesado de las pocas paredes que aún estaban en pie. Pequeñas inundaciones habían convertido los viejos desagües en veloces arroyos, y el grupo permanecía sobre las piedras y tejas rotas porque la tierra se había convertido en barro traicionero.

-¡Aguardad! -dijo Grunor de repente girando la cabeza hacia la izquierda. Alzó un sucio puño de dedos rechonchos e irguió la cabeza.

-¿Más dichosas ratas? -preguntó Broch hastiado.

-No -gruñó el enano-. Algo más.

Grunor había sido uno de los principales cazarratas de Wolfenburgo antes de la caída. Su ropa y armadura estaban hechas de materiales imposibles de identificar, con gruesos remiendos y sin duda sujetos a su cuerpo por la suciedad, pero el jubón que las cubría estaba hecho de pieles de rata cosidas. Varias docenas de cráneos de alimañas traqueteaban alrededor de su cuello unidos por un cordel, bajo su barba trenzada. Por encima del lacio bigote, su rostro estaba arrugado y hundido alrededor de una bulbosa narizota. Uno de sus ojos brillaba, pero el otro era blanco como la leche. De su cinturón colgaban muchas dagas y stiletes dispares, las herramientas de su negocio, la rapiña de toda una vida en las alcantarillas.

-Hay ratas seguro, pero esto no es una -dijo.

-¿Ni siquiera tu gran rata? -se burló Broch.

-¡No se burlé de ella! -siseó Grunor-. Sé lo que vi. Una cosa enorme bajo tierra. Cuando la vea otra vez, la pillaré y me la cargaré.

Hasta donde Franz podía discernir, ésa era la causa de la locura de Grunor. Según él, durante la destrucción de la ciudad había visto ratas gigantes del tamaño de un hombre salir de las cloacas y caer sobre los ciudadanos mientras huían. La visión había perturbado su mente. Grunor juró por su vocación como cazador que las encontraría y las despellejaría.

Ratas del tamaño de un hombre... Franz sonrió ante la perspectiva mientras trepaba para alcanzar a Broch y al enano.

-¿Por qué nos hemos detenido? -preguntó Franz.

-Que sigan quietos -replicó Broch. Él también miraba hacia la izquierda, siguiendo la mirada de Grunor-. El cazarratas tiene razón. Hay algo ahí.

Franz volvió la vista hacia los traperos y alzó su mano. Vio a Imke, casi al frente de la fila, mirándole fija y atentamente.

-Sólo es la lluvia -dijo Franz-. Es la lluvia que cae sobre una botella rota...

Broch sacudió la cabeza.

-Es una hoja. Metal contra metal.

Franz se encogió de hombros.

-Si usted lo dice.

-¡Quedaos aquí! -gritó Broch a los expectantes traperos-. Quédate y vigílales -dijo a Franz. Luego el enano y él echaron a andar hacia las derruidas paredes que tenían delante. Caminando como un pato debido a sus rechonchas piernas, el enano levantó su hacha de asta larga a la altura de su pecho.

Bregaron contra un pedregal de desperdicios y barro, y atravesaron un arco hecho pedazos hasta que Franz y los traperos ya no estuvieron a la vista.

-Por aquí -masculló Grunor.

Los ruidos se estaban haciendo más fuertes: un combate, casi con certeza. Cruzaron por debajo de un torcido marco de madera carbonizada, y se encontraron mirando hacia una profunda cavidad, un cráter de escombros donde algún edificio grande, tal vez una taberna, había sido derruido casi hasta el nivel del sótano. La depresión estaba llena de agua de lluvia sucia que les llegaba hasta la espinilla y en ella, esquivando como podía, un joven con túnica de sacerdote luchaba por su vida.

Estaba armado con un martillo de guerra, liso pero bien trabajado, y usaba su mango metálico para parar los golpes de una cimitarra dentada que le atacaba salvaje y repetidamente. Con cada agresivo impacto, el joven sacerdote dejaba escapar un gruñido de esfuerzo.

El propietario de la cimitarra medía más de metro ochenta. Su velludo torso desnudo era gordo y bulboso, como el de un niño pequeño, pero sus brazos y piernas eran largos y diabólicamente delgados. Vestía pieles, y pequeños indicios de abalorios de metal y adornos de hueso. Su cabeza... bueno, eso era precisamente lo que le convertía en un monstruo.

Tenía cabeza de cabra. Hirsuta, con una barba en la garganta, resoplando por las fosas nasales y con ojos redondos y dementes. Por encima de las orejas erizadas de pelo, la frente se ensanchaba formando una cresta de la que brotaban dos largos cuernos anillados. Con cada brutal golpe, la bestia gruñía y relinchaba.

-Que Ulric nos proteja -jadeó Broch. Enarbó su arcabuz, retiró la lona que lo envolvía y se detuvo sólo para tocar el amuleto de plata de Puntería verdadera que había atado a su empuñadura.

-¡Alimaña! ¡Una alimaña en la ciudad! -gritó Grunor, que ya había cargado bajando la cuesta hacia el agua, blandiendo su hacha en círculos.

La bestia oyó el grito y miró a su alrededor. En ese segundo, el sacerdote aprovechó la oportunidad y le asestó un golpe. Pero fue demasiado lento, tal vez estaba demasiado cansado para golpear como debía. El hombre bestia lo vio venir y arremetió contra él, alcanzando al sacerdote en la cara con la empuñadura de su arma y derribándolo de espaldas en las revueltas aguas.

Luego se giró, hinchando las fosas nasales, y rebuznó al ver al cazarratas que le atacaba; dejó al descubierto sus marrones dientes puntiagudos y su lengua azul rezumando baba.

-Eso es, escoria. Sonríe -susurró Broch. Tenía un buen blanco.

Se produjo un golpe sordo. El arma de fuego no disparó. La maldita lluvia había empapado la pólvora negra, a pesar de sus esfuerzos.

-¡Maldita sea! -gritó Broch. Grunor ya se había enzarzado con la bestia, pero estaba en desventaja.

El agua le llegaba casi por la cintura y se agitaba a su alrededor, y la bestia contaba con mayor alcance. Lanzó un tajo a Grunor con su hoja mueseada, que fue bloqueado por la roncoteante hacha una vez, luego otra. La tercera pareció conectar directamente con el rostro del enano.

Broch gritó consternado y tiró el arcabuz a un lado. Parecía que el cazarratas había sido decapitado.

Pero no. Grunor rodó por el agua y se levantó casi con la misma rapidez. Había sangre en su cara, y le faltaban dos trenzas en la barba, pero aún conservaba la cabeza sobre sus hombros. Con un alarido de furia, el enano extrajo su hacha de entre los desechos, esquivó otra cuchillada y reanudó su ataque, aullando un peculiar grito de guerra.

Broch ya había sacado su espadón, deslizándolo hábilmente de la vaina de cuero que colgaba de su ancha espalda. La hoja medía casi metro y medio de longitud, y tenía un mango de doble puño. Había servido bien a Werner Broch durante diecisiete estaciones.

Había empezado a deslizarse por la pendiente hacia la lucha cuando oyó un sonido a su derecha. Dos figuras más aparecieron de entre las ruinas que había sobre él.

-¡Que me aspen, Ulric, hoy no me aprecias mucho! -escupió Broch. Otras dos bestias de la misma especie emergieron, más bajas que la primera pero no menos monstruosas. Una de ellas era una cosa enjuta y tambaleante con la barriga hinchada, cuyas piernas semejabán las extremidades hendidas y articuladas hacia atrás de una cabra o puerco. Sus brazos eran especialmente velludos y cortos, y sostenía una lanza de hueso. Su cabeza también parecía la de una cabra, pero sus cuernos estaban unidos en uno, que crecía de su frente como el de los monocornios de los libros de mitología. Sus ojos, para su horror, eran humanos.

El otro tenía el tamaño y forma de un hombre medio, ataviado con un tabardo de pellejos cosidos entre sí que daban la angustiosa sensación de haber sido despellejados de la carne de varios humanos. Símbolos malignos marcados con tinte cubrían los pellejos, y su visión hizo que a Broch se le revolviere el estómago. La cabeza de la cosa, malformada y gruñente, estaba piadosamente cubierta por una capucha hecha con más pellejos cosidos, con dos aberturas para los brillantes ojos. La nariz porcina de la bestia sobresalía por la parte delantera de la manchada capucha, colmilluda y nauseabunda.

Se arrojaron sobre Broch. Él les recibió con su primer golpe, proyectándolo desde la espalda, y alcanzó a la cosa encapuchada en el hombro derecho.

Fue un golpe oblicuo, pero la cosa se tambaleó hacia un lado con un chillido, y se alejó bajo la lluvia, desapareciendo de la vista.

Un logro, pero aún no había acabado. Ahora la lanza arremetía hacia él, apuntando hacia la barriga de Broch para desgarrarla y desparramar su contenido por el suelo. Se cubrió una vez, entonces su pie resbaló en una piedra húmeda y apenas si tuvo tiempo de recuperarse para bloquear la punta de la lanza por segunda vez. Maldiciendo, Broch intentó lanzar un golpe completo, transversal, pero volvió a resbalar.

Y esta vez se cayó, chocando de espaldas y deslizándose cuesta abajo hacia el estanque.

-¿Qué pasa? -preguntó Imke. Franz miró a su alrededor. Los demás traperos seguían donde les había dicho que se quedarán, apiñados en grupos sueltos, hablando

nerviosamente. Pero la chica se había acercado directamente a él. La lluvia cubría su rostro.

-Te he dicho que...

Ella le miró fijamente con esa mirada tan intensa.

-Algo -dijo él, volviendo la vista hacia las ruinas a través de la lluvia-. Algo pasa ahí. He escuchado gritos. Un...

-¿Un qué?

-No sé, como un bufido -Franz asió con más fuerza su pica.

-¿Has oído eso? -dijo Imke de repente.

-No -se esforzó por escuchar, por ver. Lo único que podía oír era el torrencial repiqueteo y siseo de la lluvia, y algún eco casual que venía de detrás de las ruinas que había frente a ellos.

-¡Ten cuidado! -gritó ella.

Una cosa encapuchada, con un hombro deformado y ensangrentado, salió a trompicones de las ruinas y enfiló directa hacia ellos resollando y gimiendo. Llevaba una tosca espada corta de hoja

curva en su mano izquierda.

Imke se tambaleó hacia atrás con un chillido de alarma. Franz levantó su arma y embistió a la criatura encapuchada, pero ésta partió con su espada el asta de la pica por debajo de la punta, arrancándosela a Franz de las manos.

Franz dio un salto hacia atrás, esquivando el posterior golpe fatal. Desenvainó su propia espada, y las hojas chocaron con estrépito. Franz paró y desvió, pero la cosa atacaba furiosamente, y le hizo retroceder.

Chocó contra una pared llena de musgo, y luego esquivó hacia la izquierda cuando la espada curva golpeó de nuevo, marcando un largo corte en la piedra cubierta de líquen. Franz le empujó con el hombro y volvió a apuñalarla, pero falló por mucho. Entonces la criatura cayó sobre él con todo su peso, y forcejearon.

Podía oler el húmedo y fétido hedor de la cosa, su pestilencia animal, su aliento pútrido. Intentó liberarse, pero la cosa se aferraba a él, resoplando y chillando.

Se tambalearon hacia atrás a través de un portal en ruinas, y rodaron por tejas y mamposterías dispersas inundados por unos quince centímetros de agua. Franz consiguió soltarse entre chapoteos, pero la cosa volvió a levantarse, alzando su hoja para partirle el cráneo en dos.

Entonces chilló, con más fuerza y cólera que nunca antes. Su chillido se transformó en un gorgoteo, y luego vomitó una gran cantidad de sustancia sanguinolenta. Cayó redondo, de bruces.

Franz se levantó dificultosamente, apretando agradecido el amuleto de hierro de Sigmar que rodeaba su cuello. Imke se puso en cuclillas junto al cadáver de la cosa, y extrajo un largo y recto estilete, una daga muy elegante, de su espalda. Limpió la sangre de su hoja, y la envainó con fluidez en una funda de cuero que tenía sujeta a la pantorrilla derecha. Luego la trapería volvió a cubrirse la pierna y el arma con sus andrajos.

Franz parpadeó. Ningún vagabundo poseería un cuchillo de ese tipo, ni sabría cómo usarlo con tanta seguridad.

-Tú no eres una trapería -murmuró.

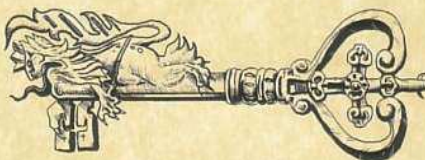
Imke se llevó un fino dedo índice a los labios y le clavó su mirada de nuevo.

La cimitarra pasó a un dedo escaso de distancia del cráneo de Grunor, pero a él no pareció importarle. Un enano conoce sus limitaciones, sobre todo aquellas derivadas de su estatura. No tenía alcance, ni altura con la que imponerse. Pero tenía fuerza bruta, y una hacha más afilada que ninguna otra. Para hacerse con la victoria debía acercarse, justo por debajo del ataque de la inmensa bestia. Así, ignorando el peligro (y ayudado en gran medida por su locura) cargó hacia delante manteniendo la cabeza baja.

La cosa cabra giró asustada a su alrededor, intentando recuperar la distancia. Lanzó una cuchillada baja con su pesada hoja. Grunor vociferó el grito de guerra de su pueblo y le asestó un hachazo. La hoja cortó limpiamente la muñeca derecha de la bestia, y la mano amputada (todavía agarrando la cimitarra) salió despedida y cayó al agua con un chapoteo. La sangre manaba del muñón herido. La cosa cabra rebuznó agónicamente.

-A callar -le reprendió Grunor, y balanceó de nuevo el hacha, como un guardabosques talando árboles.

El segundo golpe cortó la pierna izquierda de la bestia por la rodilla. Sin apoyo, herido, se desplomó con un gran chapoteo, tiñendo el agua de rosa brillante con su sangre. Se retorció y se agitó, salpicando sangre y



agua. Grunor alzó el hacha por encima de su cabeza con ambas manos, y hundió la hoja en el horrible cráneo de la cosa.

Las sacudidas cesaron bruscamente. Grunor tardó un momento en extraer su hacha.

El enano miró a Broch al otro lado de la charca. El humano se había recuperado bien de su caída, y volvía a estar en pie para cuando el ser de un solo cuerno le alcanzó. Broch desvió los golpes de su lanza, y luego partió el cuerpo de la cosa con su espadón, desde el hombro izquierdo hasta la cadera derecha.

Broch sacó su espada y el mutilado cadáver se derrumbó penosamente sobre el agua. El mercenario escupió.

-¡Maldito seas, Ulric! Mi suerte me la forjo yo.

Vadeó el estanque y ayudó al sacerdote a levantarse. El joven tosía y escupía agua entre arcadas. Un moratón sangrante teñía su boca y su mejilla derecha.

-¿Y tú quién eres? -preguntó Werner Broch-. ¿Falker? ¿Dónde estás? -Broch se adentró en las ruinas y encontró a Franz agachado junto al cadáver de la bestia encapuchada-. ¿Lo has matado tú, Falker? -preguntó.

Franz echó un vistazo a su alrededor. Pudo ver a Imke detrás de Broch, mirándole fijamente y sacudiendo suavemente la cabeza.

-Sí -dijo Franz.

-Buen trabajo, chico. Tenemos a otros dos más allá. ¿Qué hace ella aquí?

-Ha... ha venido para asegurarse de que estoy bien -dijo Franz.

Regresaron al espacio abierto bajo la lluvia. Al deslizarse junto a él, Imke susurró "gracias".

Grunor había sentado al sacerdote en una piedra y los traperos se habían reunido en torno a él.

-Aún no me has respondido -dijo Broch-. ¿Quién eres?

-Soy Sigmundo -contestó el joven sacerdote, ceceando ligeramente debido a su dolorida boca-. Soy un intendente del templo de Sigmar en Durberg. He venido a Wolfenburgo en misión santa, encomendada por los padres del templo.

-¿Qué tipo de misión? -preguntó Broch.

-Una que debo completar, señor. Les agradezco su intervención. Ah, y les doy las gracias en nombre de Sigmar.

Broch se encogió de hombros.

-Que me guarde el favor. No cuidaba de ti con mucho esmero hasta que llegamos nosotros. Esas cosas han estado a punto de enviarte al frío abrazo de Morr.

El intendente asintió.

-Es una peligrosa labor la que he emprendido. Baste decir que el templo envió a cuatro, de los cuales soy el único que queda.

El intendente miró a Broch.

-Usted, señor... ¿es usted una espada de alquiler?

-Yo prefiero la expresión "hombre de honor negociable".

Sigmundo sonrió, y luego hizo una mueca, deseando no haberlo hecho.

-Si quiero completar mi tarea, haría bien en contratar protección para la etapa final. ¿Son ustedes tres?

Broch echó una mirada a Franz y a Grunor.

-Supongo que sí...

-Por ventura de Ranauld -dijo Sigmundo-, tengo tres coronas de plata en mi haber. Son tuyas, una por cabeza, si se encargan de que llegue a salvo a mi destino.

-¿Y cuál es? -preguntó Franz.

-¡Mírame! ¡Mírame! -esperó Broch-. ¿Quién está negociando aquí?

-Usted, señor -dijo Franz.

-¿Cuál es? -preguntó Broch al intendente.

-El templo de Sigmar, en el corazón de esta ciudad en ruinas, y en ruinas el mismo, sin duda.

-¿Con qué propósito?

El intendente se puso en pie.

-Con el de recuperar un sudario del santo Sigmar, o por decirlo de otro modo, una pequeña reliquia: una imagen impresa sobre un paño diminuto. Los padres de mi templo creen que Wolfenburgo no volverá a alzarse hasta que se recupere esta reliquia para rendirle culto como corresponde.

-¿Una corona de plata por cabeza?

Sigmundo asintió.



-Y si quedara algo en las arcas del templo, puede que les interese repartirlo entre ustedes. Los padres del templo no están interesados en el dinero.

-La lluvia no ha amainado aún -dijo Franz a Broch.

-Envía a los traperos de vuelta a casa.

-Pero...

-Envíalos a casa. Diles que vayan directos. Estarán a salvo si se dan prisa. Vamos a hacerlo.

-Pero señor...

-¿No has oído lo que ha dicho, chico? ¡Las arcas del templo! ¡Esto podría solucionar la vida! ¡Podremos salir de este montón de estiércol!

-Yo no quiero salir de... -empezó a decir Franz.

-Cállate. Es una orden.

Grunor y Franz enviaron a los traperos de regreso. Se mostraron reacios a marcharse sin la protección de sus soldados, pero Grunor se mantuvo firme, y al final se escabulleron bajo la lluvia, casi corriendo hacia la relativa seguridad de su pordiosero campamento.

Imke, por el contrario, se negó a ir con ellos.

-Tienes que ir -dijo Franz.

-No. Me voy con vosotros.

-¿Qué eres? No eres una traperera.

-Eso ya lo has dicho. Voy con vosotros. Consíguelo, Franz Falker. Me lo debes. Inventa algo. Rápido.

Broch se reunió con ellos.

-¿Qué hace ella aquí todavía?

-Va a acompañarnos -dijo Franz.

-Y un cuerno.

-Yo la vigilaré.

-Es una carga. Que se vuelva.

-Es mi amuleto de la suerte -dijo Franz, intentando desesperadamente pensar en algo.

-¿Qué?

-Esa cosa me habría destripado si no hubiera sido por ella. La distrajo para que pudiera asestarle el golpe mortal. Me trajo suerte. Quiero que venga. No iré sin ella. Tiene el favor de Ranauld.

-No recibirá moneda alguna, si esa es su intención -gruñó Broch.

-Le daré algunas de las mías cuando seamos tan ricos como príncipes -sonrió Franz.

Broch se encogió de hombros.

-Muy bien, tú sabrás lo que haces. ¡Adelante!

Partieron, con Broch y el intendente en cabeza, seguidos por Grunor, que avanzaba dando fuertes pisotones. Franz e Imke cerraban la comitiva. La lluvia cesó de repente tras quince minutos, y de las ruinas a su alrededor comenzó a brotar vapor de agua y bruma, que suavizaban el perfil de las construcciones de piedra y convertían en fantasmas a las ruinas más altas. El silencio era inquietante. Aparte del borboteo y el torrente del agua que se vertía al nivel del suelo a través de viejas cañerías y espitas rotas, había una quietud sobrenatural, tan tensa y cautivadora como la niebla que les envolvía.

-Parece la tierra de los muertos -dijo Imke-. Fría, gris y aletargada. Como el reino de Morr, en el que las almas revolotean como murciélagos.

-Es la tierra de los muertos -replicó Franz-. Así es la vida después de la muerte. Yo lo sé. He vivido aquí toda mi vida, y ahora esa vida está muerta y enterrada.

-¿Estabas aquí cuando sucedió?

Franz asintió.

-¿Perdiste a...?

-Madre, padre y dos hermanas.

-¿Por qué te has quedado?

-Hay algo que tengo que hacer. Algo que quiero encontrar.

-¿Y de qué se trata, Franz Falker?

El la miró.

-Primero dime algo, como quién eres o lo que eres. O por qué una vulgar trapería tiene una daga de noble en una vaina en la pierna y sabe cómo usarla.

-Soy una cazadora -dijo ella-. Lo que tú llamarías con desdén una saqueadora de tumbas. Mezclarme con los traperos me ha sido muy útil para llegar hasta aquí.

El se detuvo y fijó una disgustada mirada en ella.

-En ese caso no eres mejor que un animal carroñero. Robas el botín de los muertos.

-Me da igual lo que pienses -dijo ella, adelantándole con grandes zancadas-. Me debes una, y no le dirás ni una maldita cosa de esto a tu camarada el mercenario.

El asintió.

-Ya hablaremos tú y yo en cuanto haya saldado esa deuda -le aseguró.

-Estaba disfrutando de nuestra conversación. Ibas a decirme lo que querías encontrar aquí.

-No es nada.

-Dímelo, Franz Falker -dijo ella, atravesándolo con su intensa mirada una vez más.

Franz se encogió de hombros.

-El taller de mi padre. Era zapatero. Quiero encontrar sus herramientas, y tal vez moldes de madera y algo de buen cuero. La gente del campamento pide a gritos unos zapatos decentes, o al menos alguien que pueda arreglar los que tienen. Yo puedo hacerlo, y si consigo encontrar los materiales...

Se le fue la voz. Ella le miraba fijamente.

-¿Esa es tu ambición? ¿Tu destino? ¿Fabricar zapatos para esos desgraciados?

Franz asintió.

Imke sacudió la cabeza y siguió caminando.

Cuando la alcanzó, ella susurró:

-Por cierto, vigila de cerca a ese intendente.

-¿Qué? ¿Por qué?

-No creo que sea lo que parece. Tiene marcas en sus manos, sellos... runas, creo. Se ha cuidado de ocultarlas, pero yo me he fijado en su conducta. No es tan santo como quiere hacernos creer.

Grunor se había detenido en un espacio vacío entre dos muros derrumbados, cubierto de niebla. El agua de lluvia fluía a borbotones. Olfateó el aire.

-Alimaña -siseó.

-Otra vez no -dijo Broch-. ¿Qué son? ¿Tan grandes como una persona, hombrecillo chiflado?

-Así huele -replicó Grunor. Había un ligero tono de miedo en su voz.

Broch dio un paso al frente.

-Hablas demasiado...

Apareció la primera rata, en silencio, surgiendo amenazadoramente de entre los vapores. Broch jadeó y tragó saliva. De repente, la locura de Grunor pareció la más clara de las corduras. La rata estaba erguida. Sus ojos brillaban. Con sus patas delanteras asía un arma de filo del mismo modo que un hombre adulto esgrimiría una lanza.

De hecho, tenía la misma altura y volumen que un hombre.

Al igual que las otras seis que salían de la bruma que les rodeaba.

-¡Por el corazón palpitante de Ulric! -aulló Broch con incredulidad, desenvainando su espadón-. ¡Formad un círculo! ¡Un círculo!

Pero Grunor ya había avanzado, gritando y balanceando su hacha para golpear a las monstruosas alimañas. Su locura había tomado forma. Las cosas comenzaron a rechinar y chillar, lanzándose hacia delante para atacar.

El ruido que hacían era temible, acentuado por el agudo chirriar que contestaba desde la niebla. La espada de Franz estaba fuera de su funda. Broch ya había entrado en combate, asestando un fuerte golpe con su espadón al negro y sarnoso pellejo más cercano. Grunor había atacado con fuerza, y su hacha manchada de sangre había provocado una cacofonía de chillidos de dolor.

-¡Ponte detrás de mí! ¡Detrás de mí! -gritó Franz a Imke cuando una de las cosas rata cargó contra él. Imke ya había sacado su estilete y apuñalaba y cortaba con golpes expertos.

Franz decapitó a una rata con un golpe limpio y, salpicado por la infecta sangre, buscó en derredor al intendente.

El joven sacerdote les gritaba que le protegieran, con las manos levantadas y sus palmas visibles.

Franz vio el símbolo grabado en la carne de las palmas de las manos del intendente. Sintió un escalofrío. Lo había visto dos veces antes. Una, sobre la capucha de la cosa bestia en las ruinas.

Y otra en los estandartes de la hueste de Surtha Lenk mientras asaltaban los muros de Wolfenburgo.

Franz hizo una mueca de dolor cuando la hoja de una de las ratas perforó la carne de su brazo izquierdo. Se giró y atravesó el torso de la criatura con la punta de su espada. Sabía con toda seguridad que el verdadero enemigo, el peor diablo de todos, se encontraba entre ellos, pero no podía hacer nada.

Las ratas le rodearon, las ratas del tamaño de hombres que habían poblado las pesadillas de Grunor, cargando desde la neblinosa bruma, bullendo, abalanzándose sobre ellos...



BIENVENIDOS

Bienvenido a Warhammer: el juego de rol (abreviado *WJDR* en el resto del libro). Como su nombre indica, *WJDR* es un juego de rol. Si este tipo de juegos es nuevo para ti, dedica unos momentos a leer la sección “¿Qué es un juego de rol?” de esta misma página: eso debería aclararte las cosas. Si eres un veterano, bienvenido de vuelta a *WJDR*, el juego de rol que te permitirá vivir un sombrío mundo de peligrosas aventuras.

El libro que tienes en tus manos es el primero de varios que explorarán la ambientación del Viejo Mundo y aportarán nuevas dimensiones al mundo de Warhammer. Puede que ya conozcas esta ambientación por el juego de Warhammer Batallas, o por las novelas de Warhammer publicadas por Timun Mas. Si ésta es tu primera experiencia con la ambientación, te vas a llevar una grata sorpresa. El mundo de Warhammer es muy rico, un

lugar de caos y guerra, de intrigas y política, de desesperación y heroísmo, de dioses y demonios. *WJDR* es tu oportunidad para vivir en este mundo, para labrarte una reputación por ti mismo o para morir sin que nadie sepa tu nombre ni lllore por ti, como tantos otros antes que tú.

UNA ACLARACIÓN SOBRE EL “TÚ”

Gran parte de este libro está escrito en segunda persona. A veces el “tú” hace referencia al jugador o al DJ, y otras veces al personaje. Según el contexto debería quedar claro a quién se alude en cada momento. Por ejemplo, en el talento Audaz se explica que “Eres extraordinariamente valiente”. Aunque efectivamente puede que el lector lo sea, está claro que aquí se hace referencia al personaje que posea el talento Audaz.

— ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL? —

Los juegos de rol son juegos de creatividad e imaginación. Se han descrito de diversas formas a lo largo de los años, pero en esencia los JDR responden a la siguiente pregunta: ¿no sería divertido ser el héroe de un libro o película? Todos hemos leído novelas y visto películas y, aun habiéndolas disfrutado, son formas pasivas de entretenimiento. Los juegos de rol te permiten entretener y entretenerse al mismo tiempo. ¿Que cómo lo hacen? Nos alegramos de que lo preguntes.

En un JDR puedes interpretar a un personaje. Creas un alter ego, un personaje de ficción como los héroes que has leído o visto en las películas. Tus amigos y tú asumís vuestros personajes y jugáis sus aventuras. En vez de leer la historia, contáis la historia. En lugar de ver la acción, ejecutáis la acción.

Este concepto puede resultar algo caótico. ¿Cómo se narra la historia? ¿Cómo se decide lo que ocurre? ¿Qué pasa si tus amigos y tú discrepáis? Ahí es donde entra este libro. La interpretación es sólo la mitad de la historia; la otra mitad es el juego. *WJDR* contiene las reglas de este juego. En este libro se explica cómo crear al personaje, cómo resolver acciones, cómo conseguir tus objetivos y, lo más importante, cómo pasarlo bien haciéndolo.

Antes de empezar, tus amigos y tú tendréis que tomar una importante decisión: quién va a ser el Director de Juego (DJ). El DJ es el árbitro y el principal narrador, la persona encargada de dirigir el juego. El DJ presenta las historias y situaciones, describe el mundo de Warhammer y a sus habitantes, y administra las reglas. El DJ es el miembro más importante del grupo, así que escogedlo bien. El DJ debería ser imparcial, buen orador e imaginativo. También vendría bien que tuviera buen ojo para los detalles.

Si tú eres el DJ, necesitas saberte las reglas de este libro al dedillo. Podrás saber más sobre tu tarea en el **Capítulo 9: El Director de Juego**. Si eres un jugador, tu primera parada debería ser el **Capítulo 2: Creación de personajes**. Puedes aprender la mayoría de las reglas del juego, pero necesitas un personaje para empezar a jugar. Una vez hayas terminado de leer este capítulo, pasa al siguiente capítulo y sigue las instrucciones de creación de personajes. En menos de media hora ya estarás listo para la partida.

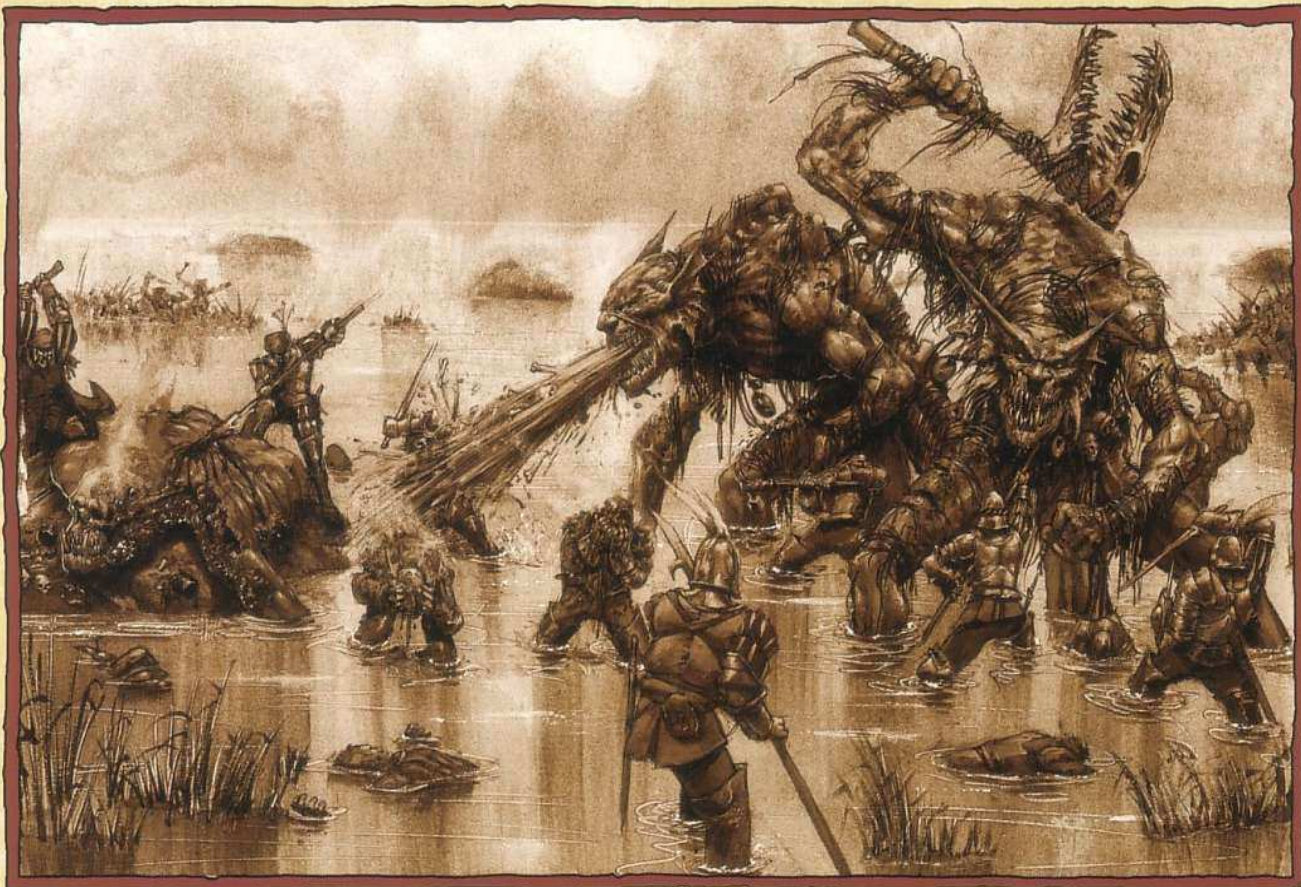
Si aún no te ha quedado claro lo que es un juego de rol, procura leerle el ejemplo de juego de la página 11. En él se ilustra con detalle cómo es una partida.

CÓMO SE INTERPRETAN LOS DADOS

Para todas las tiradas de *WJDR* se usa el dado típico de diez caras (d10). Estos dados de diez caras tienen grabados en ellas los números del 1 al 9 (el 0 representa el 10). Se usan de dos formas diferentes.

A veces se te pedirá que generes un número entre 1 y 10. Para ello basta con tirar un dado y comprobar el resultado; de vez en cuando tendrás que sumar o restar un valor de este resultado. El DJ te comunicará cuándo debes hacerlo.

El otro tipo de tirada en *WJDR* se llama tirada de percentil. En una tirada de percentil se usan dos d10 para generar un número entre 1 y 100. Para ello se cogen 2d10 y se decide cuál de ellos representará las decenas y cuál las unidades. Es importante no confundirlos; la mejor forma de hacerlo es coger dos dados de distinto color. Una vez que se haya decidido, se tiran los dados y se interpreta el resultado como un valor de dos dígitos. Así, si se saca un 7 en el dado de decenas y un 3 en el de unidades, el resultado de la tirada de percentil sería 73. Si se obtienen un 4 y un 9, el resultado sería 49. Si se sacan 0 y 0, el resultado sería 100. La tirada de percentil se realiza cuando existe un porcentaje de probabilidad de que ocurra algo. Es preferible obtener el menor resultado posible cuando se hacen tiradas de percentil. Por ejemplo, si tienes una probabilidad del 34% de golpear a un goblin, el resultado de tu tirada de percentil ha de ser 34 o menos para que consigas impactar al sucio piel verde. Durante el juego se te pedirá que sumes o restes valores a tu probabilidad porcentual de conseguir algo. El DJ te avisará cuando tengas que hacerlo.



— ¿QUÉ ES EL MUNDO DE WARHAMMER? —

El mundo de Warhammer guarda cierto parecido con nuestra propia historia, pero en esta tierra la humanidad no ejerce un dominio exclusivo sobre el planeta. Los reinos, imperios y principados del mundo se comparten con criaturas fantásticas y horribles, desde la antiguas razas de elfos y enanos hasta los vampiros, trolls y demonios.

Abundan los conflictos, desde los enfrentamientos entre poderosos ejércitos hasta la política de ambiciosos burgomaestres. El mismo suelo parece engendrar ruptura y descontento, intriga y corrupción.

La vida es corta y brutal. El peligro acecha en la oscuridad de los bosques y el hedor de las ciudades. Orcos, hombres bestia y demás cosas blasfemas moran en lugares salvajes y atacan a los débiles y a los incautos. Bajo tierra, repugnantes hombres rata roen la blanda panza de la civilización. Muchos mueren a sus manos cada día, escapando por fin a un mundo en el que el humor oscuro y la ignorancia obstinada son los fríos consuelos a los que se aferra la gente.

Desde luego, este sufrimiento mortal no pasa desapercibido. Unos ojos antiguos contemplan incesantemente este irritante cuadro de vida y muerte, confianza y traición. Estas fuerzas malignas desean extinguir la llama de la existencia mortal y reclamar la tierra como su propio y eterno Reino del Caos.

Muchos se encomiendan a estos Dioses Oscuros. Los cultos herejes prometen poder, conocimiento, placeres y riquezas a aquellos dispuestos a entregarse al culto de lo prohibido. Las fuerzas malignas bendicen a estas personas con todo lo que se merecen: desde poderes milagrosos hasta horribles mutaciones. Cada alma así afectada pasa a formar parte de la interminable guerra que el Caos ha desatado sobre el mundo y sus habitantes.

Esta es la tierra en la que transcurrirán vuestras aventuras, un mundo de héroes involuntarios, peleas desesperadas e ironía negra. Este es el mundo de Warhammer.

— ¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO? —

El manual básico de *WJDR* contiene todo lo necesario para empezar (menos los dados). Todos deben tener dos dados de diez caras (d10) de colores distintos. Estos dados son los únicos que se necesitan para jugar a *WJDR*. Puedes comprar dados de diez caras en cualquier tienda especializada; probablemente donde hayas adquirido este libro tengan bastantes. *WJDR* está dividido en doce capítulos:

Capítulo 1: Introducción

Éste es obviamente el capítulo que estás leyendo ahora. Contiene una síntesis de lo que es *WJDR* y el rol en general.

Capítulo 2: Creación de personajes

Este capítulo te enseña cómo hacer tu propio personaje para el juego. Describe las características, las razas con las que se puede jugar, y da algunos consejos para dar vida a tu personaje.

Capítulo 3: Profesiones

Las profesiones son los componentes básicos del personaje. Indican lo que hacías antes de convertirte en aventurero y te proporcionan nuevos caminos a explorar. Este capítulo expone todas las diversas profesiones y explica cómo cambiar de unas a otras.

Capítulo 4: Habilidades y talentos

Cada personaje posee ciertas capacidades llamadas habilidades y talentos, que definen lo que eres capaz de hacer. Este capítulo describe dichas habilidades y talentos y cómo usarlas.

Capítulo 5: Equipo

El equipo es un preciado bien para los aventureros. Este capítulo detalla las herramientas, enseres, armas y armaduras que pueden encontrarse en el Viejo Mundo.

Capítulo 6: Combate, daño y movimiento

El mundo de Warhammer no es un mundo pacífico. Te verás obligado a luchar por tu vida, y en este capítulo se indica cómo hacerlo.

Capítulo 7: Magia

Los hechiceros y sacerdotes pueden valerse de los vientos de la magia para lanzar hechizos, desde el insignificante *Fuego mágico* hasta la poderosa *Deflagración infernal*. Este capítulo explica cómo funciona la magia, los peligros inherentes, y los hechizos que puedes escoger.

Capítulo 8: Religión y creencias

En el Viejo Mundo existen muchos dioses. En este capítulo se detallan los dioses y sus diferentes cultos.

Capítulo 9: El Director de Juego

El DJ desempeña un papel especial en *WJDR*, y este capítulo explica cómo asumirlo. Además de aconsejar cómo dirigir una partida y cómo ser un buen DJ, contiene reglas para la locura y la experiencia.

Capítulo 10: El Imperio

El Imperio, la mayor de las naciones del Viejo Mundo, es la ambientación básica de *WJDR*. Este capítulo describe al Imperio, sus vecinos y las amenazas a las que se enfrenta.

Capítulo 11: Bestiario

El Viejo Mundo es un lugar peligroso. Este capítulo, de uso exclusivo para el DJ, detalla muchos de los enemigos que pueden encontrarse en él, así como algunos de los personajes no jugadores (PNJ) más comunes.

Capítulo 12: A través del Drakwald

Este es un breve escenario que puede usarse para pasar directamente a la acción. Si eres un jugador, no deberías leer este capítulo.

UNA NOTA IMPORTANTE SOBRE LA REALIDAD

Al participar en un juego de rol, tus amigos y tú dejáis a un lado la realidad y la verdad literal, cambiándolas por un mundo de imaginación y aventura. El DJ está ahí para crear este mundo para los jugadores. Todas las ideas y reglas de este libro son herramientas para que el DJ las use como crea conveniente. *WJDR* se ha escrito partiendo del hecho de que cada grupo de jugadores es distinto, de ahí que se hayan incluido tantas reglas opcionales. El DJ es quien debe decidir qué reglas aplicar y cuáles no. El DJ es el administrador definitivo de las reglas y puede modificar, alterar o incluso ignorar algunas de ellas en beneficio del estilo de juego del grupo. Acata las decisiones del DJ. ¡Después de todo, es él quien hace todo el trabajo para entretenerte a ti y a tu grupo!

Igualmente, *WJDR* trata muchas cosas complicadas. Para facilitar las cosas, las reglas de *WJDR* aceptan cierto grado de abstracción. Puede que algunas de las reglas no sean "totalmente realistas", pero son divertidas y fáciles de usar. A algunas personas no les gusta esto, pero la mayoría admiten que es necesario para que todo sea más fácil y rápido. En caso de que alguien empiece a cuestionar las reglas, a citar entrenamientos de artes marciales, precedentes históricos o incluso recurra (Dios no lo quiera) a la lógica, el DJ está en su derecho de arrojarle dados, comida o incluso este libro al transgresor. *WJDR* es un juego, no la vida real.

Finalmente, es preciso señalar que en *WJDR* se tratan temas y conceptos adultos. Demonios, locura, muerte, corrupción y desesperación son parte integral del mundo de Warhammer. En él, si hay mal que por bien no venga. Pero aunque *WJDR* trate estos temas, eso no quiere decir que cada sesión de juego deba ser una experiencia angustiosa. *WJDR* es un juego. Se supone que debe ser divertido. De igual modo, las cosas descritas en este libro **no existen**. Los goblins no existen, y las fuerzas malignas no te espían cuando vas al servicio. No te confundas: simplemente juega al juego, ¡y diviértete!

— EJEMPLO DE PARTIDA —

Si eres nuevo en esto del rol, puede que aún no te haya quedado claro cómo funciona. A continuación viene un ejemplo de juego que continúa donde se quedó la historia "Vida después de la muerte". No entra en materia de reglas del juego (eso ya vendrá luego), sino que ilustra las bases de la interpretación y la labor del DJ.

En este ejemplo, Chris es el Director de Juego. Tim interpreta a Werner Broch, un mercenario humano; Bruce interpreta a Franz Falker, un miliciano humano; Evan lleva a Grunor, un cazarratas enano, y Kate a Imke, una saqueadora de tumbas humana. Al inicio del ejemplo acaban de ahuyentar a los perversos hombres rata.

Chris [DJ]: El último de los hombres rata huye por entre las ruinas de Wolfenburgo, y pronto lo perdéis de vista. El sacerdote Sigmundo se gira hacia vosotros y os dice: "Una vez más, estoy en deuda con vosotros. Gracias por vuestro auxilio".

Tim [Werner]: "Sólo hacíamos nuestro trabajo, intendente".

Kate [Imke]: "¿Qué eran esas cosas? ¿Ratas que caminan sobre dos patas? ¡A buen seguro el mundo se ha vuelto loco!"

Evan [Grunor]: "En efecto, una locura. Ya os hablé de los hombres rata y pensasteis que estaba loco. Ahora ya veis que decía la verdad".

Chris [DJ]: Sigmundo parece nervioso. Dice "vamos, marchémonos antes de que esas cosas vuelvan con refuerzos".

Tim [Werner]: "Ése es el camino más seguro. Franz, Grunor, Imke, en marcha".

Bruce [Franz]: Chris, quiero echar otro vistazo a la mano de Sigmundo. Quiero asegurarme de lo que he visto.

Chris [DJ]: Vale, tendrás que sacar una tirada de Percepción.

Bruce tira los dados.

Bruce [Franz]: Lo consigo.

Chris [DJ]: Le ves otra vez la mano mientras se limpia la sangre de skaven de su túnica. El rastro de sangre de rata le da un aspecto aún más siniestro al símbolo. Definitivamente recuerdas



haberlo visto durante el asedio de Wolfenburgo. Sigmundo, el presunto sacerdote de Sigmar, ostenta el signo del Caos. ¿Qué haces?

Bruce [Franz]: Por ahora nada, pero vigilaré de cerca a Sigmundo.

Chris [DJ]: Muy bien, tomo nota. Tu grupo sigue avanzando por las ruinas durante otra media hora. Cada cierto tiempo, un grito de angustia rasga el aire; aparte de eso, el silencio es sepulcral. Podéis ver la sombra de una ruina enorme más adelante. Sigmundo dice "ahí es. Ése es el templo de Sigmar".

Kate [Imke]: Me aparto del grupo, moviéndome en silencio, y lo exploro.

Tim [Werner]: Le susurro "¿Imke, no!"

Kate [Imke]: Le devuelvo el susurro: "cubridme, voy a echar una ojeada". Luego me pongo en marcha.

Tim [Werner]: "Franz, te dije que Imke era responsabilidad tuya. Va a conseguir que nos maten a todos".

Bruce [Franz]: "No lo creo. Imke tiene... ciertas habilidades. Démosle una oportunidad".

Tim [Werner]: "¿Qué quieres decir con eso?"

Bruce [Franz]: Le sonrío. "Ya lo verás".

Evan [Grunor]: "Yo ya he visto suficiente. Ha dado muerte a los hombres rata con presteza, y podrá luchar a mi lado cuando quiera".

Tim [Werner]: "Si puede soportar tu mal olor, claro".

Chris [DJ]: Bien, Imke, avanzas sola. Haz una tirada de Movimiento silencioso.

Kate tira los dados.

Kate [Imke]: La consigo fácilmente. Intento cubrirme detrás de algo desde lo que poder observar el templo.

Chris [DJ]: Te abres camino en silencio hacia las ruinas y llegas a una posada calcinada que está enfrente del templo. Tienes una buena panorámica desde ahí. Haz una tirada de Percepción.

Kate realiza su tirada.

Kate [Imke]: La consigo otra vez. ¿Ya verá ese Werner! ¿Qué veo?

Chris [DJ]: Al principio parece abandonado, pero luego percibes un destello metálico en una torre en ruinas. Mirando más detenidamente, ves que hay al menos tres hombres con ballestas en ella. Parece una emboscada.

Kate [Imke]: Me deslizo de vuelta hacia el grupo y les informo de lo que he descubierto. Tenemos que organizarnos...

La aventura sigue a partir de aquí. ¿Quiénes son los furtivos de las ruinas? ¿Son aliados de Sigmundo, o un peligro totalmente distinto? ¿Y cuál es el verdadero propósito de Sigmundo? ¿Es la historia de las riquezas del templo una mentira conveniente? Bruce, Kate, Tim y Evan lo irán descubriendo a lo largo de la partida.



ACERCA DEL IMPERIO

Sea ésta una noble contemplación que fortalezca la mente para el deber, aliente el espíritu para la adoración, y establezca la mano para la batalla, y también que advierta al incauto contra el descuido de la vigilia o la piedad. Así declamó fray Albus Dominus de Wolfenburgo, sacerdote de Sigmar, hoy trigesimotercer día del año 2320, ante una gran congregación de buenas gentes en el gran templo de la ciudad, y transcrito como perfecto testimonio por R. Josephus, rubricante. Encomiéndome, oh Señor, a su Majestad Imperial Karl Franz, azote de los paganos, en la gracia eterna de Sigmar, por los siglos de los siglos.

Acercaos y escuchadme, ya seáis labradores o guerreros, de alta o baja alcurnia. Atendedme. Estas palabras son para vosotros, pues ¿no sois todos hombres nacidos del Imperio?

Veo que asientis. Sí, escuchad, pues, y reflexionad. Ser un hombre nacido del Imperio es ser una pequeña parte de un todo mayor, y para desempeñar esa parte, uno debe saber cuál es su sitio en el engranaje del mundo.

El primer deber de un hombre es regocijarse, pues el Imperio es la gloria en la tierra! ¡Es la luz que expulsa la oscuridad exterior! ¡Nunca antes, desde el principio de los tiempos, había creado el hombre tan insignie y civilizado patrimonio sobre la faz del mundo!

Para el hombre vulgar, esto es algo que debe saber, aun cuando no sea capaz de verlo. Hasta el mismísimo y santo Emperador, desde las más elevadas almenas de su palacio, incluso desde la más encumbrada torre de Middenheim, es incapaz de ver los confines de sus dominios en su totalidad. Se dice que un hombre, incluso con una buena montura, habría de cabalgar durante todo un semestre de su vida para cruzar el Imperio de un margen a otro. ¿Y cuántos hombres, de baja y común ralea, nunca se aventuran más allá de los límites de sus aldeas, o los linderos de su parroquia? Tales hombres no saben nada del todo mayor, salvo lo que oyen de viajeros y eruditos; tales hombres nunca contemplarán un edificio más esplendoroso que el edificio de su gremio en su propia ciudad, ni una torre más inmensa que el capitel de la iglesia de su humilde pueblo.

No obstante, como los pensadores de la antigüedad nos han enseñado, sólo porque no veamos algo no significa que no esté ahí. No vemos al radiante sol por la noche, mas sabemos que duerme a salvo en su cavidad bajo la tierra. No vemos al todopoderoso Sigmar, mas no cabe duda de que siempre nos protege.

Así sucede con el Imperio. Estamos rodeados por su vasto dominio, en el que hay montañas y páramos, forestas y pastos, ríos y valles, y muchos pueblos y grandes ciudades, pobladas así por la plebe como por la nobleza. Pero nunca lo vemos en su totalidad.

Para imaginarlo en su totalidad, imagina esto en su parte. En la hermosa Altdorf, en las resplandecientes estancias del palacio más real de todos, existe una cámara de la más extraordinaria belleza. Los pilares de sus muros están envueltos en láminas de oro, y los grandes ventanales dan al mismo río Reik, una vista espléndida. Sobre los muros cuelgan multitud de tapices en los que hay hilvanadas escenas de cacerías y batidas, de guerra y victoria, de Lord Sigmar y los unberogen. ¡Maravillas para la contemplación! Pero es el suelo lo que más cautiva la mirada.

Sobre su amplia superficie hay incrustado, por medio de hermosa artesanía, un mosaico de madera esmaltada y metales pulidos, que conforman con detalle un mamamundi, una carta geográfica de este mundo que es el Imperio. Pocos hombres han tenido el privilegio de ver este mamamundi, pero sólo porque no veamos algo no significa que no esté ahí.

Yo lo he visto. Lo he visto encendido con velas. Tal cosa es...

Los límites del Gran Mapa están hechos de madera satinada e hilos de plata, que muestran los límites helados de nuestros dominios. Casi intacto, un majestuoso círculo de montañas rodea al Imperio, como el elevado borde de un enorme cáliz. Dentro de ese cáliz descansa la preciada sangre vital del Imperio y toda su riqueza.

Segmentos de cal y madera de palo de rosa se entrelazan con bruñidos paneles de cobre verde para representar el alcance de las once provincias, y unos florones de roble y arce, liados con hilos de oro, marcan los emplazamientos de las grandes ciudades estado. Cada pueblo o ciudad próspera es un botón plano de marfil. La red de ríos y sus afluentes se perfilan con barras de perla y bucles de acero hilado. Los lagos son trocitos de espejos. Los inmensos bosques del reino, como galones plegados de ébano, salpican todo el suelo como el pelaje de una yegua pinta.

¡Tanta artesanía es digna de admiración! Aquí está Nordland, de cara al mar. Aquí, si os fijáis, está Ostland, y también Hochland, rodeada de bosques, a través de las abigarradas moles de las Montañas Centrales. Hacia el este, Ostermark, que protege la frontera del norte contra la fría usurpación de Kislev; ahí la rural Stirland y el territorio de la Asamblea, tras las cuales se elevan las Montañas del Fin del Mundo. Hacia el sur, Averland y Wissenland, cercadas por el este por las Montañas Negras y hacia el oeste por la antigua región boscosa conocida como Loren. Y ahí están Talabecland, Middenland y Reikland.

Mirad más de cerca las orgullosas ciudades: Nuln, rebosante de acre pólvora negra, la fundición del Imperio; Talabheim, el Ojo del Bosque, cuyas impenetrables murallas protegen sus pasturajes de los bosques exteriores; Middenheim, la ciudad del Lobo Blanco, un escarpado baluarte que se alza sobre el resto del mundo; y Altdorf, la real Altdorf, la joya del Imperio. Y aquí está Wolfenburgo, nuestra propia y bella ciudad, guardiana impenitente de las límites de Ostland.

¡Maravillas ante él! ¡Regocijaos ante éste, el Imperio del hombre! Imaginad de nuevo esa bella cámara, imaginadla en una hermosa noche de verano, tal y como fue en la ocasión en que yo la presencié. Aparecen unos sirvientes, vestidos con elegantes libreas. Portan llameantes cirios en candeleros de oro (¡uno!, ¡dos!, ¡una docena!, ¡más aún!), y los colocan sobre el Gran Mapa para señalar las poderosas ciudades y ciudades estado. También pequeñas velas, igualmente encendidas, traídas por más sirvientes y dispuestas sobre la marca de cada pueblo y burgo notorio. ¡Qué visión! Con los últimos rayos de sol entrando por los ventanales, el Gran Mapa se ilumina con miles de puntos de luz, ¡una constelación que perfila con centelleante gloria la inmensidad de nuestros dominios!

Así es que puede regocijarse el hombre.

Pero ahora atendedme. Si la primera obligación del hombre es regocijarse, la segunda es precaverse. Pues con todo el dorado esplendor del Imperio, con todo su valor y saber y

monumentos de piedra, se opone a él un gran y perpetuo peligro: enemigos más numerosos que todos los árboles del bosque.

Se ocultan en la oscuridad; en la oscuridad helada más allá de las paredes montañosas, la oscuridad sombría de los frondosos bosques, la oscuridad sepulcral de los pozos subterráneos. Acechan en ruinas, en lugares desiertos, en la alta hierba de los campos olvidados, en las crujientes y verdosas sombras de arboledas abandonadas. Se escabullen por catacumbas resacas, arañan bajo el sílex y el granito de las solitarias colinas, embrujan las destaraladas ruinas de aldeas abandonadas por el hombre hace mucho. Incluso acechan en nuestros sueños. Y, al caer la noche, cantan lamentos fúnebres con los chocacabras y obran contra nosotros; curiosos, avariciosos, salvajes, voraces, hambrientos.

Los enemigos son más viejos que nosotros, más aún que las tribus de las que provenimos los hombres del Imperio. ¡Movidos únicamente por el clarín y grito de guerra "¡Matadlos a todos!", incendiarán el mundo, nos traerán la perdición y portarán nuestra cabezas en picas!

¡Tembláis y os estremecéis! ¡Haced bien! ¡Nos tomarían como trofeos de guerra, derribarían nuestras murallas y quemarían nuestros cultivos! ¡Nuestras mujeres, nuestros niños, ninguno estaría a salvo de la atroz carnicería!

Así pues, debemos vigilar sus primeros movimientos, y afilar nuestras hojas. Apostar centinelas en las murallas. Cerrar las puertas al caer la noche. Escuchar el susurro del viento y los sonidos que puede traer. Desconfiar de la oscuridad, de las recordoras ratas, e incluso del vecino de comportamiento extraño. El enemigo adopta todo tipo de formas y apariencias.

Algunos son bestias, otros pertenecen a tribus salvajes y bárbaras, y aún otros son alimañas que moran dentro de nuestros propios muros. La mayoría no saben nada de nuestros orgullosos y justos dioses, o si lo hacen, creen que son sólo cosas brillantes a las que ansían derribar y pisotear. Poseen sus propios espíritus, deidades y demonios salvajes a los que veneran con gozosa lujuria y cuyos tributos están hechos de sangre. ¡En el nombre de Sigmar, renunciamos a tan perjuros espíritus!

¿Qué enemigos?, murmuras. Yo trabajo en mi oficio, pago mi diezmo y duermo profundamente, y no he visto a los de su especie. ¿No es así? ¿Sí? ¡Cuidado! Sólo porque no los veamos no significa que no estén ahí.

Pensad en su obra. Existen lugares desolados en el Imperio, fuera del camino del hombre, en los que hay ciertas ruinas expuestas a los elementos. Yo mismo he visto algunas de estas edificaciones, y puedo atestiguarlo. El tiempo y el clima los han erosionado hasta dejarlos lisos, pero aún es posible distinguir que esas ruinas no fueron construidas por manos humanas. Son obra de otras especies, otras razas que habitaban estas tierras mucho antes de la ascensión de los unberogen. Podemos suponer que son reliquias de las razas moribundas; los halflings, los indómitos enanos a los que a veces consideramos nuestros aliados, tal vez incluso los Esbeltos, que perviven en los senderos de los bosques antiguos.

Sea cual fuere la identidad de sus creadores, ahora no son más que ruinas. Frías y muertas. Pero nos revelan una fuerza descomunal y una defensa formidable. Baluartes indomables, elevadas torres, terraplenes de fortificación, murallas de protección.

Mas ninguno sigue en pie. Con toda su fuerza, y fueron doblegados en el principio de los tiempos, cayeron pasto de las llamas, y fueron saqueados. Ni siquiera ellos pudieron resistir la salvaje arremetida de los enemigos oscuros. ¡Ni siquiera ellos pudieron resistir!

Pero nosotros debemos hacerlo. Esto os digo con toda la fuerza de mi corazón. Debemos ser precavidos en todo momento, y estar listos, granjeros campesinos y caballeros armados por igual, para luchar por Sigmar, por el Emperador.

El Imperio ha prevalecido durante veinticinco siglos. Ha rechazado a los brutales pieles verdes de las montañas, a las hordas tribales del norte, incluso las incursiones de los blasfemos Dioses Oscuros. ¡De todos y cada uno de los hombres que se consideren hijos suyos depende que el Imperio pueda resistir otros veinticinco siglos! ¡De ti, de ti y de ti!

¡Regocijaos, mas precaved! ¡Regocijaos, mas precaved! Este es el equilibrio que todo hombre debe recordar. Imaginad de nuevo el Imperio, el glorioso mapa, iluminado por un millar de velas. Múltiples son sus logros, grande es su poder. Ninguna hazaña de la humanidad merecerá mayor protección y salvaguarda.

Pero ahora la luz vespertina se desvanece, y cae la noche cerrada fuera de los ventanales. En la espléndida cámara se congregan las sombras, más intensas, más oscuras, hasta que ya no se puede ver el mapa. Sólo las llamas de las velas arden, un millar de furiosas pero frágiles luces en la oscuridad. ¡Cuán pequeñas parecen ahora, cuán alejadas las unas de las otras! ¡Cuántas zonas oscuras separan cada llama de las demás!

Y en la oscuridad, no podemos ver. Pero sólo porque no veamos, no significa que no haya nada ahí.

El viento nocturno se arremolina fuera de los ventanales. ¡Cerradlos, rápido, antes de que sea demasiado tarde! Las llamas dispersas titilan desesperadas en la negrura. Una tras otra, chisporrotean y mueren.

Cuán veloces se apagan. Cuán fácilmente se extingue su luz.

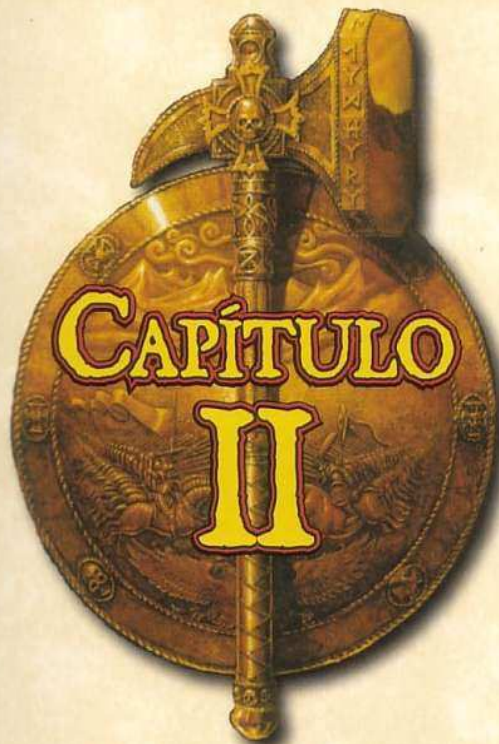
Cuán absoluta es la oscuridad que queda después

Id de este lugar. Alabad a Sigmar, y continuad con vuestras vidas. Buhoneros, alcaides, leñadores, soldados, taberneros, cocheros, cereros, amas de casa... volved a vuestras variadas profesiones y prosperad. Pero observad los días sagrados y las festividades, atrancad las puertas de noche, afilad el filo de vuestras armas y, en el nombre de Sigmar, cuidaos contra la oscuridad.

¡Cuán rápidamente se apagan las luces!

Aquí acaba la lección.





CREACIÓN DE PERSONAJES

“Soy carnicero de oficio, pero ser un aventurero no es muy distinto. Lo único es que ahora la carne que corto con mi hacha se retuerce un poco más”.

— Herman Frank, menestral de Nuln

Cada jugador de *WJDR* controla a un personaje, denominado Personaje Jugador o PJ. Éste es tu alter ego en el mundo de Warhammer. Puedes ser un noble arrogante, un enano matatrolls loco, o un sucio cazarratas. Todos los PJ tienen una cosa en común: son aventureros. Esto significa que se buscan la vida por su cuenta, dejando atrás las normas cotidianas de la sociedad para ir en busca de fama y fortuna con las habilidades y capacidades de que disponen. Los aventureros no son gente normal. Son ambiciosos, a menudo heroicos, y como mínimo un poco locos. Han de serlo para luchar contra los goblins en lo más profundo de la tierra, medir su ingenio con los sectarios del Caos y enfrentarse a muertos vivientes.

En este capítulo se explica cómo crear un personaje para *WJDR*. Es un proceso sencillo que no debería tomarte más de media hora. Para empezar, necesitas una hoja de personaje en blanco (tienes una en la página 253). En ella anotarás todas las características de tu personaje. La usarás mucho durante las partidas, y cambiará a medida que avanza el juego, así que lo mejor es que escribas pulcramente y con lápiz. También necesitarás dos

dados de diez caras (d10). Estos son los que usarás para jugar a *WJDR*, y lo ideal es que sean dos de distinto color (véase Cómo se interpretan los dados para saber por qué). Puedes comprar dados de diez caras casi en cualquier parte donde puedas comprar este libro.

SÍNTESIS DE CREACIÓN DE PERSONAJES

La secuencia de creación de personajes en *WJDR* transcurre de la siguiente forma:

- 1) Escoge la raza (ver páginas 15-17).
- 2) Calcula tus características (ver páginas 17-19).
- 3) Determina tus atributos raciales (ver página 19).
- 4) Define tus detalles personales (ver páginas 21-26).
- 5) Haz una tirada para ver cuál es tu profesión inicial (ver página 20).
- 6) Anota los detalles de tu profesión (ver página 20).
- 7) Aplica una mejora gratis (ver página 20).
- 8) ¡Empieza a jugar a *WJDR*!

— LAS CUATRO RAZAS —

El proceso de creación de personajes comienza con una importante pregunta: ¿con qué raza quieres jugar? En Warhammer: el juego de rol puedes escoger entre cuatro: elfos, enanos, halflings y humanos. Cada raza posee diferentes puntos fuertes y debilidades. A continuación se da una visión de conjunto de cada una de ellas. Cuando la hayas leído, escoge la raza que más te atraiga. Después estarás listo para dar el siguiente paso, la generación de características.

ELFOS

Los elfos son una raza ágil y grácil, fácilmente reconocibles por sus puntiagudas orejas y sus rasgos afilados. Tienen una historia gloriosa aunque trágica, y son famosos por su arquería, sus conocimientos y su magia. Los elfos poseen un entendimiento innato de las vías y corrientes de la naturaleza, en especial de los bosques y mares. Desprecian a aquellos que destruyen la pureza de la naturaleza, ya sean orgullosos humanos, vanidosos enanos o malvados orcos. Aunque pueden parecer distantes,

se han sacrificado más por el bien del mundo de lo que cualquier otra raza pueda creer.

TRASFONDO

Al final de la Guerra de la Venganza, conocida por los elfos como la Guerra de la Barba, los altos elfos partieron hacia Ulthuan, su isla patria al otro lado del mar, para combatir contra la amenaza de los elfos oscuros. Sin embargo, hubo quienes se negaron a abandonar el Viejo Mundo. Algunos reclamaron su independencia del Rey Fénix de los altos elfos, y desde entonces han dirigido sus propios asuntos. Otros continuaron surcando los mares y con el tiempo establecieron rutas de comercio con las emergentes naciones del hombre.

El Imperio tiene numerosos enclaves élficos ocultos en sus bosques, el mayor de los cuales se encuentra en el bosque de Laurelor, al noroeste de la gran ciudad de Middenheim. Aunque sus tierras caen dentro de los límites del Imperio, los elfos no reconocen la autoridad del Emperador

y no se consideran a sí mismos ciudadanos imperiales. Los hombres del Imperio ya tienen bastantes problemas con los habitantes oscuros de los bosques (como los hombres bestia), por lo que ignoran a los elfos. No es muy difícil, ya que la mayoría de los humanos no podrían encontrar un pueblo elfo ni aunque lo estuvieran buscando. Los elfos valoran su intimidad y usan encantamientos feéricos para ocultar sus hogares silvestres, pero no se han olvidado del resto del mundo. Puede que se les vea poco, pero ellos ven mucho más allá de sus fronteras.

Los elfos suelen verse más a menudo en las grandes ciudades comerciales como Altdorf, Nuln y Marienburgo. En ellas hay influyentes casas de comercio que representan los intereses de la lejana Ulthuan. Los vástagos de estas familias mercantiles deben viajar mucho durante su juventud, pues les viene bien conocer mundo de cara a los años venideros. Aunque tienden a despreciar a sus toscos congéneres de los bosques, saben que están muy lejos de las resplandecientes torres de Ulthuan y por tanto tienen una categoría inferior a muchos de sus primos altos elfos.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

Todos los elfos suelen hablar con un tono comedido y ecuánime. Al ser el reikspiel su segunda lengua, lo hablan con una formalidad y precisión estudiadas que no se ve en la mayor parte de la gente. Los elfos también suelen gesticular bastante, algo que a menudo divierte a las demás razas.

ENANOS

Los enanos son una raza de guerreros y artesanos de corta estatura pero corpulentos y resistentes. La mayoría viven bajo las montañas en poderosas fortalezas, con minas que excavan hasta lo más profundo de la tierra. Se les reconoce fácilmente por sus cuerpos robustos, largos cabellos y espesas barbas. Suelen ser gruñones e irritables, y su capacidad de guardar rencor es legendaria. No obstante, los enanos son un pueblo valiente e inquebrantablemente leal a sus amigos y aliados. Luchan por proteger los vestigios de sus reinos montañoses de orcos, goblins y demás criaturas inmundas. Los enanos mantienen fuertes vínculos con los humanos del Imperio y muchos forman parte de la sociedad imperial.

TRASFONDO

Los enanos son una raza antigua. Mucho antes de que las tribus humanas colonizaran la región que ahora se conoce como el Imperio, los enanos construyeron poderosas ciudades bajo las Montañas del Fin del Mundo. Su orgullosa civilización se extendía por todo el Viejo Mundo. Sus minas ahondaban en la profundidad de la tierra y producían piedras y metales preciosos. Sus artesanos fabricaban maravillosos objetos grabados con runas de poder. Sus ejércitos aplastaban a las fuerzas del Caos y a otros enemigos a golpe de hacha y artillería. Los enanos brillaron con fuerza, en efecto, pero eso no podía durar.

Los enanos fueron atraídos involuntariamente hacia el conflicto entre los altos elfos y sus congéneres los elfos oscuros. Los enanos y los altos elfos, antaño aliados contra las fuerzas del Caos, libraron una larga y brutal guerra, conocida por los enanos como la Guerra de la Venganza. Vencieron los enanos, pero su alegría duró poco. Una serie de terremotos y erupciones volcánicas diezmaron las Montañas del Fin del Mundo. Los enanos, aún debilitados por las enormes bajas sufridas durante la Guerra de la Venganza, se sumieron en el caos. Orcos, goblins, trolls y demás criaturas malignas emergieron para atacar lo que quedaba del imperio enano.

Desde aquel entonces los enanos no han conocido más que la guerra. Han obtenido algunas victorias, particularmente cuando se aliaron con Sigmar (el fundador del Imperio) para aplastar a los pieles verdes en la batalla del Paso del Fuego Negro, pero los enanos de las Montañas del Fin del Mundo están con el agua al cuello. Por tanto, no es de extrañar que muchos enanos vivan ahora dentro de los confines del Imperio. Se les valora como ciudadanos imperiales debido a sus trabajos manuales y sus contactos mercantiles con sus parientes en las montañas.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

Los enanos son ariscos y muy literales para todo, menos cuando están borrachos. Hablan con tonos graves de bajo y un peculiar acento entrecortado. El idioma enano no suele recurrir a metáforas y analogías, por lo que a veces el “florido” lenguaje de humanos y elfos confunde a los enanos. Son directos, prácticos y definitivos tanto en su diálogo como en su proceder.

HALFLINGS

Los halflings son una raza pequeña pero habilidosa que parecen niños humanos para los no avezados. El hecho de que no les crezca barba refuerza esta impresión. Aunque suelen ser panzudos (pues comen el doble de veces que cualquier otra raza), son capaces de moverse con gran sigilo. Esto, combinado con su notoria habilidad con la honda, convierte a los halflings en oponentes sorprendentemente recalcitrantes. Sin embargo, son en general un pueblo pacífico, y se contentan con cultivar la tierra, comer y fumar hierba en pipa. Están orgullosos de sus familias y todos los halflings son capaces de enumerar su linaje familiar diez generaciones atrás (o incluso más).

TRASFONDO

El origen de los halflings no está muy claro. Al parecer, cuando las tribus humanas colonizaron las tierras que más tarde conformarían el Imperio, los halflings ya estaban entre ellos. No obstante, su número era reducido y apenas tomaron parte en las guerras que condujeron a la fundación del Imperio. De hecho, apenas se menciona a los halflings en los libros de historia hasta el año 1010. En aquella época el Emperador concedió a los halflings una tierra propia en reconocimiento, según cuenta la leyenda, de sus aportaciones a la cocina imperial. Fuera cual fuese la razón, los halflings recibieron terrenos junto a la parte alta del río Aver. Desde entonces, esta zona se ha conocido como la Asamblea. Los propios halflings gobiernan en la Asamblea, aunque sigue siendo parte del Imperio. De hecho, el Anciano de la Asamblea es uno de los quince electores imperiales, y por tanto ostenta cierto poder político.

La mayoría de los halflings son muy caseros. Disfrutan de la paz y la tranquilidad y lo único que desean es que les dejen deleitarse con la buena comida y el buen tabaco. Aun así, un reducido número de halflings encuentran la Asamblea insoportablemente aburrida. Cuando el acontecimiento más emocionante del día consiste en descubrir qué tipo de tarta vas a comer de postre, algunos necesitan un cambio. Estos halflings desarrollan un interés por la aventura y dejan atrás la Asamblea, a menudo con fines canchalescos. Como estos halflings son los que más a menudo se suelen encontrar en el Imperio, tal vez no sea coincidencia que los halflings tengan reputación de rateros amigos de lo ajeno.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

Los halflings ponen entusiasmo en todo lo que hacen, ya sea robar, comer o huir.

Hablan rápidamente y con mucha jerga. Con frecuencia pronuncian mal las palabras, inventan términos nuevos y en general degradan la lengua imperial. Los halflings tienen por costumbre usar compulsivamente las frases pegadizas o palabras nuevas que han descubierto; al menos, hasta que dan con una nueva. Gesticulan tanto como los elfos, pero estos suelen ser demasiado maleducados para debatir con ellos.

HUMANOS

Los humanos son la raza más habitual del Viejo Mundo, y los fundadores del Imperio. Aunque no son tan resistentes como los enanos ni tan sabios como los elfos, los humanos son una raza animada y dinámica que ha



conseguido mucho en muy poco tiempo. Son tremendamente adaptables, lo cual es tanto una gran ventaja como una grave debilidad. Mientras que muchos humanos heroicos han combatido contra la marea de oscuridad, es innegable que también han engrosado las filas del Caos.

TRASFONDO

Comparados con los elfos y los enanos, los humanos son una raza joven. Aun así, están llenos de energía y se han extendido por todo el mundo cuando las demás razas han ido en declive. Hace varios miles de años, un grupo de tribus humanas emigró al Viejo Mundo desde el sur. Estas tribus se convirtieron en las fundadoras del Imperio, así como de otras naciones como Bretonia, Tilea, Kislev y Estalia. Otras siguieron hacia el norte, hacia la glacial Norsca y más allá.

Los humanos del Imperio se enorgullecen de sus logros. Adoran a Sigmar, su fundador, como una divinidad y están seguros de que les protege de las fuerzas del Caos y del mal. Confían en sus poderosos ejércitos, su maquinaria de destrucción y la magia de los Colegios de la Magia para mantenerles a salvo. Dentro de las fronteras del Imperio, los tres grandes estamentos (nobles, burgueses y campesinos) tienen cada uno su función. El Imperio es el mayor estado del Viejo Mundo y ha sido erigido por la fuerza de la humanidad.

SUGERENCIAS DE INTERPRETACIÓN

Ya deberías saber cómo interpretar a uno de estos.

— CARACTERÍSTICAS —

Ahora que ya has escogido tu raza, puedes calcular tus características. Tu PJ está definido por estas características, que representan la capacidad bruta de tu personaje en ciertos aspectos físicos y mentales. Se dividen en dos grupos, las primarias y las secundarias. Las características primarias tienen valores que oscilan entre 0 y 100, siendo mejores cuanto mayor sea el valor. Las características secundarias se miden en una escala de 0 a 10 y, al igual que las anteriores, cuanto más altas mejor. Después de cada característica se cita entre paréntesis su forma abreviada.

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

Habilidad de armas (HA): esta característica representa la habilidad de tu personaje en combate cuerpo a cuerpo, tanto con armas como sin ellas.

Habilidad de proyectiles (HP): esta característica representa la habilidad de tu personaje con armas de proyectil como arcos, ballestas y pistolas.

Fuerza (F): esta característica representa la fuerza muscular de tu personaje.

Resistencia (R): esta característica representa la capacidad de tu personaje para resistir heridas, enfermedades y venenos.

Agilidad (Ag): esta característica representa la velocidad física, destreza manual y reflejos de tu personaje.

Inteligencia (I): esta característica representa el intelecto, intuición y raciocinio de tu personaje.

Voluntad (V): esta característica representa la determinación y resistencia mental de tu personaje.

Empatía (Em): esta característica representa el carisma y las habilidades sociales de tu personaje.

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Ataques (A): esta característica representa la velocidad de los ataques de tu personaje. Su valor indica la cantidad máxima de ataques que puedes llevar a cabo en diez segundos.

Heridas (H): esta característica representa la vitalidad general de tu personaje. Indica la cantidad de daño que puede sufrir tu personaje antes de caer herido de muerte.

Bonificación por Fuerza (BF): esta característica, basada en la Fuerza, se aplica al daño infligido en combate cuerpo a cuerpo.

Bonificación por Resistencia (BR): esta característica, basada en la Resistencia, se usa para resistir daño.

Movimiento (M): esta característica representa la velocidad básica de tu personaje en tierra firme. Los índices de movimiento dentro y fuera del combate se explican en el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**.

Magia (Mag): esta característica representa el poder mágico de tu personaje.

Puntos de Locura (PL): esta característica representa la cordura de tu personaje. Todo PJ comienza con 0 PL pero puede acumularlos durante el juego como resultado de experiencias horribles y dolorosas heridas. El DJ te dirá más cosas sobre los puntos de Locura.

Puntos de Destino (PD): esta característica representa la suerte y, hasta cierto punto, el destino de tu personaje. Los puntos de Destino pueden usarse para evitar una muerte segura. El DJ te dirá más cosas sobre los puntos de Destino.

PERFIL DEL PERSONAJE

Las características de la práctica totalidad de los personajes y criaturas de *WJDR* se reflejan mediante un perfil de personaje como el que se muestra a continuación:

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	—	—	—	—	—	—
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	—	—	—	—	—	—	—

— GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS —

Las características iniciales están determinadas por la raza de tu personaje. Para calcular las características primarias de tu personaje, necesitarás 2d10. Consulta la **Tabla 2-1: Generación de características** y busca la raza que has escogido. En la tabla se explica cómo calcular cada una de tus características iniciales. Dependiendo de la característica, podrás determinar su valor inicial de cuatro formas distintas:

- 1) Algunas entradas simplemente indican un valor (Ataques, por ejemplo). Esto significa que son valores fijos, por lo que sólo tienes que anotar el número. Hay que señalar que ninguna raza comienza el juego con puntos de Locura, por ejemplo, así que basta con poner un 0 en el recuadro de PL de la hoja de personaje.
- 2) Otras entradas tienen un número seguido de una tirada variable. Todas las características primarias, por ejemplo, tienen un 10, 20 ó 30, seguido de un +2d10. Para calcular estas características, tira los dados indicados y súmalos al número prefijado. Por ejemplo, para calcular la Agilidad de un elfo tendrías que tirar 2d10 y sumar 30 al resultado. Si sacas un 3 y un 8, la Agilidad del elfo sería de $30+3+8 = 41$.

- 3) Las Bonificaciones por Fuerza y por Resistencia son distintas, ya que derivan de otras características. La bonificación por Fuerza es igual al primer dígito de tu Fuerza, mientras que la bonificación por Resistencia equivale al primer dígito de tu Resistencia. Por ejemplo, un enano con Fuerza 38 tendría una bonificación por Fuerza de 3, mientras que un elfo con Resistencia 24 tendría una bonificación por Resistencia de 2.

- 4) Los puntos de Heridas y de Destino se calculan en tablas independientes, tirando 1d10. Mira bajo la columna correspondiente a tu raza en la **Tabla 2-2: Heridas iniciales**, tira 1d10 y anota el resultado que te indique la tabla. Repite el proceso en la **Tabla 2-3: Puntos de Destino iniciales**.

Ejemplo: Nicole va a calcular las características de un personaje nuevo. Ha decidido interpretar a una elfa, por lo que consulta la **Tabla 2-1: Generación de características** y mira bajo la columna Elfo. Empieza por la Habilidad de armas, y va bajando por la tabla hasta que termina con los puntos de Destino. Cuando ha terminado, su perfil inicial de características presenta el siguiente aspecto:

TABLA 2-1: GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Característica	Elfo	Enano	Halfling	Humano
Habilidad de armas (HA)	20+2d10	30+2d10	10+2d10	20+2d10
Habilidad de proyectiles (HP)	30+2d10	20+2d10	30+2d10	20+2d10
Fuerza (F)	20+2d10	20+2d10	10+2d10	20+2d10
Resistencia (R)	20+2d10	30+2d10	10+2d10	20+2d10
Agilidad (Ag)	30+2d10	10+2d10	30+2d10	20+2d10
Inteligencia (I)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Voluntad (V)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Empatía (Em)	20+2d10	10+2d10	30+2d10	20+2d10
Ataques (A)	1	1	1	1
Heridas (H)	—Tira 1d10 y consulta la Tabla 2-2: Heridas iniciales—			
Bonificación por Fuerza (BF)	—Igual al primer dígito de tu Fuerza—			
Bonificación por Resistencia (BR)	—Igual al primer dígito de tu Resistencia—			
Movimiento (M)	5	3	4	4
Magia (Mag)	0	0	0	0
Puntos de Locura (PL)	0	0	0	0
Puntos de Destino (PD)	—Tira 1d10 y consulta la Tabla 2-3: Puntos de Destino iniciales—			

TABLA 2-2: HERIDAS INICIALES

1d10	Elfo	Enano	Halfling	Humano
1-3	9	11	8	10
4-6	10	12	9	11
7-9	11	13	10	12
10	12	14	11	13

TABLA 2-3: PUNTOS DE DESTINO INICIALES

1d10	Elfo	Enano	Halfling	Humano
1-4	1	1	2	2
5-7	2	2	2	3
8-10	2	3	3	3

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30	42	24	34	40	26	34	36
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	3	5	0	0	1

LA MISERICORDIA DE SHALLYA

Puede que Ranald, el dios de la suerte, no te haya sonreído a la hora de calcular tus características. A lo mejor querías llevar un personaje

hábil en combate pero sólo has obtenido una Habilidad de armas de 22. O tal vez quisieras jugar con un sagaz tímido pero has puntuado una Empatía de 15. En tales situaciones, puedes pedir el favor de Shallya, la diosa de la misericordia. Puedes sustituir una de tus características primarias por el valor medio de tu raza. Vuelve a la **Tabla 2-1: Generación de características** y busca la característica que quieres cambiar. Añade 11 (la media de 2d10) al número prefijado, y anota el total como nueva puntuación para la característica.

Ejemplo: Nicole no está muy contenta porque su elfa sólo ha sacado una Fuerza de 24. Implora la misericordia de Shallya y sustituye el 24 con un 31 (la Fuerza básica 20 de los elfos, más 11). Nótese que esto también aumenta su bonificación por Fuerza (de 2 a 3), ya que ésta depende del valor de su Fuerza.

— ATRIBUTOS RACIALES —

La raza de tu personaje le proporciona ciertas capacidades adicionales, que se conocen como habilidades y talentos. Anota las habilidades y los talentos correspondientes en la hoja de personaje. En algunos casos se te dará a escoger entre dos talentos. Tu personaje adquirirá luego más habilidades y talentos derivados de su profesión inicial. Estas capacidades ayudan a definir tu origen y lo que eres capaz de hacer. Para más información sobre las habilidades y los talentos consulta el **Capítulo 4**.

ELFO

Un personaje elfo recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Hablar idioma (Eltharin), Hablar idioma (Reikspiel), Sabiduría popular (Elfos)

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Especialidad en armas (arco largo), Sangre fría o Intelectual, Visión nocturna, Vista excelente

ENANO

Un personaje enano recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Sabiduría popular (Enanos)

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

HALFLING

Un personaje halfling recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Cotilleo, Hablar idioma (Halfling), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero o Granjero), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (Halflings)

Talentos: Especialidad en armas (honda), Resistencia al Caos, Visión nocturna y un talento aleatorio (tira una vez en la **Tabla 2-4: Talentos aleatorios** para determinarlo)

HUMANO

Un personaje humano recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: 2 talentos aleatorios (tira dos veces en la **Tabla 2-4: Talentos aleatorios** para determinarlos)

TABLA 2-4: TALENTOS ALEATORIOS

Talento	Halfling	Humano
Oído aguzado	01-05	01-04
Ambidiestro	06-10	05-09
Sangre fría	11-15	10-13
Vista excelente	16-20	14-18
Pies ligeros	21-25	19-22
Recio	26-29	23-27
Reflejos rápidos	30-33	28-31
Suerte	34-38	32-35
Puntería	39-42	36-40
Imitador	43-47	41-44
Visión nocturna	-	45-49
Resistencia a enfermedades	48-51	50-53
Resistencia a la magia	52-53	54-57
Resistencia a venenos	54-57	58-61
Intelectual	58-62	62-66
Sexto sentido	63-67	67-71
Imperturbable	68-72	72-75
Robusto	73-77	76-79
Cortés	78-82	80-83
Genio aritmético	83-87	84-87
Muy resistente	88-91	88-91
Muy fuerte	92-95	92-95
Guerrero nato	96-00	96-00

— PROFESIÓN INICIAL —

Cada personaje de WJDR tiene una profesión inicial. Ésta refleja lo que tu personaje hacía antes de convertirse en aventurero. Para determinar la anterior ocupación de tu personaje, haz una tirada de percentil y consulta la columna correspondiente a tu raza en la **Tabla 2-5: Profesión inicial**. Opcionalmente, puedes tirar una segunda vez y escoger una de las dos profesiones que hayas obtenido.

Ejemplo: Ya es hora de que Nicole determine la profesión inicial de su personaje elfa. Hace una tirada de percentil y mira bajo la columna elfo en la tabla 2-5: Profesión inicial. Saca un 11, que equivale a la profesión artista. No está segura de querer ser una artista, así que opta por repetir la tirada. Esta vez obtiene un 50, un forajido. Como esta idea le resulta más atractiva, escoge forajida como profesión inicial.

Cuando hayas fijado la profesión de tu personaje, ve al **Capítulo 3: Profesiones** y búscala (están listadas por orden alfabético) y anota las habilidades y talentos indicados en tu hoja de personaje. En algunos casos se te dará a escoger entre dos habilidades o talentos distintos; tendrás que escoger el que prefieras. Otras veces tendrás la oportunidad de adquirir una habilidad que ya posees debido a tu raza. Se te permite coger dichas habilidades dos veces; así recibes una bonificación de +10% al uso de la habilidad. Consulta las reglas de **Dominio de habilidades** en la página 90 para más información.

Cada profesión incluye también un apartado llamado Enseres; cópialos también en tu hoja de personaje. Esos objetos son el equipo con que comenzarás tu carrera de aventurero. También recibirás lo siguiente (independientemente de la profesión):

- Indumentaria ordinaria que consiste en una camisa, calzones y botas gastadas, un manto harapiento, una daga guardada en la bota o

el cinturón, un petate o mochila con una manta, un pichel de madera, un conjunto de cubiertos de madera, un arma de mano (hacha, maza, espada, etc.) y un monedero con 2d10 coronas de oro (co).

Encontrarás más información sobre todos estos artículos y tus enseres en el **Capítulo 5: Equipo**.

También deberías anotar el esquema de mejoras. Representa la forma en que tu personaje puede perfeccionarse mediante la experiencia, y muestra qué características puedes aumentar si sigues en esta profesión. Para saber más sobre el esquema de mejoras consulta el **Capítulo 3: Profesiones**. Aquí tienes un esquema de mejora de ejemplo (de la profesión forajido):

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Ejemplo: Nicole ya sabe que su personaje es una forajida elfa. Anota el esquema de mejoras, los enseres, las habilidades y los talentos de su profesión. Entre sus habilidades y talentos tiene tres opciones. Puede escoger entre Conducir o Montar, Poner trampas o Nadar, y Certero o Golpe conmocionador. Después de consultar sus opciones en el **Capítulo 4: Habilidades y talentos**, decide quedarse con Montar, Poner trampas y Golpe conmocionador.

LA MEJORA GRATIS

Tu personaje no es un completo principiante. Para reflejar su experiencia previa, se le permite una "mejora" gratis. Esta mejora es uno de lo siguiente:

- 1) Un aumento del 5% en una característica primaria.
- 2) Un aumento de 1 en una característica secundaria.

Fíjate en que sólo puedes aplicarte la mejora si está disponible en tu esquema. Por ejemplo, en la profesión de forajido podrías escoger un +5% en tu Habilidad de armas o un +1 a tus Ataques, pues tales son las mejoras indicadas en su esquema. No puedes aumentar en un +5% tu Empatía ni sumar +1 a tu Movimiento, ya que según el esquema de mejoras del Forajido esas características no pueden aumentar.

Cuando hayas realizado tu mejora gratis, pon una marca junto a lo escogido en el esquema de mejoras. Así sabrás que ya has realizado una mejora. Conforme ganes más experiencia, recibirás más mejoras.

Ejemplo: Nicole consulta su esquema de mejoras. Hay opciones muy buenas en ella, pero se decide por aumentar sus Ataques en 1. Esto le vendrá muy bien en los combates y Nicole está segura de que su forajida se va a meter en más de uno. Nicole pone una marca junto al +1 que hay bajo Ataques en el esquema de mejoras para indicar que ya ha realizado dicha mejora. ¡Nicole y su forajida elfa ya están listas para la acción!

¡LA AVENTURA TE AGUARDA!

Si no puedes esperar a empezar, tu personaje ya está listo para jugar a WJDR. Si prefieres detallarlo más, sigue adelante con el resto del capítulo. ¡Decidas lo que decidas, te aguarda un sombrío mundo de peligrosas aventuras!

ESCOGER PROFESIONES Y TIERRA NATAL

Algunos jugadores, sobre todo los más experimentados, prefieren escoger su profesión inicial en vez de determinarla tirando dados. Aunque no es tan rápido ni sencillo como el método estándar que describimos, hay gente que tiene un personaje concreto en mente antes incluso de empezar a crearlo. Siempre y cuando cuentes con la aprobación del DJ, puedes usar este método si lo prefieres. Recuerda, la decisión final es del DJ.

Algunos DJ no permiten que sus jugadores usen este método, pues les gusta la "aleatoriedad del origen" que aporta la elección arbitraria de profesiones. El destino te puede sonreír concediéndote un origen noble, o maldecirte con la inmundicia de un cazarratas de la peor ralea; ¡sea cual sea el caso, tendrás que superarte para sobrevivir a los peligros y enigmas que el DJ está a punto de echarte encima!

Tal vez hayas notado que en la creación de personajes se incluyen varias profesiones de origen ajeno al Imperio (el kossar kislevita, por ejemplo). Éstas representan al reducido número de forasteros que pueden encontrarse de aventuras por el Imperio. Si no consigues o escoges una de estas profesiones pero quieres interpretar a un personaje extranjero, pide permiso al DJ. Cualquiera de las profesiones puede modificarse a tal efecto, basta con sustituir Sabiduría popular (el Imperio) por la de tu tierra natal, y añadir la habilidad apropiada de Hablar idioma. El resto de la creación del personaje es igual.

Para más información sobre los vecinos del Imperio, consulta el **Capítulo 10: El Imperio**.

TABLA 2-5: PROFESIÓN INICIAL

Profesión	Elfo	Enano	Halfling	Humano	Profesión	Elfo	Enano	Halfling	Humano
Alborotador	—	01-02	01-03	01-02	Noble	—	41-42	—	48-49
Aprendiz de hechicero	01-07	—	—	03-04	Bersérker nórdico	—	—	—	50
Alguacil	—	—	—	05	Forajido	46-51	43-45	46-48	51-52
Barbero cirujano	—	—	04	06	Escolta	52-57	—	—	53-54
Batelero	—	—	—	07-08	Campesino	—	—	49-54	55-56
Guardaespaldas	—	03-06	—	09-10	Gladiador	—	46-50	—	57-58
Osamentero	—	—	05	11-12	Sicario	—	51-54	—	59-60
Cazarrecompensas	—	—	06-07	13-14	Cazarratas	—	55-58	55	61-62
Burgués	—	07-10	08-09	15-16	Patrulla de caminos	—	—	—	63-64
Miembro de séquito	—	—	10-11	17-18	Bribón	58-63	—	56-60	65-66
Carbonero	—	—	12-14	19-20	Portador de runas	—	59-63	—	—
Cochero	—	11-12	—	21-22	Escriba	64-69	64-65	—	67-68
Artista	08-12	13-15	15-17	23-24	Marinero	70-75	66	—	69-70
Embajador	13-19	—	—	—	Sirviente	—	67-68	61-65	71-72
Espadachín estaliano	—	—	—	25	Rompescudos	—	69-72	—	—
Barquero	—	—	18	26	Contrabandista	—	73-75	66-68	73-74
Patrulla fronteriza	—	—	19-22	—	Soldado	—	76-79	69-70	75-76
Pescador	—	—	23	27-28	Escudero	—	—	—	77-78
Ladrón de tumbas	—	—	24-26	29-30	Estudiante	76-80	80-81	71-72	79-80
Hechicero vulgar	—	—	—	31	Ladrón	81-86	82-84	73-78	81-82
Cazador	20-27	16-19	27-31	32-33	Matón	—	—	—	83-84
Iniciado	—	—	—	34-35	Peajero	—	85-87	79-80	85-86
Carcelero	—	20-23	—	36	Saqueador de tumbas	—	88-90	81-85	87-88
Kossar kislevita	—	—	—	37	Menestral	87-93	91-94	86-90	89-90
Guerrero de camarilla	28-34	—	—	—	Matatrolls	—	95-98	—	—
Guardia marina	—	24	—	38-39	Vagabundo	94-00	—	91-94	91-92
Mercenario	35-39	25-30	32-35	40-41	Ayuda de cámara	—	—	95-96	93-94
Mensajero	40-45	—	36-40	42-43	Vigilante	—	99-00	97-00	95-96
Miliciano	—	31-34	41-45	44-45	Leñador	—	—	—	97-98
Minero	—	35-40	—	46-47	Fanático	—	—	—	99-00

— DANDO VIDA AL PERSONAJE —

El proceso de creación de personajes te proporciona el armazón de tu alter ego, pero darle consistencia es cosa tuya. Los detalles de la vida de tu personaje debes forjarlos tú, al igual que su personalidad. A algunos les gusta desarrollar a sus personajes conforme juegan; es un enfoque perfectamente razonable. Para empezar a jugar puede bastarte con saber que tu personaje es un halfling cazarrecompensas que ha dejado la Asamblea para hacerse con una fortuna. Muchos jugadores, sin embargo, prefieren elaborar el trasfondo y la personalidad antes de empezar a jugar. En esta sección se dan algunas indicaciones para ello, incluidas algunas tablas aleatorias. Con estas tablas se pueden generar detalles de historial o simplemente sacar ideas adecuadas para la ambientación del Viejo Mundo de *WJDR*.

DIEZ PREGUNTAS

Si necesitas ayuda para desarrollar tu personaje, intenta responder a estas diez preguntas. Te permitirán centrar tus ideas sobre tu incipiente alter ego.

¿DE DÓNDE ERES?

Esta es la pregunta más primordial sobre tu personaje. Casi todas las profesiones asumen que eres del Imperio, y las que no lo hacen indican lo contrario. Claro que el Imperio es muy extenso, y cada región tiene diferentes características. Las principales regiones del Imperio son las siguientes: Averland, Hochland, Middenland, Nordland, Ostland,

Ostermark, Reikland, Stirlant, Talabecland y Wissenland. La zona conocida como las Tierras Desoladas, famosa por el formidable puerto de Marienburgo, también formaba parte del Imperio, pero se le concedió la independencia hace muchos años. Consulta el **Capítulo 10: El Imperio** para más información sobre el Imperio.

¿CÓMO ES TU FAMILIA?

¿Eres hijo único o tienes hermanos y hermanas? ¿Qué puesto ocupas en la familia? ¿Eres el mayor y heredero ostensible o el hijo rebelde y desheredado? ¿Siguen vivos tus padres? Si no es así, ¿cómo murieron? Poca gente muere por “causas naturales” en el Imperio; las plagas, hambrunas y muertes violentas son mucho más habituales. O tal vez partieron en peregrinación y jamás regresaron.

¿A QUÉ CLASE SOCIAL PERTENECES?

Algunas profesiones, como los nobles, campesinos y burgueses, llevan implícitas una clase social. Otras pueden darse en cualquier estamento. Tu ascendencia no tiene por qué impedir que llegues a algo, si bien es cierto que las clases altas tienen todas las ventajas. ¿A qué estrato social pertenece tu familia? ¿Eran tus padres labradores, pescadores o jornaleros? ¿Lograron prosperar desde el campesinado para convertirse en una respetable familia burguesa? ¿O pertenecían a la nobleza y ahora se encuentran al borde de la ruina?

SÉ ACERO

Alaric contemplaba maravillado lo que ante él sucedía. El chico había visto cómo los matones de la aldea caían sobre el solitario viajero. Habían sacudido y atracado a muchos hombres semejantes, recurriendo a su número y a sus garrotes para abatir a sus presas. No hubo miedo en sus ojos aun cuando los matones le rodearon. No dijo nada, pues nada había que decir. Simplemente se mantuvo firme, sosteniendo en ambas manos su espada envainada. Cuando los matones le atacaron, soslayó sus golpes. Usó la empuñadura de la espada y el canto de su hoja para dejar sin sentido a los matones. En menos de un minuto, los cuatro yacían en el barro, gimiendo. La sangre goteaba de sus narices rotas y sus tremendas heridas. Les había quebrado algunos huesos (además de su reputación). Y el viajero ni siquiera había llegado a desenvainar su espada.

Alaric se armó de valor y se acercó al hombre.

-Disculpe, señor -balbuceó-. Si necesita comer y un lugar donde dormir, la cabaña de mi madre está cerca.

El viajero examinó al chico con sus fríos ojos grises. Asintió una vez y habló:

-Adelante.

El chico guió y el hombre le siguió, mirando por encima del hombro en busca de enemigos ocultos.

-Si me permite la pregunta, señor, ¿dónde ha aprendido a luchar así? Debe venir de una de las grandes ciudades, como Altdorf o Nuln -dijo Alaric.

El hombre reprimió una carcajada.

-Crecí en una aldea como ésta, chico, ordeñando vacas y plantando semillas.

-Pero... pero ¿cómo es posible? -preguntó atónito Alaric.

-El mundo es oscuro y cruel -dijo el viajero-. Si tienes suerte, te temple como al acero. Si no -señaló hacia los sangrantes matones-, te rompe. Acepta mi consejo, chico -dijo, y sus facciones se suavizaron sólo un poco-. Sé acero.

¿A QUÉ TE DEDICABAS ANTES DE HACERTE AVENTURERO?

Esta pregunta es importante. Tu profesión supone una respuesta básica, pero puedes concretar más. Muchas profesiones son bastante amplias y engloban gran variedad de profesiones similares. Deberías reducirlas concretando exactamente lo que hacías antes de convertirte en aventurero. Los detalles que ya has elaborado y las habilidades que escogiste durante la creación de tu personaje pueden ayudarte a tomar algunas decisiones. Pongamos por caso que eras un soldado de Hochland; podrías haber servido como arcabucero en el ejército del Conde Elector, lo cual avalaría tu elección del talento Especialidad en armas (armas de fuego).

¿POR QUÉ TE HAS HECHO AVENTURERO?

La vida del aventurero es peligrosa. Para empezar, los aventureros viajan mucho, y eso es jugar con fuego dentro del Imperio. Por algo la mayoría de los campesinos nunca se alejan más de algunos kilómetros de su aldea natal. Bandidos, hombres bestia y goblins amenazan los caminos, y los piratas de río no son mucho mejores. ¿Qué fue entonces lo que te impulsó a escoger tan peligrosa vida? ¿Has iniciado una cruzada personal o política? ¿Quieres vengarte de aquellos que arruinaron o asesinaron a tu familia? ¿O no eres más que un buscador de emociones o de oro?

¿ERES MUY RELIGIOSO?

El pueblo imperial adora a muchos dioses, y raras veces son tan estúpidos como para adorar a uno en detrimento de todos los demás. Antes de subir a bordo de un barco, incluso los sacerdotes de Sigmar dedican una plegaria a Manann, el dios de los mares. Los que rezan por un familiar enfermo imploran a Shallya, la diosa de la curación. Los cazadores ofrecen un trozo de cada pieza a Taal, el dios de la naturaleza. Pero habiendo dicho esto, también es verdad que algunos son más devotos que otros. ¿Eres especialmente religioso? Un espada de alquiler podría honrar a Myrmidia, la diosa de la guerra, por encima de todos los dioses, ya que las batallas forman parte esencial de la vida de un mercenario. Desde luego, los iniciados y los sacerdotes deben tomar esta decisión desde el principio.

¿QUIÉNES SON TUS MEJORES AMIGOS Y TUS PEORES ENEMIGOS?

Los demás PJ bien pueden ser tus mejores amigos, pero no tiene por qué ser así. Tal vez ni siquiera os conozcáis al principio del juego. ¿Qué amigos tienes y dónde viven? ¿Te llevas bien con ellos o habéis reñido? Y por otro lado, ¿tienes enemigos? Si los tienes, ¿cómo te has granjeado su enemistad? Es interesante que discutas esta información con el director de juego, pues un buen DJ puede tejer este tipo de detalles y darle así mayor realismo a la ambientación. Tus amigos pueden ayudarte si estás en apuros, o convertirse en tus más encarnizados enemigos. Si el DJ quiere darle un toque exclusivo a una aventura, puede incluir a uno de tus enemigos personales.

¿CUÁLES SON TUS POSESIONES MÁS PRECIADAS?

¿Tienes algún objeto de valor sentimental? No tienen por qué ser artículos de valor monetario, sino con un significado especial para ti. ¿La espada oxidada que usas es lo único que te ha dejado tu padre? ¿El anillo de cobre que llevas puesto es un recuerdo de tu marido asesinado? ¿El viejo corcel que montas es el primer caballo que has domado? También puedes discutir con el DJ sobre cosas importantes que hayas perdido y por las que harías cualquier cosa por recuperarlas.

¿A QUIÉN ERES LEAL?

Los auténticos solitarios son muy poco frecuentes en el Viejo Mundo. Es un sitio demasiado peligroso para apañarse sin aliados. ¿Eres fiel a algunas personas u organizaciones? Tal vez el alcalde de tu aldea salvó a tu hermana de la plaga y tú harías cualquier cosa para ayudarle a cambio. Quizá tu maestro te rescató de una vida de pobreza, por lo que no sólo le profesas lealtad a él sino a todo tu gremio. También podrías ser un fiel sirviente en una iglesia.

¿A QUIÉN AMAS/ODIAS?

El amor y el odio son las emociones más intensas. ¿Qué lugar ocupan en tu vida? ¿Estás enamorado de alguien? ¿Es una atracción pasajera, un caso de amor no correspondido, o existe realmente un fuerte lazo que os une? Por otro lado, ¿a quién odias y por qué? La venganza es una poderosa motivación y a menudo va unida al odio. Puedes odiar a ciertos individuos (como a tus enemigos), o a toda una clase de personas o criaturas. Si tu mujer fue asesinada por hombres bestia, por ejemplo, podrías odiarlos más que a ningún otro enemigo. Tal vez un abogado sin escrúpulos hizo que tu familia perdiera su hogar y ahora estás convencido de que todos los abogados son unos bandidos y unos sinvergüenzas.



— HOJA DE PERSONAJE DE MUESTRA —

PERSONAJE	
Nombre:	TALLANA
Apellido:	ELFA
Profesión actual:	FORAJIDO
Profesiones anteriores:	NINGUNA

DETALLES PERSONALES	
EDAD: 45	SEXO: MUJER
COLOR DE OJOS: VERDES	PESO: 64 Kg
COLOR DEL PELO: COBALZO	ALTURA: 1,70 m
LUGAR ACTUAL: TAMBORILERO	Nº DE HERMANOS: 1
LUGAR DE NACIMIENTO: BOSQUE DE REINKUARD	
MUNICIPIO DESTINATARIO: MINGUILLA	

PERFIL DEL PERSONAJE

PERSONAJE	HA	HP	F	R	AG	INT	V	EM
INICIAL	20%	42%	31%	34%	40%	31%	34%	36%
MEJORA	+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—
ACTUAL	30%	52%	31%	34%	50%	36%	34%	36%

PERSONAJE	A	W	BF	BR	M	MAG	FL	PD
INICIAL	1	10	3	3	5	0	0	1
MEJORA	+1 ✓	+2	—	—	—	—	—	—
ACTUAL	2	10	3	3	5	0	0	1

ARMAS						
NOMOR	CALIBRE	GELOP	DANO	ALOKASI	REKAM	REMARKS
100	50	0	3	24/42	INDONESIA	INDONESIA
100 x 100	50	0	BF	24 1/4	INDONESIA	INDONESIA
10000	50	0	BF-2	24/42	INDONESIA	INDONESIA

[illegible]

WADHAMMER
EL JUEGO DE ROL

JUGADOR	
NOMBRE: NICOLE	DJ: CRIS
CAMPANA: MISSION en ACTION	AÑO DE CAMPANA: 2522

PUNTOS DE EXPERIENCIA
 ACTUALES: 0 TOTAL: 0

MOVIMIENTO EN COMBATE		
MOV./RETIRADA:	CARGA:	CORRIER:
10 1/2	2-0 1/2	30 1/2

PUNTOS DE ARMADURA

CABEZA
O
01-11

CUERPO
I
12-50



BRAZO
DERECHO



15-11

PIERNA
DERECHA



82-90

SU

ACCIONES B
AFUNTAR
ATAQUE NO
ATAQUE RÁPIDO
CARGA
DESPLAZAMIENT
EQUIPAR
INCORP./MON
LANZAR HIE
RECARGA
RETRAGIDA
USAR UNA HAZ

100

HABILIDADES				
HABILIDADES BÁSICAS	ADQUIRIDA	10%	20%	TALENTOS ASOCI.
BUNCAR (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CARDINA (Esp)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CONDUCCIÓN (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CONSUMIR ALCOHOL (R)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
COTILLO (Esp)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CLAS. ANIMALES (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
DESFRAZ (Esp)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
ESCALAS (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
ESCONDERSE (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ERRANTE
INTIMIDAD (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
JUGAR (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
MANDO (Esp)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
MONTAR (Ag)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
MOVIMIENTO SILENCIOSO (Ag)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ERRANTE
NADAR (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PERCEPCIÓN (Int)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	VIS. EXC.
REGATAR (Esp)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
REMAR (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
SUPERVIVENCIA (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
TASAR (Int)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

[illegible][illegible][illegible]

DINERO	
CORONAS DE ORO (co):	5
CHILINES DE PLATA (c):	0
PENQUES DE BRONCE (b):	0

Aquí tienes un ejemplo de una hoja de personaje rellena, la del forajido elfo de Nicole. Fíjate en cómo ha marcado su mejora gratis (+1 a su característica Ataques). Cuando consiga 100 puntos de experiencia más, podrá gastarlos para aumentar su HA, HP, Ag o I en un 5%, o sus Heridas en 1. No podrá volver a aumentar sus Ataques, pues ya ha usado esa mejora.

Como jugador, tu hoja de personaje debe ser tu posesión más importante. A continuación te damos algunas sugerencias para su mantenimiento:

- **Escribe siempre a lápiz.** Las características, los esquemas de mejora, los enseres, las habilidades, los talentos y cualquier otra cosa están sujetos a cambios, así que no uses bolígrafos ni rotuladores en tu hoja de personaje. Con un buen lápiz de los que se pueden borrar vas que chutas.

Haz copias de seguridad. Cada pocas partidas hazle una fotocopia o pásala a limpio. Si no lo haces, cualquier percance con pizza o refrescos podría suponer el fin de tu personaje, por muchos puntos de destino que tenga.

Compártela con el DJ. Deja que el DJ la vea de vez en cuando; es buena idea que el DJ esté al día sobre las capacidades y mejoras de tu personaje.

Usa un grimorio para los hechizos.. Hay una tercera página opcional de la hoja de personaje, para aquellos personajes que pueden lanzar hechizos. Si interpretas a un sacerdote o a un hechicero, hazte con una copia para registrar los pormenores de tus hechizos.

— TABLAS DE TRASFONDO —

En las páginas siguientes encontrarás varias tablas que pueden servirte para detallar más tu personaje: rasgos físicos como la altura, peso, color de cabello y ojos, y otras cosas como el número de hermanos que tienes o tu lugar de origen. Las últimas tablas son

tan sólo un ejemplo de lo que te puede ofrecer el Viejo Mundo. Hay muchos más asentamientos en el Imperio (y más allá). Por último, hay tablas con nombres típicos de cada raza, tanto masculinos como femeninos.

RASGOS FÍSICOS

TABLA 2-6: ALTURA (EN CM)

	Mujer	Hombre
Elfo	165+2d10	170+2d10
Enano	130+2d10	135+2d10
Halfling	100+2d10	105+2d10
Humano	160+2d10	165+2d10

TABLA 2-7: PESO (EN KG)

Tirada	Elfo	Enano	Halfling	Humano
01	36	40	34	47
02-03	38	43	34	50
04-05	40	45	36	52
06-08	43	47	36	54
09-12	45	50	38	56
13-17	47	52	38	59
18-22	50	54	40	61
23-29	52	56	40	63
30-37	54	59	43	65
38-49	56	61	45	68
50-64	59	63	45	70
65-71	61	65	47	72
72-78	63	68	50	74
79-83	65	70	52	77
84-88	68	72	54	79
89-92	70	74	56	81
93-95	72	77	59	86
96-97	74	79	61	90
98-99	77	81	63	95
00	79	84	65	100

TABLA 2-8: COLOR DEL PELO

Tirada	Elfo	Enano	Halfling	Humano
1	Plateado	Rubio ceniza	Rubio ceniza	Rubio ceniza
2	Rubio ceniza	Rubio	Rubio oscuro	Rubio oscuro
3	Rubio oscuro	Rojo	Rubio	Rubio
4	Rubio	Cobrizo	Rubio	Cobrizo
5	Cobrizo	Castaño claro	Cobrizo	Rojo
6	Castaño claro	Castaño	Rojo	Castaño claro
7	Castaño claro	Castaño	Castaño claro	Castaño
8	Castaño	Castaño oscuro	Castaño	Castaño
9	Castaño oscuro	Negro azulado	Castaño oscuro	Castaño oscuro
10	Negro	Negro	Negro	Negro

TABLA 2-9: COLOR DE OJOS

Tirada	Elfo	Enano	Halfling	Humano
1	Zarco	Gris claro	Azules	Gris claro
2	Azules	Azules	Avellana	Gris azulado
3	Verdes	Cobrizos	Avellana	Azules
4	Cobrizos	Marrón claro	Marrón claro	Verdes
5	Marrón claro	Marrón claro	Marrón claro	Cobrizos
6	Marrones	Marrones	Marrones	Marrón claro
7	Marrón oscuro	Marrones	Marrones	Marrones
8	Plateados	Marrón oscuro	Marrón oscuro	Marrón oscuro
9	Violetas	Marrón oscuro	Marrón oscuro	Violetas
10	Negros	Violetas	Marrón oscuro	Negros

TABLA 2-10: MARCAS DISTINTIVAS

Estas marcas distintivas no tienen efecto alguno sobre tus características; son puramente cosméticas. Marcas de viruela, dientes torcidos, verrugas y demás deformidades menores son totalmente normales en el mundo de Warhammer. De hecho, a los que no los tienen se les considera "antinaturales" y "sospechosos". Los elfos, sin embargo, no suelen presentar este tipo de marcas.

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
01-05	Picado de viruelas	36-39	Verruga	71-75	Uña perdida
06-10	Rubicundo	40-45	Nariz rota	76-80	Andares característicos
11-15	Cicatriz	46-50	Diente perdido	81-84	Olor peculiar
16-20	Tatuaje	51-55	Dientes torcidos	85-89	Nariz enorme
21-25	Pendiente	56-60	Ojo vago	90-94	Lunar grande
26-29	Orejas irregulares	61-65	Ceja(s) perdida(s)	95-98	Pequeña calva
30-35	Aro en la nariz	66-70	Dedo amputado	99-00	Ojos de color extraño

ORIGEN Y FAMILIA

TABLA 2-II: NÚMERO DE HERMANOS

Tirada	Elfo	Enano	Halfling	Humano
1	0	0	1	0
2-3	1	0	2	1
4-5	1	1	3	2
6-7	2	1	4	3
8-9	2	2	5	4
10	3	3	6	5

Nota: tus hermanos tienen un 50% de probabilidades de ser masculinos o femeninos. Si quieres, puedes determinar también las profesiones de tus hermanos y padres en la **Tabla 2-5: Profesión inicial**.

TABLA 2-12: SIGNOS ASTRALES

Estos signos astrales no tienen efecto alguno sobre las características; únicamente sirven para astrólogos, brujas y estafadores. La mayor parte de la gente del Imperio conoce como mínimo la estrella bajo la cual nació, aunque no todos están convencidos de su trascendencia.

Tirada	Signo astral	Significado
01-05	Wymund el anacoreta	Signo de aguante
06-10	La Gran Cruz	Signo de claridad
11-15	El trazo del retratista	Signo de precisión
16-25	El buey Gnuthus	Signo del servicio obediente
26-30	El pato Dragomas	Signo de valor
31-35	El Crepúsculo	Signo de ilusiones y misterio
36-40	El cinto de Grungni	Signo de intereses marciales
41-45	Mammit el sabio	Signo de sabiduría
46-50	Mummit el necio	Signo de instinto
51-55	Los dos becerros	Signo de fertilidad y artesanía
56-60	La bailarina	Signo de amor y atracción
61-65	El tamborilero	Signo de excesos y hedonismo
66-70	El gaitero	Signo de los embaucadores
71-75	Vobist el exánime	Signo de oscuridad e incertidumbre
76-80	El carro roto	Signo de orgullo
81-85	La cabra untada	Signo de las pasiones prohibidas
86-90	El caldero de Rhya	Signo de piedad, muerte y creación
91-95	El gallo Cackelfax	Signo de dinero y mercaderes
96-98	El quebrantahuesos	Signo de habilidad y aprendizaje
99-00	La estrella bruja	Signo de magia

Las siguientes frases hechas tienen su origen en los signos astrales. Pueden oírse en boca de los campesinos de todo el Imperio.

"Más fiel que Gnuthus": persona de devoción sin igual.

"No es el trazo del retratista": un trabajo de mala calidad, instrucciones vagas.

"Debajo del tamborilero": estar de parranda, sobre todo si hay alcohol.

"Está más claro que la Gran Cruz": algo que es muy evidente.

"Sacerdote untado": persona que aparentemente ha renunciado a los bienes y placeres mundanos (viene de "predica como la cabra untada", es decir, exige la abstención de los placeres).

TABLA 2-13: EDAD (EN AÑOS)

Tirada	Elfo	Enano	Halfling	Humano
01-05	30	20	20	16
06-10	35	25	22	17
11-15	40	30	24	18
16-20	45	35	26	19
21-25	50	40	28	20
26-30	55	45	30	21
31-35	60	50	32	22
36-40	65	55	34	23
41-45	70	60	36	24
46-50	75	65	38	25
51-55	80	70	40	26
56-60	85	75	42	27
61-65	90	80	44	28
66-70	95	85	46	29
71-75	100	90	50	30
76-80	105	95	52	31
81-85	110	100	54	32
86-90	115	105	56	33
91-95	120	110	58	34
96-00	125	115	60	35

TABLA 2-14: PROCEDENCIA DE HUMANOS

La primera tirada determina tu provincia natal, y la segunda establece el tipo de asentamiento en el que naciste. Si se obtiene un resultado incoherente (por ejemplo, un noble nacido en una choza), puedes inventar una historia ingeniosa o bien repetir la tirada.

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
1	Averland	1	Ciudad
2	Hochland	2	Pueblo próspero
3	Middenland	3	Pueblo mercantil
4	Nordland	4	Pueblo fortificado
5	Ostermark	5	Aldea agrícola
6	Ostland	6	Aldea pobre
7	Reikland	7	Colonia pequeña
8	Stirland	8	Granja de cerdos o ganado
9	Talabecland	9	Granja agrícola
0	Wissenland	0	Choza

TABLA 2-15: PROCEDENCIA DE ENANOS

Tirada	Resultado
01-30	Tira en la Tabla 2-14: Procedencia de humanos
31-40	Karak Norn (Montañas Grises)
41-50	Karak Izor (las Cuevas)
51-60	Karak Hirn (Montañas Negras)
61-70	Karak Kadrin (Montañas del Fin del Mundo)
71-80	Karak-A-Karak (Montañas del Fin del Mundo)
81-90	Zhufbar (Montañas del Fin del Mundo)
91-00	Barak Varr (Golfo Negro)

TABLA 2-16: PROCEDENCIA DE ELFOS

Tirada	Resultado
01 - 20	Ciudad de Altdorf
21 - 40	Ciudad de Marienburgo
41 - 70	Bosque de Laurelorn
71 - 85	El Gran Bosque
86 - 00	Bosque de Reikwald

TABLA 2-17: PROCEDENCIA DE HALFLINGS

Tirada	Resultado
01 - 50	La Asamblea
51 - 00	Tira en la Tabla 2-14: Procedencia de humanos

NOMBRES DE PERSONAJES

TABLA 2-18: NOMBRES HUMANOS

Tirada	Femenino	Masculino
01-05	Alexa	Adelbert
06-10	Alfrida	Albrecht
11-15	Beatrix	Berthold
16-20	Bianka	Dieter
21-25	Carlott	Eckhardt
26-30	Elfrida	Felix
31-35	Elise	Gottfried
36-40	Gabrielle	Gustav
41-45	Gretchen	Heinz
46-50	Hanna	Johann
51-55	Ilsa	Konrad
56-60	Klara	Leopold
61-65	Jarla	Magnus
66-70	Ludmilla	Otto
71-75	Mathilde	Pieter
76-80	Regina	Rudiger
81-85	Solveig	Siegfried
86-90	Theodora	Ulrich
91-95	Ulrike	Waldemar
96-00	Wertha	Wolfgang

TABLA 2-20: NOMBRES ÉLFICOS

Tirada	Femenino	Masculino
01-05	Alane	Aluthol
06-10	Altronia	Amendil
11-15	Davandrel	Angran
16-20	Eldril	Cavindel
21-25	Eponia	Dolwen
26-30	Fanriel	Eldillor
31-35	Filamir	Falandar
36-40	Gallina	Farnoth
41-45	Halion	Gildiril
46-50	Iludil	Harrond
51-55	Ionor	Imhol
56-60	Lindara	Larandar
61-65	Lorandara	Laurenor
66-70	Maruviel	Mellion
71-75	Pelgrana	Mormacar
76-80	Siluvaine	Ravandil
81-85	Tallana	Torendil
86-90	Ulliana	Urdithane
91-95	Vivandrel	Valahuir
96-00	Yuviel	Yavandir

TABLA 2-19: NOMBRES ENANOS

Tirada	Femenino	Masculino
01-05	Anika	Bardin
06-10	Asta	Brokk
11-15	Astrid	Dimzad
16-20	Berta	Durak
21-25	Birgit	Garil
26-30	Dagmar	Gottri
31-35	Elsa	Grundi
36-40	Erika	Hargin
41-45	Franziska	Imrak
46-50	Greta	Kargun
51-55	Hunni	Jotunn
56-60	Ingrid	Magnar
61-65	Janna	Mordrin
66-70	Karin	Nargond
71-75	Petra	Orzad
76-80	Sigrid	Ragnar
81-85	Sigrun	Snorri
86-90	Silma	Storri
91-95	Thylda	Thingrim
96-00	Ulla	Urgrim

TABLA 2-21: NOMBRES HALFLING

Tirada	Femenino	Masculino
01-05	Agnes	Adam
06-10	Alice	Albert
11-15	Elena	Alfred
16-20	Eva	Axel
21-25	Frida	Carl
26-30	Greta	Edgar
31-35	Hanna	Hugo
36-40	Heidi	Jakob
41-45	Hilda	Ludo
46-50	Janna	Max
51-55	Karin	Niklaus
56-60	Leni	Oskar
61-65	Marie	Paul
66-70	Petra	Ralf
71-75	Silma	Rudi
76-80	Sophia	Theo
81-85	Susi	Thomas
86-90	Theda	Udo
91-95	Ulla	Viktor
96-00	Wanda	Walter



PROFESIONES

“Cuando te has pasado varios años vadeando ríos de inmundicias humanas, luchar contra los goblins bajo las montañas ya no suena tan mal”.

— Heinrich, cazarratas de Altdorf

Como PJ, estás hecho de una pasta distinta que los demás habitantes del Imperio. La mayoría de los ciudadanos imperiales están limitados por su ascendencia y por la normas sociales, pero tú no. Tú has dejado atrás tu vida anterior y has partido en busca de fama y fortuna como aventurero. Mientras que mucha gente nunca se aleja muchos kilómetros de donde nacieron, tú has salido a buscarte la vida, y viajas por los caminos y ríos del Imperio buscando aventuras. Sin embargo, no naciste siendo aventurero. Llevaste una vida normal hasta que el Destino te deparó un trato especial. Tu raza te proporcionará algunos detalles sobre tu trasfondo, y tu profesión inicial determina el resto.

Tu profesión inicial representa la vida que llevabas antes de decidir convertirte en aventurero. Es la base sobre la cual construirás tu personaje. Según prosigas con tus aventuras, dejarás atrás esta profesión y comenzarás a explorar nuevas formas de perfeccionamiento.

La profesión escogida determina las capacidades que podrás mejorar, la opinión que tiene el resto del mundo de ti, y el tipo de situaciones en las que te vas a meter. Cada profesión también te abre las puertas de otras profesiones y oportunidades nuevas. Parte de la diversión en *WJDR* pasa por planificar lo que te gustaría hacer con tu personaje: decidir cómo vas a llegar donde quieres partiendo de donde estás.

PROFESIONES BÁSICAS Y AVANZADAS

Hay dos tipos de profesiones en *WJDR*: básicas y avanzadas. Las profesiones básicas representan las ocupaciones más habituales dentro del Imperio, mientras que las avanzadas sólo están disponibles para aquellos de probada experiencia. Por lo general son más poderosas y prestigiosas que las básicas. Por ejemplo, escudero es una profesión básica, mientras que caballero es una profesión avanzada.

Todas las profesiones iniciales son básicas. Nadie empieza el juego siendo capitán de barco o cazador de brujas; éstas son categorías que tienes que ganarte a través del juego.

TU PRIMERA PROFESIÓN

Como ya habrás visto durante la creación del personaje, una vez hayas escogido tu profesión inicial debes anotar sus habilidades y talentos en tu hoja de personaje. A veces tu profesión te dará a escoger entre ciertas habilidades y talentos; si ése es el caso, escoge los que prefieras. Ya tendrás la oportunidad de adquirir los otros más adelante (ver **Selección de habilidades y talentos** para saber cómo hacerlo).

Además de anotar estas capacidades, también debes copiar el esquema de mejoras de tu profesión. Tu esquema de mejoras indica todas las características que puedes aumentar en esa profesión. Por ejemplo, un soldado puede mejorar su Habilidad de armas, mientras que un escriba puede aumentar su Inteligencia. Pero nada de esto sucede automáticamente. Debes esforzarte para mejorar tus capacidades.

A lo largo de tus aventuras el DJ te concederá puntos de experiencia (PE). Estos puntos son una recompensa por ideas inteligentes, buena interpretación y el éxito en los encuentros. Para perfeccionar tu personaje, debes gastar estos PE en “mejoras” de las características. Durante la creación del personaje ya habrás efectuado una de estas mejoras de forma gratuita; a partir de entonces tendrás que pagar por todas y cada una de ellas. Debes gastar 100 PE por cada mejora, que puede ser una de las dos opciones siguientes:

- Un aumento del 5% en una característica primaria.
- Un aumento de 1 punto en una característica secundaria.

Conforme vayas adquiriendo mejoras debes marcarlas en tu esquema de mejoras para llevar la cuenta de cómo has gastado tus PE. Si tu profesión te permitía una mejora del +5% en Habilidad de armas, por ejemplo, debes marcarla antes de adquirir una nueva mejora. Si era un aumento del +10%, necesitarías dos marcas para completar del todo la mejora (éstas se adquieren en incrementos de 5%). Fíjate en que no se pueden adquirir mejoras para las bonificaciones por Fuerza y por Resistencia, ya que éstas se calculan siempre a partir de tu Fuerza y Resistencia actuales. Con el tiempo acabarás por adquirir todas las mejoras disponibles en tu profesión inicial. Cuando esto ocurra, habrá llegado el momento de cambiar de profesión.

TABLA 3-1: COSTE EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Mejora	Coste
+5% a característica primaria	100 PE
+1 a característica secundaria	100 PE
Adquirir un talento	100 PE
Adquirir una habilidad	100 PE
+10% Dominio de habilidad	100 PE
Acceder a nueva profesión	100 PE
Cambiar a profesión básica no incluida como salida	200 PE

CAMBIAR DE PROFESIÓN

Todas las descripciones de las profesiones incluyen una lista de salidas profesionales, que son distintas formas de progreso para tu personaje. Por ejemplo, un escudero puede convertirse en caballero, ya que es una de sus salidas profesionales. No podría convertirse en jefe de forajidos porque no es una de las salidas posibles de un escudero. El primer paso para cambiar de profesión consiste en escoger cuál de estas salidas te gustaría tomar.

Antes de acceder a la nueva profesión debes hacer dos cosas. En primer lugar, debes reunir todos los enseres de la profesión que desees asumir. En segundo lugar tienes que gastar 100 PE para poder acceder a ella. Estas acciones reflejan el adiestramiento inicial y la adquisición del equipo necesario para que puedas dedicarte a la nueva profesión.

Cuando hayas cumplido estas dos condiciones, y siempre con el permiso del DJ, ya puedes anotar el nuevo esquema de mejoras de la profesión escogida. Si tu nueva profesión tiene una mejora de característica mayor que la de tu antigua profesión (que es lo más normal), borra el valor anterior y copia el nuevo. Sin embargo, a veces tu nueva profesión tendrá una modificación de característica menor que tu profesión previa. En este caso déjala tal cual, pues tus características no pueden empeorar por acceder a una nueva profesión. Por ejemplo, si acabas de dejar una profesión con una mejora a la Voluntad de +20% y accedes a otra que sólo tiene un +10%, debes quedarte con el valor indicado en tu profesión anterior. Si se diera el caso inverso, tendrías que actualizar tu esquema de mejoras añadiendo el +20%.

— ESCOGER UNA NUEVA PROFESIÓN —

Comprender tu profesión inicial es bastante sencillo: es lo que hacías antes de convertirte en aventurero. Pero ¿qué hay de tus profesiones posteriores? ¿Cómo hallas tu lugar en el Viejo Mundo no sólo como aventurero sino como parte de la sociedad imperial? A continuación te damos algunos consejos para que escojas tu nueva profesión de modo coherente.

CONSIDERACIONES BÁSICAS

Lo primero es tener en cuenta el carácter del personaje. Una vez finalizada una profesión tienes varias opciones. Puedes pasar a cualquiera de las salidas profesionales indicadas por 100 PE, o gastar el doble para acceder a una profesión básica que no esté en la lista. Éste es un buen momento para que reflexiones sobre tus objetivos. ¿Tienes algún tipo de aspiración? Si es así, ¿qué profesiones te ayudarán a conseguirla? Pongamos que empezaste como mercenario, y tu sueño era llegar a liderar una banda de espadas de alquiler. En tal caso, sargento sería una buena opción, ya que supone ascender un escalafón en la cadena de mando, y además te permitirá llegar a ser capitán.

De igual modo, conviene tener en cuenta tu historia reciente, en especial aquellas oportunidades que te hayan podido surgir. ¿Y si tu mercenario hubiera estado hace poco en las Montañas del Fin del Mundo ayudando a

Las mejoras ya realizadas no se pierden nunca. Si acabas una profesión con una mejora a la Empatía de +20% y pasas a otra con un +30%, conservarás las cuatro mejoras que ya has efectuado. Te harían falta otras dos mejoras más (200 PE) para aumentar tu Empatía de +20% a +30%.

Cuando hayas actualizado tu esquema de mejoras se habrá completado el cambio de profesión.

TU SEGUNDA PROFESIÓN

Al acceder a la segunda profesión, no se reciben automáticamente todas las habilidades y talentos indicados como ocurría con la profesión inicial. De hecho, a partir de ese momento tendrás que gastar experiencia tanto para obtener las habilidades y talentos listados como para completar tu esquema de mejoras. Cuando se te dé a escoger entre dos habilidades o talentos, debes adquirir sólo uno. Si ya tienes una habilidad o talento de los que se te ofrecen, no necesitas adquirirlo de nuevo. Sin embargo, en el caso de las habilidades puedes aprovechar las reglas de Dominio de habilidades (ver **Capítulo 4: Habilidades y talentos**). Estas reglas se aplican a cualquier profesión a la que accedas tras completar tu profesión inicial.

La **Tabla 3-1: Coste en puntos de experiencia** sintetiza las distintas formas en que se pueden gastar los PE.

SELECCIÓN DE HABILIDADES Y TALENTOS

Muchas profesiones ofrecen distintas habilidades y talentos a escoger. La profesión de alborotador, por ejemplo, te da a escoger entre los talentos Sangre fría o Pelea callejera. Para empezar deberás escoger uno de los dos, de otro modo no podrás terminar la profesión. No obstante, antes de completar tu esquema de mejoras podrás gastar más PE para adquirir estas habilidades y talentos opcionales. Como siempre, cada habilidad y talento cuesta 100 PE. No tienes por qué obtenerlos para finalizar con la profesión, pero la opción la tienes ahí. Recuerda siempre consultar con el DJ antes de hacer nada.

Algunas profesiones presentan opciones como “dos cualesquiera” o “tres cualesquiera”. Si ya tienes las suficientes habilidades y talentos de la lista, no necesitarás ninguno más para completar la profesión, pero puedes adquirirlos si así lo deseas. Por ejemplo, un hechicero maestro ya tendrá dos talentos de Magia menor de cuando fue hechicero adepto, por lo que no es necesario que gaste PE para adquirir más. Sin embargo, dicho hechicero maestro podría adquirir otros dos talentos de Magia menor si lo desea.

un capitán enano en una difícil campaña contra los goblins? En este punto tendría más sentido que accedieras a la profesión rompecudos, pues sin duda tu amigo el capitán te echaría una mano.

También deberías recordar que llevas una vida de aventurero. Viajas bastante y puede que no tengas un hogar fijo. Tu nueva profesión debe ser compatible con este estilo de vida. No puedes convertirte en el administrador de un castillo y luego irte seis meses. Has de colaborar con el DJ para establecer el grado de compatibilidad con la campaña actual. Un sargento puede integrarse fácilmente en una campaña de ambientación militar, pero no tanto si la campaña se centra en las intrigas cortesanas.

LA PROFESIÓN EN SÍ

Cuando ya tengas una idea de lo que te gustaría hacer, deberías echar un buen vistazo a la profesión escogida. Comienza por la descripción. Algunas profesiones tienen unos trasfondos muy específicos. Los barqueros, por ejemplo. No se requiere interpretación alguna para esa profesión: si eres barquero, te dedicas a transportar a la gente por los ríos. Así de sencillo. Otras profesiones, sin embargo (y en especial las avanzadas) tienden a ser algo más genéricas, pues representan varias profesiones semejantes dentro

CONOCIMIENTOS PELIGROSOS

La tienda daba la impresión de llevar ahí siglos, pero Meyer nunca la había visto antes. Se preguntó cómo podía haberla pasado por alto en todos los años que llevaba estudiando en la Universidad de Altdorf. No obstante, tuvo que admitir que sólo recordaba vagamente algunos de sus días como estudiante. ¿Podía haber estado ya en ella, y lo había olvidado?

Dejando a un lado el tema del origen de la tienda, Meyer continuó curioseando los polvorientos libros y las antigüedades exóticas de la tienda. No estaba interesado en las supuestas cabezas de lagarto lustrado ni en los muñecos de dragón catayanos. No, eran los libros lo que interesaba al erudito de las gafas. Había algunos títulos poco frecuentes en las estanterías, a pesar de ser libros que Meyer había adquirido hacía mucho.

El erudito encontró al propietario, un anciano con descoloridos tatuajes en las manos, que estaba disecando lo que parecía ser una rata gigante para su exhibición.

-¡Buenos días, mi joven amigo! -dijo-. ¿En qué puedo ayudarle?

Meyer sacó un trozo de pergamino y se lo entregó al anciano.

-Me preguntaba si tendría alguno de estos títulos en su colección -preguntó el erudito.

El propietario comprobó la lista y una sonrisa de complicidad asomó a su rostro.

-Acompañeme -dijo suavemente, guiando a Meyer a través de las cortinas al cuarto trasero.

El erudito miró las manos del hombre mientras éste hurgaba entre un montón de tomos. Por mucho que se esforzase, era incapaz de percibir los tatuajes con nitidez. ¿Eran runas, o glifos? ¿Tal vez algún tipo de símbolo gremial? Meyer no estaba seguro.

Pronto el anciano encontró lo que buscaba y puso un raído libro en las manos de Meyer. Era una copia de "Sobre la naturaleza del alma" de Tranicus, un clásico desde luego, pero fastidiosamente ordinario.

-Conozco bien el trabajo de Tranicus -dijo Meyer con un tono de irritación en su voz-. ¿Qué hay de los libros de mi lista?

El propietario sonrió.

-Olvídense de ellos -dijo-. Creo que esta edición se aproxima más a sus verdaderos intereses. Mire en su interior. Creo que le impresionará la calidad de la traducción.

Inquieto, Meyer abrió el libro por la primera página. Sus ojos se abrieron como platos cuando lo leyó.

-Esto no es de Tranicus -susurró-. Esto es "El desollado".

Multitud de pensamientos invadieron la mente de Meyer mientras examinaba el libro. "El desollado" era un legendario tomo sobre nigromancia. Se decía que todas las copias fueron destruidas quinientos años atrás por la Orden de la Llama Purificadora.

El anciano sonrió.

-¿Desea usted comprar esta estupenda edición de Tranicus?

El erudito sopesó la pregunta cuidadosamente. No era un nigromante, pero la oportunidad de leer "El desollado" era más que tentadora. Si le pillaban leyendo el tomo prohibido, los cazadores de brujas lo quemarían sin lugar a dudas. Pero leer un texto sobre el que ningún otro intelectual ha depositado sus ojos en quinientos años...

-Me interesa -dijo Meyer lentamente-, pero un erudito pobre como yo no podrá permitirse una edición tan poco común.

-No se preocupe por eso -dijo el anciano, frotándose sus manos tatuadas-. Seguro que se nos ocurrirá algo.

del Imperio. Un sargento, por ejemplo, puede ser un suboficial de la milicia, del ejército imperial, de la patrulla de caminos o de una compañía de mercenarios. Si te pasas a una de estas profesiones, también tendrás que idear cómo puede encajar el personaje en ella. Una vez más, debes colaborar con el DJ para asegurarnos de que tus ideas casan con la campaña.

Tu objetivo es coger lo general y hacerlo específico. Esto te ayudará a definir tu lugar en el Viejo Mundo. No basta con saber que eres, por ejemplo, un caballero. ¿Eres independiente, o perteneces a los caballeros del Lobo Blanco? Si quieres formar parte de una organización concreta tendrás que esforzarte para conseguirlo durante el juego. Puedes buscar contactos, investigar los criterios de admisión, intentar impresionar a la gente adecuada, etc. En otras palabras, puedes interpretar la búsqueda de tu profesión al mismo tiempo que vas ganando puntos de experiencia. Tu cambio de profesión tendrá mucho más sentido en el contexto de la historia.

EL SIGUIENTE PASO

Tu personaje estará creciendo y desarrollándose continuamente. Cuando empieces una nueva profesión, incluso aunque pienses permanecer en ella algún tiempo, es bueno que decidas hacia dónde encaminar tus pasos después. Una buena idea es planear en qué vas a gastar tus puntos de experiencia: las mejoras, habilidades y talentos que son más importantes para ti y por tanto debes adquirir cuanto antes. Por ejemplo, los usuarios de hechizos querrán aumentar su característica Magia cuanto antes. También deberías pensar en tu próxima profesión, y en cómo vas a llegar hasta ella.

Imagina por ejemplo que te conviertes en caballero del Lobo Blanco. ¿Y luego qué? El siguiente paso lógico sería hacerte caballero del Círculo Interior, integrado por los líderes de la organización. ¿Cómo se puede convertir alguien en caballero del Círculo Interior? ¿Tiene este grupo

algún nombre o símbolo especial? ¿Cuáles son sus criterios de admisión? ¿Quiénes son los miembros más importantes y cómo podrías atraer su atención? Si piensas siempre en el futuro, con el tiempo desarrollarás tu personaje y harás que la mecánica del cambio de profesiones sea una parte más de la historia en desarrollo.

OPCIONES DE SALIDAS PROFESIONALES

Podría darse el caso de que no te guste ninguna de las salidas profesionales de tu profesión actual. Si esto ocurre, podrás cambiarte a otra profesión básica aplicándote las siguientes restricciones:

- Cambiarse a una profesión básica que no está entre tus salidas profesionales actuales cuesta 200 PE en lugar de 100 PE. Sin embargo, podrás realizar el cambio sin necesidad de completar tu profesión actual.
- El DJ debe aprobar el cambio, así que tienes que justificar el cambio en el personaje para que sea coherente.
- Salvo circunstancias especiales, no podrás acceder de esta forma a las siguientes profesiones: espadachín estaliano, kossar kislevita, noble y bersérker nórdico.
- Se aplican todas las demás restricciones de cada profesión. Por ejemplo, sólo los enanos pueden convertirse en portadores de runas o matatrolls.

También tienes otra opción si no te gustan las salidas de tu profesión actual. Puedes acceder a una de las profesiones de salida de alguna de tus profesiones anteriores. Así, si eras un erudito y antes que eso un aprendiz de hechicero, ahora podrías hacerte hechicero adepto incluso aunque no sea una salida para los eruditos.

MEZCLÁNDOLO TODO

Tal vez recuerdes a la forajida de Nicole de los ejemplos del **Capítulo 2**. Vamos a seguir a este personaje durante el juego para ver cómo va cambiando de profesiones.

Después de completar el proceso de creación del personaje, Nicole sabía que su personaje era una proscriba elfa. Dentro de lo que cabe, es un trasfondo algo escaso, por lo que añade algunos detalles. Nicole decide que mientras viajaba por el bosque su personaje, Tallana, mató a un ciervo para alimentar a un grupo de hambrientos peregrinos. Su acto de compasión fue su perdición, pues ignoraba que esa parte del bosque era el coto privado de un noble de los alrededores. Sus guardias la persiguieron hasta lo profundo del bosque, donde se alineó con una banda de forajidos. Más tarde la banda fue traicionada y la mayoría de sus integrantes murieron. Tallana logró huir y se unió a otros aventureros. Y aquí es donde comienza la campaña.

Los PJ viven una serie de aventuras, y Tallana completa rápidamente la profesión de forajido. A lo largo de la campaña, los PJ han regresado varias veces a las tierras del noble que ha puesto precio a la cabeza de Tallana. También han descubierto pruebas que indican que dicho noble está corrupto, y Tallana ansía desenmascararle y castigarle como se merece. Así, decide hacerse saltadora de caminos. Este cambio encaja bien con sus objetivos. Ahora, además de ir de aventuras, Tallana empieza a rondar los caminos que rodean la mansión del noble, robando a sus seguidores y corriendo la voz sobre su corrupción.

Las hazañas de Tallana le granjean el apoyo de todo el campesinado. Para cuando completa la profesión de saltadora de caminos, los campesinos están a punto de estallar. Cuando los PJ descubren que el noble no sólo está corrupto, sino que además practica la nigromancia, Tallana sabe lo que debe hacer. Reúne a los campesinos y a los guardias hastiados por los actos del noble y forma una nueva banda de forajidos. Pasa entonces a ser jefa de forajidos mientras la campaña se acerca a su apogeo.

FORMATO DE LAS PROFESIONES

Nombre

Tras el nombre de cada profesión viene una descripción que explica su trasfondo general y su posición en el Viejo Mundo.

Esquema de mejoras

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades

Si ésta es tu profesión inicial, recibes todas las habilidades indicadas aquí. Si se te da a escoger entre dos habilidades, debes decidir cuál de ellas prefieres.

Talentos

Si ésta es tu profesión inicial, recibes todos los talentos indicados aquí. Si se te da a escoger entre dos talentos, debes decidir cuál de ellos prefieres.

Enseres

Si ésta es tu profesión inicial, recibes todos los objetos indicados aquí, además de aquellos con los que empieza tu personaje. Si quieres acceder a esta profesión, debes adquirir los enseres indicados antes de poder hacerlo. Si se incluyen armaduras, primero se da el término básico, y a continuación el avanzado (entre paréntesis). Por ejemplo, si pone Armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero), quiere decir que la profesión comienza con una armadura ligera si usas el sistema básico de armaduras, o una chaqueta de cuero y un gorro de cuero si usas el sistema avanzado. Para más información sobre armaduras básicas y avanzadas, ver **Capítulo 5: Equipo**.

Accesos

Todas las profesiones indicadas en este apartado tienen ésta como salida profesional. Si ves alguna profesión que te guste, podrás averiguar fácilmente cómo entrar en ella.

Salidas

Cuando completes esta profesión podrás cambiarte a cualquiera de éstas por 100 PE.

PROFESIONES BÁSICAS

Hay sesenta profesiones básicas, listadas a continuación por orden alfabético. Las profesiones avanzadas se enumeran en la página 61.

TABLA 3-2: PROFESIONES BÁSICAS

Alborotador	Cazaratas	Guardia marina	Minero
Alguacil	Cazarrecompensas	Hechicero vulgar	Noble
Aprendiz de hechicero	Cochero	Iniciado	Osamentero
Artista	Contrabandista	Kossar kislevita	Patrulla de caminos
Ayuda de cámara	Embajador	Ladrón	Patrulla fronteriza
Barbero cirujano	Escolta	Ladrón de tumbas	Peajero
Barquero	Escriba	Leñador	Pescador
Batelero	Escudero	Marinero	Portador de runas
Bersérker nórdico	Espadachín estaliano	Matatrolls	Rompescudos
Bribón	Estudiante	Matón	Saqueador de tumbas
Burgués	Fanático	Menestral	Sicario
Campesino	Forajido	Mensajero	Sirviente
Carbonero	Gladiador	Mercenario	Soldado
Carcelero	Guerrero de camarilla	Miembro de séquito	Vagabundo
Cazador	Guardaespaldas	Miliciano	Vigilante

— ALBOROTADOR —

DESCRIPCIÓN

En su mayoría, la gente del Imperio no pincha ni corta en temas de política. El Emperador y los Condes Electores promulgan y aplican las leyes, apoyados por diversas iglesias (las de Sigmar y Ulric son las más destacadas). Aun así, los activistas políticos llenos de entusiasmo son habituales en las ciudades del Imperio. Estos alborotadores se organizan en pro de diversas causas, pronuncian apasionados discursos y provocan al populacho. Los lunáticos sencillamente se ignoran, pero los alborotadores más eficaces (aquellos que logran llegar hasta el manantial del resentimiento de campesinos y burgueses) suelen considerarse una amenaza para el estado. Son perseguidos por los vigilantes locales, acusados de herejía por los eclesiásticos u obligados a rendirse a la tierna compasión de los cazadores de brujas. Pero a pesar de los riesgos, los alborotadores continúan su labor. Algunos creen firmemente en su causa, pero otros no son más que cínicos ávidos de poder tan corruptos como aquellos contra los que despotrican.



— Esquema de mejoras del alborotador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Escondarse, Hablar idioma (Bretón o Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Percepción, Sabiduría académica (Historia) o Cotilleo, Sabiduría académica (Leyes) o Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: ¡A correr!, Don de gentes, Sangre fría o Pelea callejera

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), una muda de ropa de buena artesanía, 2do octavillas para causas diversas

Accesos: Burgués, capitán, escriba, estudiante, fanático, heraldo, saltador de caminos, sirviente

Salidas: Bribón, charlatán, demagogo, fanático, forajido, político

— ALGUACIL —

DESCRIPCIÓN

Los alguaciles son oficiales feudales al servicio de los señores nobles. Aunque muchas de sus responsabilidades incluyen el mantenimiento de la región y los recursos del feudo, son famosos entre los campesinos por algo totalmente distinto. Los alguaciles son los recaudadores de impuestos de las aldeas del feudo, y se aseguran de que los campesinos cumplen con sus obligaciones para con sus señores. Estas responsabilidades les granjean las antipatías de los aldeanos, sobre todo en épocas de vacas flacas. Los alguaciles, al ser la cara odiada del régimen señorial, son los primeros en morir cuando los campesinos se enfurecen y se rebelan.



— Esquema de mejoras del alguacil —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Criar animales o Cotilleo, Intimidar o Sabiduría popular (el Imperio), Leer/escribir, Mando u Orientación, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Leyes)

Talentos: Don de gentes, Etiqueta o Genio aritmético

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero), caballo de monta con silla y arreos, una muda de ropa de buena artesanía

Accesos: Carcelero, guardaespaldas

Salidas: Contrabandista, extorsionador, miliciano, peajero, político, sicario

— APRENDIZ DE HECHICERO —

DESCRIPCIÓN

Los humanos que nacen con capacidades mágicas son individuos peligrosos y temibles. Un hechicero inexperto siempre acaba rodeado de demonios y otras catástrofes. Para acabar con esta amenaza, el Imperio envía lejos a estas personas para que se unan a una de las ocho órdenes de hechicería. Durante su aprendizaje los jóvenes hechiceros aprenden a usar la magia sin percances, y deciden a cuál de las órdenes se unirá. Algunos aprendices estarán obligados a servir al hechicero que descubrió sus talentos, mientras que otros se van de aventuras para ganar dinero suficiente para pagar su tutela en los Colegios de la Magia. Los elfos son mágicos por naturaleza, y no necesitan asistir a estas instituciones humanas, sino que aprenden de sus propios maestros del saber. Para más detalles sobre las órdenes de la magia, ver **Capítulo 7: Magia**.



— Esquema de mejoras del aprendiz de hechicero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Habilidades: Buscar, Canalización, Hablar idioma (Clásico), Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Percepción, Sabiduría académica (Magia), Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Manos rápidas, Intelectual o Muy resistente, Magia pueril (Arcana)

Enseres: Báculo, mochila, libro impreso

Accesos: Erudito, escriba, estudiante, hechicero vulgar

Salidas: Erudito, escriba, hechicero adepto

Nota: si quieres ser capaz de lanzar hechizos, debes aumentar tu característica de Magia con la mejora gratis disponible durante la creación del personaje. Los halflings y enanos no pueden acceder a esta profesión. Los hechiceros son temidos y a veces odiados. Piénsatelo bien antes de escoger esta profesión.

— ARTISTA —

DESCRIPCIÓN

Desde acróbatas a forzudos, desde lanzadores de cuchillos hasta hipnotizadores, desde bailarines hasta ventrílocuos, el Imperio está lleno de artistas. Algunos lo hacen por el clamor de la multitud, y otros por el dinero. Muchos se hacen artistas para huir de la difícil vida del aldeano imperial. Los artistas viajan a menudo, a veces solos pero más frecuentemente en compañías que actúan en aldeas, pueblos y ciudades. Las compañías más afortunadas son contratadas continuamente, y a veces pasan meses en una misma ciudad. Las menos afortunadas se ganan la vida como pueden, siempre en busca de un público más agradecido (o de menos vigilancia) en su siguiente parada. Los mejores artistas reciben el apoyo de los nobles y ganan inimaginables sumas de dinero actuando para los estamentos más altos.



— Esquema de mejoras del artista —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Actuar (dos cualesquiera), Carisma, Criar animales o Nadar, Hablar idioma (Reikspiel), Percepción, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar o Cotilleo. Una cualquiera de las siguientes: Adiestrar animales, Carisma animal, Charlatanería, Escalar, Hipnotismo, Montar, Prestidigitación, Ventriloquia

Talentos: Dos cualesquiera de los siguientes: Certero, Desenvainado rápido, Don de gentes, Equitación acrobática, Especialista en armas (Arrojadizas), Imitador, Lucha, Muy fuerte, Reflejos rápidos

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), uno cualquiera de los siguientes: instrumento musical (cualquiera), herramientas del oficio (actor), 3 cuchillos arrojadizos, 2 hachas arrojadizas, uno cualquiera de los siguientes: disfraz, una muda de ropa de buena artesanía

Accesos: Bribón, heraldo, ladrón, vagabundo

Salidas: Bribón, charlatán, jugar, ladrón, vagabundo

— AYUDA DE CÁMARA —

DESCRIPCIÓN

El ayuda de cámara es el sirviente personal de un noble, un alto cargo militar o un adinerado burgués. Es el responsable del bienestar y el aspecto de su señor, incluyendo su aseo, su vestimenta y su presentación. Un ayuda de cámara se apaña con un sombrero y un sayo para cuando llueve, un bastón para las caminatas y un abrigo de gala para ocasiones formales. Un ayuda de cámara bien entrenado resulta indispensable para cualquier noble que valore su estilo. Aunque disfrutan de una vida por la que la mayoría de los sirvientes matarían, a menudo aborrecen a los frívolos nobles a quienes se ven obligados a servir. Las mujeres que realizan estos servicios para los nobles reciben el nombre de doncellas.



— Esquema de mejoras del ayuda de cámara —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Charlatanería, Cotilleo o Hablar idioma (Bretón o Reikspiel), Leer/escribir, Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Tasar

Talentos: Etiqueta, Negociador o Viajero curtido, Sangre fría o Cortés

Enseres: Colonia, monedero, dos mudas de ropa de la mejor artesanía, uniforme

Accesos: Burgués, sirviente

Salidas: Administrador, bribón, escudero, estudiante, heraldo

— BARBERO CIRUJANO —

DESCRIPCIÓN

Los barberos cirujanos curan de forma dolorosa pero eficaz al pueblo llano del Imperio. No están tan adiestrados como los galenos (de ahí que los galenos pertenezcan a un gremio distinto), pero saben bastante de anatomía. Aunque también afeitan y cortan el pelo, son más conocidos por las sangrías, operaciones y amputaciones. Los barberos cirujanos llevan una gran variedad de cuchillas afiladas, desde pequeños escalpelos hasta sierras enormes. Tienen herramientas aún más siniestras para el más odiado de sus pasatiempos: la odontología. Muchas embarcaciones grandes cuentan con un barbero cirujano como parte de la tripulación; también es frecuente encontrarlos en pueblos y ciudades.



— Esquema de mejoras del barbero cirujano —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Conducir o Nadar, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel o Tileano), Leer/escribir, Oficio (Boticario), Percepción, Regatear, Sanar

Talentos: Cirugía, Cortés o Muy resistente, Resistencia a enfermedades o Intelectual

Enseres: Herramientas del oficio (barbero cirujano)

Accesos: Estudiante, iniciado

Salidas: Galeno, interrogador, ladrón de tumbas, menestral, vagabundo

— BARQUERO —

DESCRIPCIÓN

El Imperio está surcado por ríos grandes y pequeños. Aunque algunos son lo suficientemente poco profundos como para vadearlos fácilmente, para cruzar la mayoría de ellos sin problemas es necesario un transporte. Los barqueros se ganan la vida llevando gente y mercancías por los ríos del Imperio (por un precio, desde luego). Prefieren las barcazas de fondo plano, pues tienen menos calado y mucho espacio en cubierta. Los barqueros de zonas más lejanas también gustan de llevar trabucos. Los bandidos son un peligro constante, y el trabuco les "motiva" para que sigan su camino. Muchos barqueros son también extorsionistas de la peor calaña, y cambian aleatoriamente sus precios basándose en la riqueza aparente y la desesperación de sus pasajeros.



— Esquema de mejoras del barquero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Cotilleo o Intimidar, Nadar, Percepción, Regatear, Remar, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar o Lengua secreta (Jerga montaraz)

Talentos: Especialista en armas (Pólvora) o Pelea callejera, Puntería o Cortés

Enseres: Ballesta con 10 virotes o trabuco con suficiente pólvora y munición para 10 disparos, armadura ligera (chaqueta de cuero)

Accesos: Cochero, contrabandista, peajero

Salidas: Batelero, contrabandista, marinero, patrulla de caminos, saltador de caminos

— BATELERO —

DESCRIPCIÓN

Los ríos del Imperio son arterias vitales para la comunicación y el comercio. Permiten un transporte rápido y conectan la mayor parte de las principales ciudades del reino. Los bateleros navegan por estos concurridos canales llevando pasajeros y mercancías por todo el Imperio, e incluso hasta Kislev. Aunque los ríos son más seguros que los senderos de los bosques oscuros, no están libres de peligro. Muchas rutas atraviesan regiones salvajes a las que la civilización aún no ha llegado. Los bateleros deben estar preparados para proteger su cargamento y sus pasajeros de asaltantes y bandidos. Los bateleros más experimentados son duros e ingeniosos, igualmente eficaces navegando que orientándose y combatiendo.



— Esquema de mejoras del batelero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol o Cotilleo, Lengua secreta (Jerga montaraz) o Hablar idioma (Kisleviano), Nadar, Navegar, Orientación, Percepción, Remar, Sabiduría popular (el Imperio o Kislev), Supervivencia

Talentos: Orientación, Viajero curtido

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), bote de remos

Accesos: Barquero, contrabandista

Salidas: Contrabandista, guardia marina, marinero, navegante, pescador

— BERSÉRKER NÓRDICO —

DESCRIPCIÓN

Norsca es una sombría región nórdica, llena de feroces bestias como trolls de los hielos y engendros del Caos, y de ella surgen duros guerreros. Los berserker son una secta de guerreros merecidamente temidos. Sus miembros entran en combate sin armaduras para demostrar que no tienen miedo. Se jalean a sí mismos hasta alcanzar un estado de furia increíble, llegando incluso a morder sus propios escudos. Sus hazañas llenan las sagas y acechan en las historias de los soldados imperiales que se han enfrentado a ellos. Unos pocos berserker han viajado al Imperio por haber sido exiliados, o sencillamente porque querían ver mundo. Casi nunca permanecen mucho tiempo en el mismo sitio, pues ningún vigilante quiere que haya un lunático rabioso alterando la paz. Sin embargo, los berserker son sumamente valorados como mercenarios debido a su escasez y a su eficacia.



— Esquema de mejoras del berserker nórdico —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	—	+10%	+10%	—	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Actuar (Narrador), Consumir alcohol, Hablar idioma (Nórdico), Intimidar, Nadar, Sabiduría popular (Norsca)

Talentos: Amenazador, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos), Frenesí

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), botella de licor, arma grande o escudo

Accesos: Ninguno

Salidas: Gladiador, marinero, mercenario, sargento, veterano

Nota: si ésta es tu profesión inicial, tu personaje es originario de Norsca.

— BRIBÓN —

DESCRIPCIÓN

Si los bribones tienen un credo, es el de "nunca trabajos honradamente si puedes evitarlo". Estos charlatanes se sirven de su carisma y su suerte para ganarse la vida en el mundo. Algunos trabajan como alcahuetes, guías profesionales de los antros de vicio y perversión que pueden encontrarse en las ciudades. Otros son tahúres o cuentistas profesionales. Todos los bribones prefieren recurrir a su ingenio antes que a su espada, y siempre tendrán lista alguna mentira. Aunque los bribones suelen tener una ciudad como territorio, algunos viajan de aquí para allá, obtienen beneficios de sus elaborados planes y siguen adelante después. Los bribones más hábiles pasan desapercibidos. Sus embustes son tan convincentes que ni siquiera aquellos a los que han timado descubren nunca su auténtica naturaleza.



— Esquema de mejoras del bribón —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Actuar (Actor o Narrador), Buscar o Lengua secreta (Jerga de ladrones), Carisma, Charlatanería, Cotilleo o Regatear, Hablar idioma (Reikspiel), Jugar o Código secreto (Ladrón), Percepción, Tasar

Talentos: ¡A correr! o Callejeo, Don de gentes, Suerte o Sexto sentido

Enseres: Una muda de ropa de la mejor artesanía o dados o baraja de cartas, idio co.

Accesos: Alborotador, artista, asesino, ayuda de cámara, duelista, embajador, espadachín estaliano, ladrón, marinero, noble

Salidas: Artista, charlatán, demagogo, forajido, ladrón, sirviente

— BURGUÉS —

DESCRIPCIÓN

Como las ciudades se han vuelto cada vez más importantes para el Imperio, ha surgido una nueva clase de ciudadano: el burgués. Los burgueses (o sus predecesores) han luchado por salir del campesinado y se han labrado una nueva vida en las ciudades. Ahora son el cemento que mantiene unida la sociedad urbana. Los burgueses son tenderos, mercaderes de poca monta, cobradores de impuestos, comerciantes y cargos públicos. No se les desprecia tanto como a los campesinos ni se les dignifica tanto como a la nobleza. Aunque son los que más sufren cuando hay plagas (viven hacinados en sus barrios) nunca cambiarían la ciudad por una vida de trabajo agotador en el campo. Para ellos las ciudades generan oportunidades, y no sólo enfermedad.



— Esquema de mejoras del burgués —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Conducir, Cotilleo o Leer/escribir, Hablar idioma (Bretón, Kisleviano o Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio) o Consumir alcohol, Tasar

Talentos: Intelectual o Cortés, Negociador

Enseres: Ábaco, lámpara, una muda de ropa de buena artesanía

Accesos: Posadero, sirviente

Salidas: Alborotador, ayuda de cámara, menestral, mercader, miliciano, perista, posadero

— CAMPESINO —

DESCRIPCIÓN

Los campesinos conforman el grueso de la población del Imperio. Mientras que los nobles gobiernan y los burgueses comercian, los campesinos faenan. Son granjeros, jornaleros y pastores. En tiempos de guerra luchan y mueren por el Imperio. Muchos campesinos buscan una vida mejor en la ciudad para acabar uniéndose a la legión de mendigos que viven al borde de la inanición. La mayoría pasan toda su vida en su aldea natal, rodeados de tierras salvajes y sabiendo del mundo exterior sólo de vez en cuando. Aunque son provincianos y supersticiosos, los campesinos son el corazón del Imperio.



— Esquema de mejoras del campesino —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Adiestrar animales o Nadar, Carisma animal u Oficio (Cocinero), Conducir u Oficio (Arquero), Criar animales o Carisma, Escalar o Movimiento silencioso, Escondarse, Jugar o Actuar (Bailarín o Cantante), Remar o Poner trampas, Supervivencia u Oficio (Granjero)

Talentos: ¡A correr! o Especialista en armas (Honda), Recio o Errante

Enseres: Honda o báculo, redoma de cuero

Accesos: Ninguno

Salidas: Carbonero, fanático, forajido, menestral, miliciano, osamentero, pescador, político, sirviente

— CARBONERO —

DESCRIPCIÓN

Hay carboneros en casi todas las aldeas del Imperio. Queman madera para crear carbón vegetal, un importante combustible para los meses invernales. Su trabajo es sucio y potencialmente peligroso, por lo que trabajan fuera de las aldeas. El mejor sitio para ello es en los alrededores del bosque, ya que ahí la madera es más asequible. Esta cercanía al bosque hace que el trabajo del carbonero sea muy peligroso, pues estando en grupos aislados son presa fácil para las criaturas malignas del bosque. En un campamento de carboneros siempre hay armas a mano, aun cuando no sean más que garrotes cortados de los árboles cercanos.



— Esquema de mejoras del carbonero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	—	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Código secreto (Montaraz), Conducir o Cotilleo, Escalar, Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio) o Escondarse, Supervivencia

Talentos: ¡A correr!, Intellectual o Muy fuerte

Enseres: 3 antorchas, yesquero, arma de mano (hacha)

Accesos: Campesino, cazador, miembro de séquito, minero

Salidas: Batidor, cazador, leñador, minero, vagabundo

— CARCELERO —

DESCRIPCIÓN

El Imperio es una nación con leyes, lo que significa que es también una nación con cárceles. A pesar de los esfuerzos de la clerecía de Verena, la diosa de la justicia, los inocentes tienen tantas posibilidades de acabar en prisión como los culpables. Según la ley, más vale pasarse que quedarse corto. Las prisiones imperiales son infectos calabozos que huelen por igual a miedo y excrementos. Los carceleros presiden estas instituciones, manteniendo el orden mediante una combinación de brutalidad y humillación. Por lo general no tienen sentido de la justicia ni la piedad, y las plegarias o los discursos raras veces les conmueven (aunque los sobornos son bastante eficaces). Los peores son absolutos sádicos que disfrutan del poder que les confiere su cargo.



— Esquema de mejoras del carcelero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+10%	+10%	—	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Consumir alcohol, Esquivar, Intimidar, Mando, Percepción, Sanar o Prestidigitación

Talentos: Especialista en armas (Presa), Lucha, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos

Enseres: Botella de vino común, pichel, uno cualquiera de los siguientes: boleadoras, mangual, red

Accesos: Cazarratas, guardaespaldas

Salidas: Alguacil, cazarratas, guardaespaldas, interrogador, vigilante

— CAZADOR —

DESCRIPCIÓN

Aunque el Imperio ha prosperado mucho desde las tribus que lo fundaron hace dos mil quinientos años, algunas cosas no han cambiado en absoluto. Los campesinos labran la tierra, pero hay enormes extensiones de terreno en el Imperio que siguen cubiertas de bosques o que no son cultivables. Éstas son las tierras en las que proliferan cazadores y tramperos. Utilizan las mismas técnicas de caza que sus antepasados, ya sea mediante trampas o mediante un certero disparo. Se requiere habilidad para acechar a los animales salvajes al tiempo que se evitan las criaturas oscuras de los bosques. Puede que para la gente de ciudad los cazadores, con sus ropas y gorros de pieles de animales, parezcan zafios, pero éstos no le dan mucha importancia a la opinión de los demás.



— Esquema de mejoras del cazador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	+15%	—	+5%	+10%	+5%	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar o Nadar, Código secreto (Montaraz), Escondarse, Movimiento silencioso o Poner trampas, Percepción, Rastrear, Supervivencia

Talentos: Puntería o Errante, Recarga rápida, Recio o Especialista en armas (arco largo), Reflejos rápidos o Muy resistente

Enseres: Arco largo con 10 flechas, 2 trampas para animales, material de contraveneno

Accesos: Carbonero, guerrero de camarilla, leñador

Salidas: Batidor, carbonero, cazarrecompensas, guerrero de camarilla, minero, patrulla fronteriza, soldado, tirador

— CAZARRATAS —

DESCRIPCIÓN

Los cazarratas son una estampa habitual en todo el Imperio. Pueden encontrarse en aldeas, pueblos y ciudades, y se ganan la vida deshaciéndose de las alimañas que infestan todas las viviendas en esta era malsana. Los cazarratas suelen ser gente peregrina, aunque los pueblos y ciudades más grandes tienen contingentes fijos de "soldados antialimañas". Las ratas son sus principales enemigos, pero también exterminan topes, ratones e incluso plagas peores. Los cazarratas urbanos pasan gran parte de su tiempo en las cloacas, vadeando ríos de basura en busca de sus presas. Es un trabajo sucio, pero ayuda a contener las plagas.



— Esquema de mejoras del cazarratas —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Adiestrar animales, Buscar, Criar animales, Escondarse, Movimiento silencioso, Percepción, Poner trampas

Talentos: Especialista en armas (Honda), Pericia subterránea, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos

Enseres: Honda con munición, 4 trampas para animales, vara larga con idro ratas muertas, perro pequeño pero fiero

Accesos: Carcelero, ladrón de tumbas, portador de runas, saqueador de tumbas

Salidas: Carcelero, ladrón, ladrón de guante blanco, ladrón de tumbas, osamentero, rompecuscos

— CAZARRECOMPENSAS —

DESCRIPCIÓN

Los cazarrecompensas se ganan la vida capturando criminales, bandidos y fugitivos y llevándolos ante la justicia. Un cazarrecompensas solitario puede llegar a lugares a los que una torpe unidad militar no puede, por lo que son de bastante utilidad como adjuntos de vigilantes y milicianos. Las recompensas las pagan los dirigentes locales, los gremios y los municipios. Puede que les repugnen los cazarrecompensas, pero no cabe duda de que son una medida eficaz contra bandidos, grupos de goblins y cosas así. Los cazarrecompensas son asesinos profesionales sin mucho respeto por la santidad de la vida. Son absolutamente despiadados y usan sus habilidades para rastrear y eliminar a sus presas. Los pobres les tienen miedo, pues más de un campesino ha sido asesinado y entregado en lugar del verdadero culpable. Las autoridades los consideran un mal necesario, pero nunca bien recibido.



— Esquema de mejoras del cazarrecompensas —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	+5%	—	+10%	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Seguimiento, Supervivencia

Talentos: Certero o Golpe poderoso, Errante, Especialista en armas (Presa), Puntería o Golpe conmocionador

Enseres: Ballesta con 10 virotes, red, armadura ligera (justillo de cuero y gorro de cuero), grilletes, 10 metros de cuerda

Accesos: Cazador, gladiador, guardaespaldas, kossar kislevita, mercenario, patrulla fronteriza

Salidas: Batidor, cazavampiros, mercenario, sicario, tirador

— COCHERO —

DESCRIPCIÓN

A pesar de que el Imperio es una nación poderosa, sus tierras no son nada seguras. Gran parte de ellas no han sido pacificadas ni trabajadas. Las aldeas, pueblos y ciudades están conectados mediante un precario sistema de carreteras, y ahí es donde los cocheros se ganan su salario, trabajando para una de las muchas compañías de diligencias del Imperio. Los caminos suelen estar en mal estado o plagados de goblins, hombres bestia y bandidos. Aun así, los cocheros se juegan la vida (y las extremidades) para llevar a sus pasajeros y al cargamento sanos y salvos a través de los peligrosos caminos imperiales. Cada día es una carrera por alcanzar el siguiente asentamiento o parador antes de que se ponga el sol. Nadie quiere que la oscuridad de la noche le coja en plena carretera, sobre todo si la luna del Caos está en el cielo.



— Esquema de mejoras del cochero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Montaraz), Conducir, Cotilleo o Regatear, Criar animales, Hablar idioma (Bretón, Kisleviano o Tileano), Orientación, Percepción, Sanar o Montar

Talentos: Desenvainado rápido o Viajero curtido, Especialista en armas (Pólvora)

Enseres: Trabuco con pólvora y munición suficiente para 10 disparos, armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero), instrumento (corneta de carruaje)

Accesos: Forajido, mensajero

Salidas: Barquero, batidor, contrabandista, forajido, patrulla de caminos, peajero, salteador de caminos

— CONTRABANDISTA —

DESCRIPCIÓN

La mayor parte del comercio terrestre y marítimo está sujeto a impuestos y aranceles. Los recaudadores de impuestos imperiales, los oficiales de impuestos locales, los nobles mezquinos y en general todo el que tenga músculos suficientes pueden cobrar un impuesto por todo transporte de mercancías. Los tributos legales ya son bastante malos, pero encima muchos piratas y jefes de forajidos exigen también un peaje para permitir el paso sin problemas. En los grandes puertos como el de Marienburg, casi todo lo que entra o sale tiene algún tipo de impuesto. Dada esta situación, el oficio de contrabandista no deja de prosperar. Aunque desde luego el contrabando es ilegal, la mayoría de los habitantes del Imperio no se lo piensa dos veces a la hora de economizar. Para ellos, los auténticos ladrones son los recaudadores y los burócratas.



— Esquema de mejoras del contrabandista —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	—	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Conducir, Cotilleo o Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Bretón o Kisleviano) o Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Regatear, Remar, Tasar

Talentos: Negociador o Callejeo

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), 2 antorchas, caballo de tiro y carreta o bote de remos

Accesos: Alguacil, barquero, batelero, cochero, guardia marina, ingeniero, marinero, miembro de séquito, minero, osamentero, posadero, rompecudos

Salidas: Barquero, batelero, charlatán, ladrón, marinero, perista, rompecudos

— EMBAJADOR —

DESCRIPCIÓN

Los miembros ancianos de las grandes familias mercantiles élficas están muy alejados de la vida cotidiana del Imperio. Para ellos, los humanos viven y mueren tan rápidamente que les resulta difícil mantenerse al día de las tendencias y políticas actuales del Viejo Mundo. Cuando necesitan de tales conocimientos, recurren a sus embajadores. Estos jóvenes elfos son el rostro público de las casas de comercio. Negocian los contratos, cierran los tratos y mantienen la paz con los humanos de núcleos mercantiles como Altdorf, Nuln y Marienburg. Incluso la paciencia élfica tiene un límite, así que no es de extrañar que muchos embajadores abandonen sus familias en pos de una vida de aventuras.

Nota: Sólo los elfos pueden acceder a esta profesión.



— Esquema de mejoras del embajador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Cotilleo, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Nadar, Oficio (Mercader), Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio o las Tierras Desoladas), Tasar

Talentos: Negociador o Viajero curtido

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), 2 mudas de ropa de buena artesanía, material de escritura

Accesos: Estudiante, menestral

Salidas: Bribón, charlatán, estudiante, marinero, mercader, vagabundo

— ESCOLTA —

DESCRIPCIÓN

Los escoltas son hombres de campo experimentados que efectúan reconocimientos para ejércitos, caravanas y demás expediciones. Son sus ojos y oídos, en constante alerta contra amenazas y otros peligros. Como actúan por delante del grupo principal, deben ser autosuficientes y sensatos. Los escoltas deben confiar en su instinto y tomar sus propias decisiones, pues no pueden recurrir a nadie más cuando se encuentran a solas en plena naturaleza. La mayoría de los escoltas operan en su región natal y aprovechan su familiaridad con la zona. Unos pocos se especializan en avanzadilla y son los primeros en internarse en territorios hostiles y desconocidos. Estos escoltas ganan más dinero por sus servicios, aunque su esperanza de vida es más corta.



— Esquema de mejoras del escolta —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Criar animales, Montar, Movimiento silencioso, Orientación, Percepción, Rastrear, Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (Presa), Orientación, Sangre fría o Muy fuerte,

Enseres: Arco o ballesta con 10 flechas o virotes, red, látigo o lazo, armadura ligera (chaqueta de cuero), escudo, 10 metros de cuerda, caballo de monta con silla y arreos

Accesos: Guerrero de camarilla, mensajero, patrulla de caminos, soldado

Salidas: Batidor, cochero, mercenario, patrulla de caminos, salteador de caminos

— ESCRIBA —

DESCRIPCIÓN

La mayoría de los ciudadanos del Imperio son analfabetos, por lo que los escribas están muy solicitados. Prácticamente todas las instituciones gubernamentales, civiles, militares o religiosas necesitan varios escribas para llevar el registro de los archivos. También hay escribas públicos, que se ganan la vida redactando y leyendo cartas para la plebe. Los escribas son muy cultos y muchos terminan por hacerse eruditos o abogados. Algunos se cansan de leer sobre las aventuras de los demás y deciden partir en busca de las suyas propias. Gracias a su amplio dominio de otros idiomas, son unos traductores excelentes para expediciones al extranjero.



— Esquema de mejoras del escriba —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel o Tileano), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (Calígrafo), Percepción, Sabiduría académica (una cualquiera), Sabiduría popular (el Imperio) o Cotilleo

Talentos: Lingüística

Enseres: Cuchillo, un par de velas, cera, 5 cerillas, libro con ilustraciones, material de escritura

Accesos: Aprendiz de hechicero, iniciado

Salidas: Alborotador, aprendiz de hechicero, erudito, iniciado, navegante

— ESCUDERO —

DESCRIPCIÓN

Los escuderos son aspirantes a caballero. Habitualmente de estirpe noble, sirven a los caballeros dentro y fuera del campo de batalla. Aunque puede que no parezcan más que sirvientes respetados, que les llevan comida y vino a sus señores o cuidan de sus caballos y su arsenal, tan penosas tareas están encaminadas a endurecer al escudero y prepararlo para la caballería. Sus señores también deben proporcionarles entrenamiento marcial, aunque algunos descuidan esta obligación. Los hijos de nobles privilegiados sirven como escuderos varios meses en el mejor de los casos, mientras que los menos afortunados pasan años intentando ganarse las espuelas.

Nota: si, durante la creación del personaje, adquieres Sabiduría popular (Bretonia) y Hablar idioma (Bretón), tu personaje puede ser originario de Bretonia.



— Esquema de mejoras del escudero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	—	—	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Adiestrar animales, Carisma o Cotilleo, Criar animales, Esquivar, Hablar idioma (Bretón o Reikspiel), Montar, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) o Sabiduría popular (Bretonia)

Talentos: Especialista en armas (Caballería), Etiqueta, Golpe poderoso

Enseres: Pica de jinete, armadura media (camisa de malla, cofia de malla, chaqueta de cuero), escudo, caballo con silla y arreos

Accesos: Ayuda de cámara, heraldo, noble

Salidas: Caballero, forajido, noble, sargento, veterano

— ESPADACHÍN ESTALIANO —

DESCRIPCIÓN

El reino de Estalia se encuentra al suroeste del Imperio. Allí, la amenaza del Caos parece algo lejano. Los desiertos del Caos están bastante apartados de esta soleada región que, a diferencia del Imperio y de Kislev, jamás ha contemplado la ira de sus sanguinarias hordas. Sus habitantes se dedican a otros menesteres, desde la ciencia y la erudición hasta el crimen y las venganzas. Una de las cosas que más les gusta a los estalianos es la esgrima. Sus ciudades albergan muchas escuelas de esgrima, cada una con un estilo distinto. Muchos de estos estilos provienen de las enseñanzas del maestro Figueroa, un legendario espadachín que aplicó las últimas teorías científicas a su esgrima con resultados espectaculares. Los seguidores del estilo Figueroa (conocidos como espadachines o diestros) luchan y se baten en duelo por toda Estalia. Algunos, aburridos de su tierra natal, buscan emociones en otras partes, sobre todo en Tilea y Bretonia. Los más audaces viajan al nordeste, al Imperio, para medir sus floretes con oponentes dignos, y para visitar una región en primera línea de la lucha contra el Caos.

Nota: si ésta es tu profesión inicial, tu personaje es originario de Estalia, pero ha viajado al Imperio en busca de aventuras.



— Esquema de mejoras del espadachín estaliano —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Estaliano), Leer/escribir, Sabiduría académica (Ciencia), Sabiduría popular (Estalia)

Talentos: Desenvainado rápido o Golpe letal, Especialista en armas (Esgrima), Golpe poderoso, Reflejos rápidos o Brioso

Enseres: Florete o estoque, una muda de ropa de la mejor artesanía, perfume o colonia, poción curativa

Accesos: Ninguno

Salidas: Bribón, duelista, guardaespaldas, salteador de caminos, sicario

— ESTUDIANTE —

DESCRIPCIÓN

En las grandes ciudades del Imperio hay muchas universidades. Muchas de ellas, como la Escuela Imperial de Ingenieros de Altdorf, han sido fundadas por el estado. La primera facultad del Imperio fue establecida en Nuln, y esta ciudad aún es famosa por sus instituciones educativas (y también, irónicamente, por su Escuela Imperial de Artillería). Los estudiantes de todo el Imperio pueden escoger entre una gran variedad de asignaturas, como historia, anatomía y ciencias. Desde luego, muchos de ellos no estudian más que el fondo de una botella, y son expulsados en menos de un año. Los estudiantes elfos no asisten a universidades imperiales, sino que aprenden de sus propios señores del conocimiento. A los estudiantes halflings se les admite a regañadientes en las universidades, debido a un dudoso decreto imperial exigido por el Anciano de la Asamblea.



— Esquema de mejoras del estudiante —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma o Consumir alcohol, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Percepción, Sabiduría académica (una cualquiera), Sabiduría académica (una cualquiera) o Cotilleo, Sanar o Buscar

Talentos: Etiqueta o Lingüística, Intelectual o Cortés, Viajero curtido o Genio aritmético

Enseres: Dos libros de texto correspondientes a las habilidades de Sabiduría, material de escritura

Accesos: Ayuda de cámara, embajador, juglar, ladrón de tumbas, noble

Salidas: Alborotador, aprendiz de hechicero, barbero cirujano, embajador, erudito, galeno, ingeniero, iniciado

— FANÁTICO —

DESCRIPCIÓN

Los fanáticos lo han perdido todo. Tal vez sus familias fueron asesinadas por los hombres bestia, o los orcos saquearon sus aldeas. O quizá unos mercaderes confabularon para destruir su negocio, o unos nobles poderosos se llevaron a sus hijas. Sea cual sea la causa, a estos hombres y mujeres no les queda nada más que la religión. Han hallado consuelo en los airados sermones de los sacerdotes guerreros de Sigmar o de Ulric. Ahora vagan por el Imperio vestidos con andrajos, ansiosos por castigar duramente a los secuaces del mal y del Caos. Buscan la redención mediante la sangre, ya sea la suya propia o la de sus enemigos. Puede que no estén tan bien entrenados como los soldados, pero cuentan con la llama de su fe, y desde luego ésta es una poderosa arma.



— Esquema de mejoras del fanático —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+5%	+10%	—	—	+10%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Intimidar, Leer/escribir, Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Don de gentes, Especialista en armas (Mangual), Recio o Cortés, Sangre fría o Muy fuerte

Enseres: Mangual o maza de armas, armadura ligera (chaqueta de cuero), botella de licor de buena artesanía

Accesos: Alborotador, campeón judicial, campesino, iniciado, menestral

Salidas: Alborotador, flagelante, forajido, fraile, iniciado

— FORAJIDO —

DESCRIPCIÓN

La justicia imperial es sumaria y despiadada. No es de extrañar que haya tantos que huyen de la vigilancia y se convierten en forajidos. Las colinas y bosques están llenas de bandas de forajidos. Es una existencia precaria, pues no sólo han de enfrentarse con patrullas de caminos, soldados y demás agentes de la ley, sino también con los moradores oscuros de las tierras salvajes. Aunque muchos forajidos no son más que ladrones ordinarios que roban diligencias y caravanas, otros afirman ser los adalides del campesinado y combaten por "la justicia, no por la ley". Siempre y cuando los forajidos limiten sus ataques a los ricos, los campesinos les ayudarán proporcionándoles comida, información y lugares donde esconderse. Este apoyo, y el terreno agreste que los forajidos usan como centro de operaciones, dificulta la labor del estado a la hora de encargarse de ellos. Los nobles locales suelen recurrir a los cazarrecompensas para acabar con los problemas del banditaje.



— Esquema de mejoras del forajido —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Conducir o Montar, Cotilleo o Código secreto (Ladrón), Criar animales o Sabiduría popular (el Imperio), Escalar, Esconderse, Esquivar, Movimiento silencioso, Percepción, Poner trampas o Nadar

Talentos: Certero o Golpe conmocionador, Errante o Callejeo

Enseres: Arco con 10 flechas, armadura ligera (justillo de cuero), escudo

Accesos: Alborotador, bribón, campesino, charlatán, cochero, escudero, fanático, guardia marina, hechicero vulgar, leñador, mercenario, miliciano, patrulla de caminos, peajero, posadero

Salidas: Demagogo, ladrón, salteador de caminos, vagabundo, veterano

— GLADIADOR —

DESCRIPCIÓN

Se dice que el deporte de los gladiadores fue iniciado por los ogros. Desde luego resulta muy coherente que una raza tan lerda como los ogros haya contribuido a la cultura del Viejo Mundo con un deporte de luchas a muerte. Años atrás, la mayoría de los gladiadores eran criminales o prisioneros de guerra. Se les sacaba a una pista o a un foso con varias armas, de donde sólo el vencedor podía salir con vida. Hoy día existe una categoría de gladiadores profesionales (además de los condenados). Buscan la emoción y la gloria del combate en foso, aunque la mayoría se enfrentan a una muerte brutal mientras la multitud berrea exigiendo su sangre. Los gladiadores de más éxito pueden hacerse muy ricos (por el dinero de los premios y las apuestas que se hacen alrededor del foso), de modo que los esclavos pueden llegar a comprar su libertad.



— Esquema de mejoras del gladiador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	—	—	+10%	+10%	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Intimidar

Talentos: Desarmar o Lucha, Desenvainado rápido o Golpe letal, Especialista en armas (A dos manos), Especialista en armas (Mangual), Especialista en armas (Parada), Golpe poderoso, Muy fuerte o Imperturbable

Enseres: Mangual o arma grande, cesto, escudo o rodela, armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero)

Accesos: Bersérker nórdico, matón, rompecudos, sicario

Salidas: Cazarrecompensas, matatrolls, mercenario, sicario, veterano

— GUERRERO DE CAMARILLA —

DESCRIPCIÓN

Algunos elfos viven en valles aislados en lo más profundo de los grandes bosques. Al agravarse la corrupción causada por el Caos, las tierras de los elfos han caído en decadencia. Dentro del Imperio quedan pocas comunidades élficas; la más grande de todas se encuentra en Laurelorn. Bajo las ramas del bosque los elfos libran una batalla oculta contra los hombres bestia y otras criaturas inmundas. Los combates contra el enemigo los protagonizan pequeñas unidades de guerreros conocidas como camarillas. Como su nombre indica, las camarillas están formadas por elfos de familias parientes, y combaten con los emblemas de su clan. Estos hábiles arqueros protegen los asentamientos élficos de los seres oscuros del bosque. Son necesarios todos los arcos disponibles para evitar la destrucción de las restantes regiones élficas en el Imperio.



— Esquema de mejoras del guerrero de camarilla —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Escalar, Escondarse, Esquivar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Sanar o Buscar, Supervivencia

Talentos: Puntería o Errante, Recarga rápida o Guerrero nato

Enseres: Arco élfico con 10 flechas, armadura ligera (chaqueta de cuero)

Accesos: Cazador, mensajero

Salidas: Batidor, cazador, escolta, vagabundo, veterano

Nota: sólo los elfos silvanos pueden acceder a esta profesión.

— GUARDAESPALDAS —

DESCRIPCIÓN

Los habitantes del Viejo Mundo afirman que los mercaderes de Altdorf son tan deshonestos que ni siquiera pueden fiarse de sí mismos, por lo que contratan guardaespaldas para vigilar sus pertenencias. Claro que el Viejo Mundo es un lugar peligroso, y sus ciudades no son una excepción. Es fácil salir con un cuchillo clavado en la espalda de entre la muchedumbre de metrópolis como Nuln o Middenheim. Los ricos y poderosos tienen guardaespaldas para protegerse de ladrones y demás chusma. Aunque muchos parecen los matones que en realidad son, otros visten el uniforme de la casa de comercio o casa nobiliaria en la que sirven. Algunos grupos son tan grandes que prácticamente constituyen un ejército privado.



— Esquema de mejoras del guardaespaldas —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Intimidar, Percepción, Sanar

Talentos: Desarmar o Desenvainado rápido, Especialista en armas (Arrojadizas), Especialista en armas (Parada), Golpe conmocionador, Muy fuerte o Muy resistente, Pelea callejera

Enseres: Rodela, cesto, un par de hachas arrojadizas o cuchillos arrojadizos, armadura ligera (chaqueta de cuero)

Accesos: Carcelero, espadachín estaliano, matón, mercenario

Salidas: Alguacil, carcelero, cazarrecompensas, extorsionador, interrogador, mercenario, sicario

— GUARDIA MARINA —

DESCRIPCIÓN

La guardia marina está compuesta por los soldados navales de la flota imperial, así como los que viajan a bordo de los grandes navíos privados. Protegen sus naves de piratas, saqueadores nórdicos y demás incursores. A diferencia de los marineros, cuya principal tarea es manejar el barco, la guardia marina está a bordo únicamente para luchar. Cuando atracan, la guardia marina suele formar grupos de presión para completar la tripulación del barco. Más de un confiado ciudadano se ha despertado en alta mar tras recibir un garrotazo en la cabeza de manos de un marino con exceso de celo. Debido a estas actividades y a las broncas que organizan cuando están borrachos, la guardia marina no es bienvenida en muchas comunidades costeras. Sin embargo, cuando se produce un asalto, estos mismos ciudadanos no dudan en aceptar la ayuda de la curtida guardia marina.

Nota: si adquieres Sabiduría popular (las Tierras Desoladas) durante la creación del personaje, podrás optar por el gran puerto de Marienburg como lugar de origen.



— Esquema de mejoras de la guardia marina —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+10%	—	+5%	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo o Lengua secreta (Jerga militar), Esquivar, Intimidar, Nadar, Remar, Sabiduría popular (las Tierras Desoladas) o Jugar

Talentos: Desarmar o Desenvainado rápido, Golpe conmocionador, Golpe poderoso

Enseres: Arco o ballesta con 10 flechas o virotes, armadura ligera (chaqueta de cuero), escudo, gancho de escalada, 10 metros de cuerda

Accesos: Batelero, marinero, pescador

Salidas: Contrabandista, forajido, matón, sargento, segundo de a bordo

— HECHICERO VULGAR —

DESCRIPCIÓN

Los hechiceros vulgares son personas con capacidades mágicas pero sin una educación mágica formal. Mediante instinto, suerte y diversos artilugios supersticiosos, pueden lanzar conjuros especializados menores. Aunque puede que no siempre sean conscientes de ello, los hechiceros vulgares se exponen a grandes peligros cada vez que usan sus amuletos y sortilegios. Por eso los cazadores de brujas se empeñan en perseguir y ejecutar a estos desgraciados que abren la puerta de este mundo a demonios y otras catástrofes con demasiada asiduidad. Algunos hechiceros vulgares toman la decisión más sensata y se unen a una de las órdenes de la magia, mientras que otros ocultan su vergonzoso secreto.



— Esquema de mejora del hechicero vulgar —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Habilidades: Buscar, Canalización, Carisma o Intimidar, Carisma animal u Oficio (Boticario), Criar animales o Regatear, Percepción, Sanar o Hipnotismo, Sentir magia

Talentos: Magia pueril (Vulgar), Magia vulgar

Enseres: Poción curativa, capucha

Accesos: Ninguno

Salidas: Aprendiz de hechicero, charlatán, forajido, iniciado, vagabundo

Nota: si quieres ser capaz de lanzar hechizos, debes aumentar tu característica de Magia con la mejora gratis disponible durante la creación del personaje. Los halflings y enanos no pueden acceder a esta profesión. La magia vulgar es peligrosa y muy ilegal en el Imperio. Si te cogen podrías ser ejecutado. Piénsatelo bien antes de escoger esta profesión.

— INICIADO —

DESCRIPCIÓN

El dinero ha desbancado a la religión como principal estima de los habitantes del Viejo Mundo, pero aún hay muchos hombres y mujeres jóvenes dispuestos a dedicar su vida a los dioses. Para convertirse en sacerdote se requiere una gran devoción y adiestramiento. Los iniciados son aprendices de sacerdote. Se someten a una dura instrucción bajo la tutela de profesores estrictos, y hasta que no la han completado no se les permite predicar ni oficiar ceremonias. Su adiestramiento incluye literatura y caligrafía, el estudio de las escrituras y el arte de los sermones. También aprenden técnicas básicas de combate con armas para poder defender el templo en caso de necesidad.



Nota: como iniciado, debes decidir a qué dios veneras y en qué iglesia sirves. Para saber más sobre las creencias en el Viejo Mundo, consulta el Capítulo 8: Religión y creencias. Tu elección te concederá otra habilidad o talento, como se indica en la sección de Habilidades de iglesia y Talentos del dios escogido.

— Esquema de mejoras del iniciado —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	+5%	—	+10%	+10%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Percepción, Sabiduría académica (Astronomía o Historia), Sabiduría académica (Teología), Sanar

Talentos: Cortés o Guerrero nato, Don de gentes, Reflejos rápidos o Muy fuerte

Enseres: Túnica, símbolo religioso (consultar Capítulo 8: Religión y creencias para ver los tipos que hay)

Accesos: Caballero, cazador de brujas, cazavampiros, escriba, estudiante, fanático, hechicero vulgar

Salidas: Barbero cirujano, demagogo, escriba, fanático, fraile, sacerdote

— KOSSAR KISLEVITA —

DESCRIPCIÓN

En un principio, los kossares eran una tribu ungol que vivía al nordeste del Imperio. Un pueblo oriental conocido como los gospodares invadió su región, subyugó a los ungoles y fundó la nación de Kislev. Durante este conflicto, los kossares ofrecieron sus habilidades como mercenarios a los gospodares para luchar contra otras tribus ungoles. Su estilo de combate único impresionó a la nobleza gospodar, y desde aquel entonces numerosos regimientos de kossares han servido a los zares de Kislev. Hoy día los kossares ya no son una tribu, sino una dura unidad militar oriunda de todo Kislev. Van armados con arcos y grandes hachas, por lo que son bastante adaptables en el campo de batalla. Muchos kossares, cansados de los incesantes combates de su tierra natal, viajan hasta el Imperio para convertirse en mercenarios o en aventureros.



Nota: si ésta es tu profesión inicial, tu personaje es originario de Kislev.

— Esquema de mejoras del kossar kislevita —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	+10%	—	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Consumir alcohol, Esquivar, Hablar idioma (Kisleviano), Jugar o Cotilleo, Percepción, Sabiduría popular (Kislev), Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Golpe letal

Enseres: Arco con 10 flechas, arma grande (hacha de dos manos), armadura media (cota de malla, chaqueta de cuero y grebas de cuero)

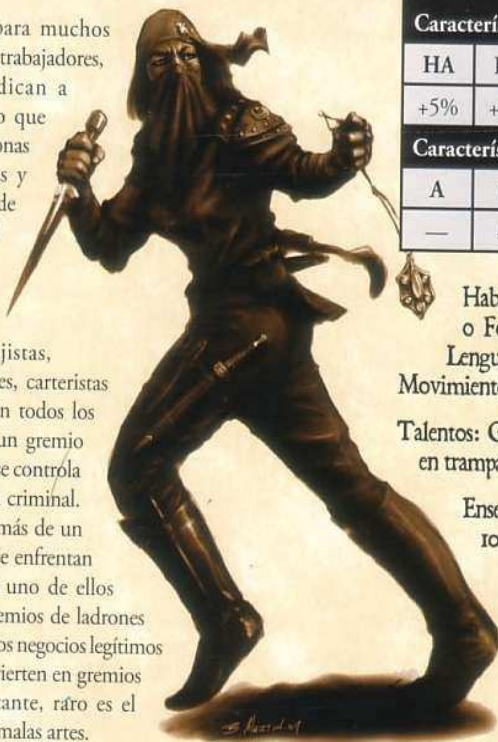
Accesos: Ninguno

Salidas: Cazarrecompensas, mercenario, rompecudos, sargento, veterano

— LADRÓN —

DESCRIPCIÓN

El Imperio es hogar para muchos ciudadanos honrados y trabajadores, y los ladrones se dedican a quitarles todo el dinero que pueden. Suelen ser personas polivalentes, dispuestas y capaces de aprovecharse de cualquier oportunidad de hacer dinero. Entre los ladrones más especializados se incluyen los chantajistas, estafadores, secuestradores, carteristas y ladrones de ganado. En todos los pueblos y ciudades hay un gremio de ladrones, desde el que se controla y organiza toda actividad criminal. En algunos pueblos hay más de un gremio de ladrones, que se enfrentan cruentamente hasta que uno de ellos elimina a su rival. Los gremios de ladrones más prósperos poseen tantos negocios legítimos que con el tiempo se convierten en gremios de mercaderes. No obstante, raro es el gremio que deja atrás sus malas artes.



— Esquema de mejoras del ladrón —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	—	+15%	+5%	—	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma o Escalar, Escondarse, Jugar o Forzar cerraduras, Leer/escribir o Prestidigitación, Lengua secreta (Jerga de ladrones) o Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Percepción, Tasar o Disfraz

Talentos: Gato callejero o Callejeo, Genio aritmético o Experto en trampas

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), saca, ganzúas, 10 metros de cuerda

Accesos: Artista, bribón, cazarratas, contrabandista, forajido, interrogador, ladrón de tumbas, miliciano, peajero, saqueador de tumbas, sicario, sirviente, vagabundo

Salidas: Artista, bribón, charlatán, ladrón de guante blanco, perista, saqueador de tumbas

— LADRÓN DE TUMBAS —

DESCRIPCIÓN

Los ladrones de tumbas se ganan la vida con los muertos. Tanto las profesiones médicas como las mágicas tienen una necesidad constante de cadáveres recientes, unas para estudiarlos, otras por razones más siniestras. Es bastante difícil conseguir estos cadáveres por la vía legal, de modo que galenos y hechiceros han de recurrir a los ladrones de tumbas. Es un trabajo abominable, pero genera muchos beneficios. Por los cadáveres más recientes se pueden exigir precios desorbitados. Este tipo de trabajos conllevan riesgos sustanciales. Los vigilantes, los sacerdotes de Morr (el dios de la muerte) y los cazadores de brujas vigilan atentamente los cementerios y castigan con severidad a los intrusos.



— Esquema de mejoras del ladrón de tumbas —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	+5%	—	+10%	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Código secreto (Ladrón), Conducir, Cotilleo o Regatear, Escalar, Movimiento silencioso, Percepción,

Talentos: ¡A correr!, Callejeo o Imperturbable, Resistencia a enfermedades

Enseres: Lámpara, aceite para lámparas, pico, saca, pala

Accesos: Barbero cirujano, cazarratas, osamentero

Salidas: Cazarratas, estudiante, ladrón, ladrón de guante blanco, perista

— LEÑADOR —

DESCRIPCIÓN

Los leñadores viven en los enormes bosques del Imperio, buscando árboles para convertirlos en leña. Los leñadores con más suerte trabajan para familias nobles en grandes haciendas. Los más valientes trabajan en los límites de la civilización, ayudando a ampliar las tierras colonizadas. Estos leñadores deben enfrentarse a todos los peligros del bosque, desde trampas y bandidos hasta los animales salvajes y los hombres bestia. Siempre tienen sus hachas a mano, y no sólo para talar. Se han tenido noticias de enfrentamientos entre leñadores y elfos, pues éstos no se toman muy bien que les talen sus preciosos bosques.



— Esquema de mejoras del leñador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+10%	—	+5%	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Montaraz), Escalar, Escondarse, Lengua secreta (Jerga montaraz), Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear o Poner trampas

Talentos: Errante, Especialista en armas (A dos manos), Pies ligeros o Muy resistente

Enseres: Arma grande (hacha de dos manos), armadura ligera (chaqueta de cuero), material de contraveneno

Accesos: Carbonero, vagabundo

Salidas: Batidor, cazador, forajido, miliciano, vagabundo

— MARINERO —

DESCRIPCIÓN

La mayor parte de los marineros proceden de la provincia de Nordland, que tiene un largo trecho de costa en el mar de las Garras. Los acorazados, lobos marinos y galeras de guerra de la flota imperial patrullan estas aguas y protegen al Imperio de las largas naves nórdicas, los bucaneros bretonianos y las temibles flotas del Caos. Estos barcos están tripulados por curtidos marineros, mientras que sus compatriotas navegan en buques mercantes, navíos piratas y otros barcos privados. En el mar de las Garras también hay marinos elfos, sobre todo los que pertenecen a sus casas de comercio. La actividad de la zona se centra en Marienburg, la mayor ciudad portuaria del Viejo Mundo. Esta ciudad y la región que la rodea (conocida como las Tierras Desoladas) solían ser la provincia imperial de Westerland, pero hace años logró su independencia. Aunque Marienburg en sí es terreno neutral, el mar de las Garras es el escenario de conflictos diarios. Los marineros se ganan su ración de ron y su parte del botín en cubiertas empapadas de sangre.



— Esquema de mejoras del marinero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	+10%	—	+10%	—	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol o Percepción, Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Bretón, Nórdico o Tileano), Nadar, Navegar, Remar, Sabiduría popular (Bretonia, Norsca, Tilea o las Tierras Desoladas)

Talentos: Golpe poderoso o Brioso, Recio o Pelea callejera, Viajero curtido

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), botella de licor de mala artesanía

Accesos: Barquero, batelero, bersérker nórdico, contrabandista, embajador, pescador

Salidas: Bribón, contrabandista, guardia marina, navegante, segundo de a bordo

Nota: si durante la creación del personaje adquieres Sabiduría popular (las Tierras Desoladas), tu personaje puede ser originario del gran puerto de Marienburg.

— MATATROLLS —

DESCRIPCIÓN

Los enanos caídos en desgracia, rechazados en el amor o humillados de alguna forma abandonan la sociedad tradicional y buscan la dulce liberación de la muerte. Cazan a los monstruos más peligrosos con la esperanza de hallar un glorioso final. La mayoría mueren rápidamente, pero los pocos que sobreviven se convierten en miembros del extraño



culto de los matatrolls. Sólo viven para morir, y al hacerlo se redimen de cualquier desgracia que les haya acontecido en el pasado. Buscan a los enemigos más feroces, y los ideales son los trolls ya que contra ellos cualquier enano hallaría una muerte segura. Los matatrolls son fácilmente reconocibles por sus crestas de pelo anaranjado, sus estrafalarios tatuajes y sus ostentosos abalorios. Pasan gran parte del tiempo jactándose de sus proezas y enseñando sus numerosas cicatrices, y a menudo se permiten el lujo de pegarse atracones de comida, borracheras y privación de sueño.

— Esquema de mejoras del matatrolls —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Intimidar

Talentos: Desarmar o Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Pelea callejera, Recio, Reflejos rápidos o Muy resistente

Enseres: Arma grande, armadura ligera (justillo de cuero), una botella de licor de mala artesanía

Accesos: Gladiador

Salidas: Matagigantes

Nota: sólo los enanos pueden acceder a esta profesión. El camino de un matador conduce a una muerte segura. Piénsatelo bien antes de escoger esta profesión.

— MATÓN —

DESCRIPCIÓN

En los bajos fondos, la fuerza y la brutalidad son virtudes muy valoradas, y ninguna profesión es tan representativa de ello como la de matón. Siempre que alguien deba dinero a sus "protectores", siempre que un alborotador amenace con delatar la corrupción, siempre que un rival se exceda, ahí estará el matón. Un par de garrotazos suele bastar para dejar claro el mensaje, aunque las situaciones más complicadas requieren el tratamiento completo. En tales circunstancias lo más aconsejable es salir por piernas, aunque los cementerios están llenos de gente que creyeron que podrían salvarse con ingenio. Todos los gremios de ladrones y organizaciones criminales cuentan con matones en sus filas.



— Esquema de mejoras del matón —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+5%	+5%	—	—	+5%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Intimidar, Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones)

Talentos: Desarmar, Golpe conmocionador, Golpe letal o Lucha, Resistencia a venenos o Desenvainado rápido, Sangre fría o Reflejos rápidos

Enseres: Cesto, armadura media (camisa de mallas y justillo de cuero)

Accesos: Guardia marina, sicario

Salidas: Extorsionador, gladiador, guardaespaldas, interrogador, mercenario

— MENESTRAL —

DESCRIPCIÓN

Los menestrales son trabajadores y artesanos expertos. Aunque tienden a reunirse en las ciudades, también pueden encontrarse en las aldeas de todo el Imperio. Proporcionan muchas de las mercancías con las que comercian los mercaderes en el extranjero, y se les considera una parte importante de la economía imperial. Entre los menestrales se incluyen boticarios, forjadores de armaduras, arqueros, cervecedores, calígrafos, carpinteros, cartógrafos, joyeros, arcabuceros, herbolarios, buhoneros, carpinteros de navíos, herreros, canteros, sastres y armeros. Cada oficio tiene su propio gremio, aunque no todos los gremios tienen sucursales locales.



— Esquema de mejoras del menestral —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Conducir, Criar animales o Cotilleo, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (dos cualesquiera), Percepción, Regatear, Tasar

Talentos: Negociador o Intelectual

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), idro co

Accesos: Barbero cirujano, burgués, campesino, miembro de séquito, vigilante

Salidas: Artesano, embajador, fanático, ingeniero, mercader, miliciano

— MENSAJERO —

DESCRIPCIÓN

Los mensajeros son indispensables para la comunicación entre las ciudades y castillos del Imperio, dada la enorme distancia que los separa. Nobles, mercaderes y altos cargos militares recurren mucho al envío de mensajeros, a caballo si es posible. Estos valientes jinetes se atreven a recorrer solos los caminos del Imperio, confiando en su velocidad para evitar peligros. Las patrullas de caminos les ayudan en la medida de lo posible, pero hay trechos largos y solitarios en los que no pueden disponer de ayuda alguna. Aunque se supone que tienen inmunidad diplomática, más de un mensajero ha tenido un sangriento final tras entregar una misiva especialmente desagradable.



— Esquema de mejoras del mensajero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+5%	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Batidor), Criar animales, Hablar idioma (Reikspiel), Montar, Nadar, Orientación, Percepción, Sabiduría popular (el Imperio o las Tierras Desoladas) o Cotilleo, Supervivencia

Talentos: Orientación, Viajero curtido

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), estuche con mapas, caballo de monta con silla y arreos o poni (para los halflings), escudo

Accesos: Miliciano, patrulla de caminos, sirviente

Salidas: Batidor, cochero, escolta, guerrero de camarilla, heraldo, patrulla de caminos, soldado

— MERCENARIO —

DESCRIPCIÓN

La guerra no acaba nunca en el Viejo Mundo, por lo que siempre se necesitan guerreros. Aunque el Imperio tiene un ejército regular, lo refuerza con mercenarios. Los nobles y los mercaderes ricos también contratan a estos guerreros para proteger sus intereses, y muchos de ellos tienen el equivalente a un ejército privado. Hay distintos tipos de mercenario, desde los jóvenes atraídos por la aventura hasta los soldados profesionales veteranos que han participado en una docena de batallas (o más). Estas espadas de alquiler proceden de todas partes, aunque Tilea es especialmente famosa por sus regimientos. Todos los mercenarios sueñan con riquezas incalculables; para la mayoría, la realidad es una muerte temprana y una tumba sin nombre.

Nota: si durante la creación del personaje adquieres Sabiduría popular (Tilea) y Hablar idioma (Tileano), tu personaje puede ser originario de Tilea.



— Esquema de mejoras del mercenario —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Conducir o Montar, Cotilleo o Regatear, Criar animales o Jugar, Esquivar, Hablar idioma (Tileano) o Nadar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción o Buscar, Sabiduría popular (Bretonia, Kislev o Tilea)

Talentos: Certero o Golpe conmocionador, Desarmar o Desenvainado rápido, Recarga rápida o Golpe poderoso

Enseres: Ballesta con 10 virotes, escudo, armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero), poción curativa

Accesos: Berserker nórdico, cazarrecompensas, demagogo, escolta, gladiador, guardaespaldas, kossar kislevita, matón, miliciano, minero, patrulla fronteriza, soldado, vigilante

Salidas: cazarrecompensas, forajido, guardaespaldas, rompecudos, sargento, veterano

— MIEMBRO DE SÉQUITO —

DESCRIPCIÓN

Los ejércitos imperiales siempre están desplazándose, ya sea la milicia local buscando bandidos en los bosques o la totalidad del ejército del Emperador que marcha al campo de batalla para enfrentarse a los pieles verdes o a las fuerzas del Caos. Ningún ejército viaja solo; siempre le sigue un séquito detrás. En estas caravanas hay comerciantes de poca monta con la intención de ganar dinero extra, viudas de la guerra que intentan ganarse un sueldo cocinando o cosiendo, y saqueadores de cadáveres con miras a rapiñar el campo de batalla tras el combate. Aunque los líderes nobles de muchos ejércitos los desprecian, los miembros del séquito proporcionan un apoyo vital para las tropas de campo.



— Esquema de mejoras del miembro de séquito —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma o Tasar, Cotilleo, Criar animales o Conducir, Percepción, Regatear, una cualquiera de las siguientes: Oficio (Arcabucero, Armero, Arquero, Cartógrafo, Cocinero, Forjador de armaduras, Herbolario, Herrero, Mercader o Sastre), Hablar idioma (Bretón, Kisleviano o Tileano), Prestidigitación

Talentos: ¡A correr!, Negociador o Pelea callejera, Recio o Cortés, Resistencia a enfermedades o Viajero curtido

Enseres: Amuleto de buena suerte o herramientas del oficio, bolsa, tienda

Accesos: Osamentero, sirviente

Salidas: Carbonero, contrabandista, charlatán, espía, menestral, sirviente, vagabundo

— MILICIANO —

DESCRIPCIÓN

Las milicias son las fuerzas de la ley locales (a tiempo parcial), compuestas en gran parte por campesinos. Sus miembros acceden a pasar un tiempo determinado al año (normalmente siete días) practicando juntos en tierras comunes. Incluso un entrenamiento tan nimio puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte en los sanguinolentos campos de batalla del Viejo Mundo. Los capitanes de milicia son líderes civiles o militares retirados. Algunas milicias deben abastecerse por sus propios medios, mientras que otras son pertrechadas por la nobleza local. Esto explica por qué algunas unidades se presentan al servicio activo con elegantes uniformes y equipo en buen estado, mientras que otras llevan poco más que arcos de caza y ropas llenas de parches.



— Esquema de mejoras del miliciano —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	—	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Conducir o Nadar, Criar animales, Esquivar, Jugar o Cotilleo, Oficio (cualquiera), Percepción, Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (A dos manos) o Recarga rápida, Golpe poderoso

Enseres: Alabarda o arco con 10 flechas, armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero), uniforme

Accesos: Alguacil, artesano, burgués, campesino, leñador, menestral, mercader, pescador

Salidas: Artesano, forajido, ladrón, mensajero, mercenario, patrulla fronteriza, sargento

— MINERO —

DESCRIPCIÓN

El Imperio está rodeado de montañas. Hacia el este están las Montañas del Fin del Mundo, hacia el sur las Montañas Negras, y hacia el este las Montañas Grises. Enanos y humanos han excavado estas montañas desde tiempos inmemoriales, a pesar de los ataques continuos de los goblins y otros horrores subterráneos. Los mineros afrontan estas condiciones en busca de hierro, plata, oro, gemas y demás materiales valiosos. Otros prefieren prospectar la superficie, en especial la de las Montañas Centrales, bordeadas por las provincias de Ostland y Hochland. Aunque estas montañas boscosas caen totalmente dentro de las fronteras del Imperio, son un refugio de trolls, hombres bestia y demás criaturas inmundas. Para sobrevivir en un entorno así hay que ser hábil y duro.



— Esquema de mejoras del minero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Criar animales, Escalar, Escondarse o Conducir, Oficio (Minero o Prospector), Orientación, Percepción, Tasar o Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Muy resistente o Guerrero nato, Orientación

Enseres: Arma grande (Pico de dos manos), armadura ligera (chaqueta de cuero), pico, pala, lámpara de seguridad, aceite de lámpara

Accesos: Carbonero, cazador

Salidas: Batidor, carbonero, contrabandista, ingeniero, mercenario, rompecudos

— NOBLE —

DESCRIPCIÓN

Los nobles son la clase dirigente del Imperio. Ellos tienen el poder, ellos controlan la tierra, y ellos dictan las leyes. Las familias nobles más importantes son las de los electores imperiales y, por supuesto, el propio Emperador. No obstante, hay cientos más, y todas compiten por más dinero y más poder. Algunos buscan fortuna en la guerra, otros a través de negocios o política. Ninguno se rebajaría a practicar un oficio común. Los nobles más despreciables no hacen nada en absoluto, y se dedican a vivir de la fortuna familiar y asistir a innumerables fiestas, bailes y otras galas. Sin embargo, los hijos más jóvenes de las familias nobles no lo tienen tan fácil: Como la herencia va para el mayor, a menudo deben ganarse la vida como pueden, incluso aunque para ello tengan que codearse con las clases bajas y rodearse de aventureros y zascandiles.



— Esquema de mejoras del noble —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Charlatanería o Mando, Consumir alcohol o Actuar (Músico), Hablar idioma (Reikspiel), Jugar o Cotilleo, Leer/escribir, Montar, Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Etiqueta, Intelectual o Especialista en armas (Esgrima), Intrigante o Especialista en armas (Parada), Suerte o Don de gentes

Enseres: Florete, main gauche, atuendo de noble, caballo de monta con silla y arreos, idro co, joyas por valor de 6d10 co

Accesos: Administrador, escudero

Salidas: Bribón, cortesano, escudero, estudiante, herrero, político

— OSAMENTERO —

DESCRIPCIÓN

Los osamenteros son rapiñadores, y se ganan la vida con lo que otros desechan. Conducen sus carretas por aldeas y pueblos recogiendo huesos viejos, harapos y demás basura, y deshaciéndose de ella a cambio de algunas monedas o un objeto pequeño. También conocidos como quincalleros o traperos, son una estampa habitual en las ciudades imperiales (pues generan gran cantidad de basura). Por sus manos pasan muchos artículos, lo cual les convierte en comerciantes de poca monta. Lo que para un adinerado burgués es basura, para un pobre campesino es un tesoro.



— Esquema de mejoras del osamentero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	—	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma o Cotilleo, Conducir, Criar animales, Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio), Taser

Talentos: Recio o Resistencia a enfermedades, Sangre fría o Callejeo

Enseres: Carreta, 3 sacas

Accesos: Campesino, cazarratas, vagabundo

Salidas: Contrabandista, ladrón de guante blanco, ladrón de tumbas, miembro de séquito, perista

— PATRULLA DE CAMINOS —

DESCRIPCIÓN

El Imperio está formado por reductos de civilización levemente conectados entre sí mediante carreteras y ríos. La mayor parte de la tierra está cubierta de densos bosques, terreno ideal para bandidos, mutantes, hombres bestia y goblins. El simple hecho de viajar de una ciudad a otra es toda una aventura, a pesar de la vigilancia constante de las patrullas de caminos. Estas patrullas de representantes de la ley rondan las carreteras y rutas del Imperio, y protegen a los viajeros y a sus pertenencias. Su número es reducido, por lo que colaboran con la milicia local y los soldados para enfrentarse a amenazas mayores. No obstante, la mayoría de las veces los peores peligros han de ser afrontados por grupos pequeños de patrulleros.



— Esquema de mejoras de la patrulla de caminos —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	—	+10%	+5%	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Conducir, Criar animales, Montar, Orientación, Percepción, Rastrear o Código secreto (Batidor), Sabiduría popular (el Imperio) o Cotilleo, Supervivencia

Talentos: Desenvainado rápido o Recarga rápida, Especialista en armas (Pólvora)

Enseres: Pistola con 10 balas y pólvora, armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero), escudo, 10 metros de cuerda, caballo de guerra ligero con silla y arreos (o poni para los halflings)

Accesos: Barquero, cochero, escolta, mensajero, vigilante

Salidas: Batidor, escolta, forajido, mensajero, peajero, saltador de caminos, sargento

— PATRULLA FRONTERIZA —

DESCRIPCIÓN

Para los forasteros, la Asamblea parece una tierra segura y feliz. La medida en que esto es verdad se debe a las patrullas fronterizas. Estos halflings vigilan las fronteras de la Asamblea, impidiendo el acceso de amenazas y extranjeros no bienvenidos. Son guerrilleros consumados y tienen un profundo conocimiento de la Asamblea (y lo usan en su provecho). Prefieren atacar emboscados, usando su habilidad superior con armas de proyectil para compensar la ventaja de sus enemigos por tamaño. Como la Asamblea limita con Silvania, las patrullas fronterizas son especialmente eficaces cuando tienen que enfrentarse a los muertos vivientes. Más de un grupo de zombies ha sido abatido por una andanada de piedras procedentes de las hondas de las patrullas fronterizas.



— Esquema de mejoras de la patrulla fronteriza —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Escondarse, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Nigromancia) o Sabiduría popular (el Imperio), Supervivencia

Talentos: Disparo infalible o Recarga rápida, Errante o Desenvainado rápido, Pies ligeros o Intelectual

Enseres: Honda con munición, lámpara, aceite de lámpara, pala, poni con silla y arreos

Accesos: Cazador, miliciano, peajero

Salidas: Batidor, cazarrecompensas, cazavampiros, mercenario, vagabundo

Nota: sólo los halflings pueden acceder a esta profesión

— PEAJERO —

DESCRIPCIÓN

La recaudación de dinero para el gobierno es un trabajo muy desagradecido; pero hacerlo en territorio inhóspito es prácticamente una sentencia de muerte. Los peajeros viven en casas aisladas al borde del camino, y cobran dinero a todos los viajeros que lo cruzan. El dinero recolectado se destina al mantenimiento de las carreteras, pero eso no quita que los viajeros recriminen, golpeen e incluso maten a los peajeros que intentan cumplir su trabajo. Por si fuera poco, los puestos de peaje son un objetivo primordial para los bandidos. La vida de un peajero es peligrosísima y muy pocos se dedican a ello durante mucho tiempo, a pesar de los elevados sueldos que rinde la profesión.



— Esquema de mejoras del peajero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Cotilleo o Regatear, Esquivar, Hablar idioma (Bretón, Kisleviano o Tileano), Leer/escribir, Percepción, Tasar

Talentos: Reflejos rápidos o Puntería

Enseres: Cofre, ballesta con 10 virotes, armadura media (camisa de mallas y justillo de cuero), escudo, idro co

Accesos: Alguacil, cochero, patrulla de caminos

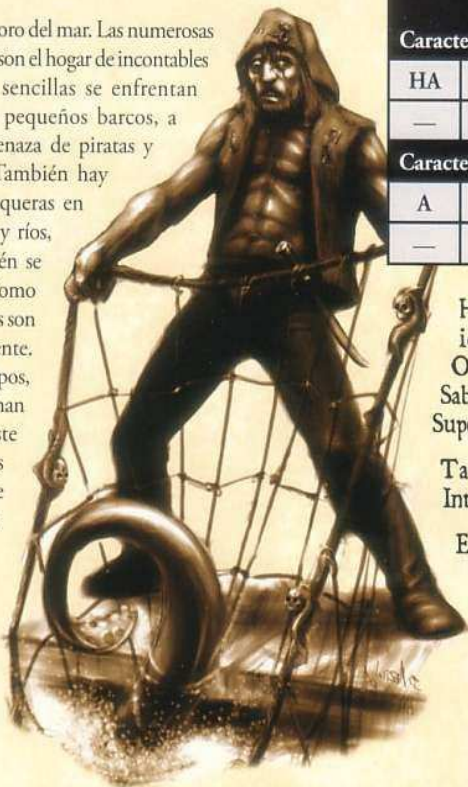
Salidas: Barquero, forajido, ladrón, patrulla fronteriza, político, saltador de caminos, soldado

— PESCADOR —

DESCRIPCIÓN

Los pescadores buscan el tesoro del mar. Las numerosas aldeas costeras de Nordland son el hogar de incontables pescadores. Estas almas sencillas se enfrentan al Mar de las Garras en pequeños barcos, a pesar de la constante amenaza de piratas y saqueadores de Norsca. También hay algunas comunidades pesqueras en tierra firme, junto a lagos y ríos, aunque estas aldeas también se dedican a la agricultura. Como cabría esperar, los pescadores son gente bastante independiente. Trabajan en pequeños grupos, y una vez en alta mar toman sus propias decisiones. Este espíritu energético es una de las razones por las que siempre hay altercados en las tabernas de los muelles.

Nota: si durante la creación del personaje adquieres Sabiduría popular (las Tierras Desoladas), tu personaje puede ser originario del gran puerto de Marienburgo.



— Esquema de mejoras del pescador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%	—	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol o Regatear, Hablar idioma (Reikspiel o Nórdico), Nadar, Navegar, Orientación u Oficio (Mercader), Percepción, Remar, Sabiduría popular (el Imperio o las Tierras Desoladas), Supervivencia

Talentos: Orientación o Pelea callejera, Recio o Intelectual

Enseres: Anzuelo y sedal, lanza

Accesos: Batelero, campesino

Salidas: Guardia marina, marinero, mercader, miliciano, navegante

— PORTADOR DE RUNAS —

DESCRIPTION

Undgrin Ankor, una red de elaborados túneles que antaño recorría las Montañas del Fin del Mundo en toda su longitud, conecta las fortalezas enanas al este del Imperio. La comunicación entre fortalezas se lleva a cabo a través de portadores de runas, jóvenes enanos con un adiestramiento especial, que se juegan el cuello para transportar mensajes (escritos en el alfabeto rúnico de los enanos). Con el paso de los siglos y la caída de cada vez más fortalezas enanas bajo



los ataques goblins (con la consecuente destrucción de sus túneles), el oficio de los portarunas se ha complicado cada vez más. Se han visto obligados a tomar rutas más tortuosas, e incluso en éstas abundan los peligros cuando el enemigo las descubre. Con frecuencia los portadores de runas han de abandonar los túneles y atravesar montañas y valles por la superficie. Los portadores de runas especializados en distancias largas llevan a veces mensajes entre las comunidades enanas del Imperio y las de las montañas.

— Esquema de mejoras del portador de runas —

Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
+10%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	—

Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
—	+2	—	—	+1	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Batidor), Esquivar, Nadar, Orientación, Percepción, Supervivencia

Talentos: ¡A correr!, Muy resistente o Muy fuerte, Orientación, Pies ligeros o Sexto sentido, Recarga rápida

Enseres: Ballesta con 10 virotes, armadura ligera (justillo de cuero), poción curativa, amuleto de buena suerte

Accesos: Rompescudos

Salidas: Batidor, cazarratas, rompescudos, saqueador de tumbas, veterano

Nota: sólo los enanos pueden acceder a esta profesión

— ROMPESCUDOS —

DESCRIPCIÓN

El Caos y las incursiones de los pieles verdes han invadido muchas fortalezas enanas en las Montañas del Fin del Mundo con el paso de los siglos. Para proteger las ciudades-fortaleza que quedan, los enanos han entrenado a soldados de élite especializados en combate bajo tierra. Son los rompescudos, valerosos guerreros dispuestos a detener el flujo del mal y proteger a su pueblo. Aunque la mayoría de los rompescudos son enanos, de vez en cuando algún miembro de otra raza engrosa sus filas a cambio de oro enano. Los jóvenes enanos del Imperio se convierten a menudo en rompescudos para probar su temple y solidarizarse con sus parientes de las montañas.

Nota: sólo los enanos pueden tener rompescudos como profesión inicial.



— Esquema de mejoras del rompescudos —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+5%	+5%	+10%	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Escalar, Esquivar, Orientación, Percepción, Seguimiento

Talentos: Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Oído aguzado o Sangre fría, Orientación

Enseres: Ballesta con 10 virotes, armadura media (cota de malla, chaqueta de cuero y grebas de cuero), escudo, gancho de escalada, 10 metros de cuerda, odre

Accesos: Cazarratas, contrabandista, kossar kislevita, mercenario, minero, portador de runas, saqueador de tumbas

Salidas: Contrabandista, gladiador, portador de runas, saqueador de tumbas, sargento, veterano

— SAQUEADOR DE TUMBAS —

DESCRIPCIÓN

Los saqueadores de tumbas se diferencian de los ladrones de tumbas en que su interés se centra en los objetos valiosos de los panteones y no en los cuerpos en sí. Aunque hoy día muy pocas tumbas en el Viejo Mundo contienen objetos valiosos, existen muchas criptas antiguas que encierran incontables tesoros. Los saqueadores de tumbas son unos expertos en localizar tales lugares y desvalijarlos. Las tumbas secretas suelen estar en zonas peligrosas e inaccesibles. Las que están dentro de las fronteras del Imperio son respetadas y defendidas por los lugareños, por lo que acceder a ellas puede resultar casi igual de peligroso. Las tumbas de los más ricos están protegidas por ingeniosas trampas y artimañas, y los saqueadores hábiles deben aprender a desarmarlas o evitarlas. Muy pocos sobreviven lo bastante para saquear más de una tumba.



— Esquema de mejoras del saqueador de tumbas —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Escalar, Escondarse o Supervivencia, Forzar cerraduras o Movimiento silencioso, Hablar idioma (Clásico, Khazalid o Eltharin), Percepción, Leer/escribir, Sabiduría popular (el Imperio) o Código secreto (Ladrón), Tasar

Talentos: Experto en trampas o Pericia subterránea, Suerte o Sexto sentido

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), palanca, lámpara, aceite de lámpara, 10 metros de cuerda, 2 sacas

Accesos: Ladrón, portador de runas, rompecudos

Salidas: Cazarratas, cazavampiros, ladrón, perista, rompecudos

— SICARIO —

DESCRIPCIÓN

Los sicarios son matones profesionales. Alquilan sus habilidades de combate, y proponen palizas a cualquiera por un precio módico. En muchos casos, los sicarios no revelan que han sido contratados, sino que inventan excusas ridículas para empezar una pelea con su objetivo. El cliente contempla la humillación de su enemigo, ya sea por diversión, por beneficio o por ambos. Sacudir a los lugareños es relativamente barato, mientras que los oponentes más formidables (y las heridas más dolorosas) son proporcionalmente más caras. La mayoría dejan el homicidio para los asesinos, aunque hay algunas excepciones. Los sicarios sin trabajo empiezan sus propias peleas y luego roban a sus víctimas. Huelga decir que los vigilantes observan de cerca a los sicarios reconocidos, por lo que éstos tienden a desplazarse con asiduidad.



— Esquema de mejoras del sicario —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+10%	—	+10%	—	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Cotilleo o Regatear, Esquivar, Intimidar, Montar

Talentos: Amenazador o Cortés, Desarmar o Desenvainado rápido, Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Pelea callejera

Enseres: Armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero), escudo, caballo de monta con silla y arreos

Accesos: Alguacil, cazarrecompensas, espadachín estaliano, gladiador, guardaespaldas

Salidas: Duelista, extorsionador, gladiador, ladrón, matón

— SIR VIENTE —

DESCRIPCIÓN

Muy poca gente está por debajo de los sirvientes en la escala social. Aunque su trabajo es necesario, normalmente son despreciados por sus superiores sociales. Para el pinche, el chico de los establos y la moza de servicio, huir de sus difíciles vida resulta a veces imposible. Estos infelices deben llevar a cabo una lista interminable de tareas serviles para sus patrones, ya sean nobles, maestros de gremio o posaderos. Es posible para un sirviente ascender a cargos superiores, aunque es un camino difícil. Nadie quiere escuchar al chaval que la semana anterior se encargaba de limpiar el retrete. Por eso, muchos sirvientes abandonan a sus maestros y se convierten en aventureros.



— Esquemas de mejoras del sirviente —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	—	+5%	—	+10%	+5%	+10%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Charlatanería, Conducir o Buscar, Cotilleo, Criar animales u Oficio (Cocinero), Esquivar, Leer/escribir o Prestidigitación, Percepción, Tasar o Regatear

Talentos: ¡A correr! u Oído aguzado, Etiqueta o Recio, Reflejos rápidos o Muy resistente

Enseres: Una muda de ropa de buena artesanía, pichel de estaño, yesquero, lámpara de seguridad, aceite de lámpara

Accesos: Bribón, campesino, miembro de séquito

Salidas: Alborotador, ayuda de cámara, burgués, espía, ladrón, mensajero, miembro de séquito, posadero

— SOLDADO —

DESCRIPCIÓN

Cada provincia y ciudad estado del Imperio tiene su propio ejército, entrenado y equipado por sus propios medios. Juntas, estas fuerzas regionales conforman el ejército imperial, aunque a menudo se complementan con tropas de la milicia y mercenarios. Estos soldados son profesionales a sueldo y jornada completa, reclutados de entre los campesinos o los burgueses. Habitan las fortalezas imperiales, patrullan las fronteras y repelen a los invasores. La mayoría de los soldados de infantería entrenan con alabardas o armas de fuego. Aunque la nobleza lo controla, el ejército imperial concede ascensos basándose en la competencia, y es posible subir de puesto hasta alcanzar una posición de mando (aunque la intolerancia de las clases dirigentes dificultan esta promoción). Los enanos y halflings del Imperio suelen formar sus propias unidades.



— Esquema de mejoras del soldado —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Conducir o Montar, Criar animales o Sanar, Esquivar, Intimidar, Jugar o Cotilleo, Sabiduría popular (el Imperio) o Percepción

Talentos: Certero o Golpe poderoso, Desarmar o Desenvainado rápido, Especialista en armas (Pólvora o A dos manos), Golpe conmocionador o Disparo infalible, Golpe letal o Recarga rápida

Enseres: Arma grande (alabarda) o arma de fuego con munición para 10 disparos, escudo, armadura ligera (armadura de cuero completa), uniforme

Accesos: Cazador, flagelante, mensajero, peajero, vigilante

Salidas: Escolta, mercenario, sargento, vagabundo, veterano, vigilante

— VAGABUNDO —

DESCRIPCIÓN

Los vagabundos adoran la vida del viajero. La vida del campesino o burgués típicos les parece una prisión. ¿Quién quiere despertarse todos los días en la misma aldea o ciudad, para hacer lo mismo que el día anterior? Los vagabundos son viajeros libres que consideran cada día una nueva aventura. Puede que emprendan trabajos peculiares aquí y allá para ganarse unas monedas, pero nunca permanecen en el mismo sitio durante mucho tiempo. El camino les llama, con la promesa de algo mejor tras la siguiente colina. Aunque les encanta viajar, son conscientes de los peligros del camino. Por eso es frecuente que los vagabundos viajen en compañías formadas para protegerse mutuamente. La ley no siente mucha estima por estos grupos, y en muchos lugares se ve a los vagabundos como vulgares delincuentes.



— Esquema de mejoras del vagabundo —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Actuar (Bailarín, Cantante o Narrador) o Código secreto (Montaraz o Ladrón), Cotilleo o Lengua secreta (Jerga montaraz o Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Orientación, Regatear o Nadar, Sabiduría popular (Bretonia, Estalia, Kislev o Tilea), Sanar o Percepción, Supervivencia

Talentos: Pies ligeros o Errante, Puntería u Orientación, Viajero curtido

Enseres: Mochila, raciones (1 semana), tienda, odre

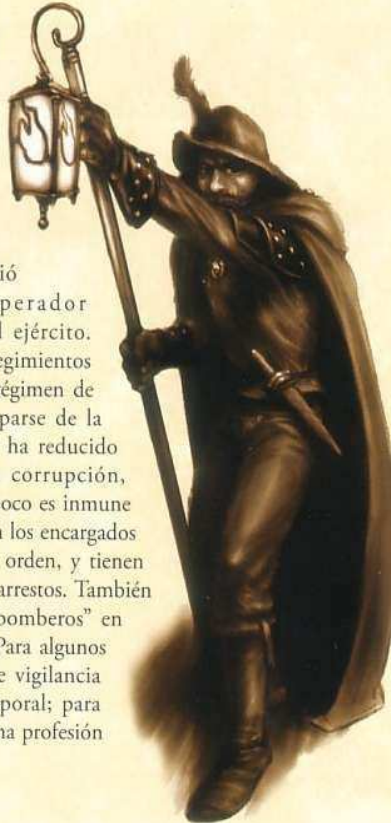
Accesos: Artista, barbero cirujano, carbonero, embajador, forajido, guerrero de camarilla, hechicero vulgar, ladrón de guante blanco, leñador, miembro de séquito, patrulla fronteriza, soldado

Salidas: Artista, batidor, fraile, ladrón, leñador, osamentero

— VIGILANTE —

DESCRIPCIÓN

En principio, las ciudades y pueblos eran los responsables de reclutar y mantener sus propias organizaciones de vigilancia. Pero la corrupción se extendió tanto que el Emperador asignó este trabajo al ejército. Actualmente, ciertos regimientos que se encuentran en régimen de guarnición deben ocuparse de la vigilancia local. Así se ha reducido considerablemente la corrupción, aunque el ejército tampoco es inmune a ella. Los vigilantes son los encargados de preservar la ley y el orden, y tienen autoridad para realizar arrestos. También hacen doblete como "bomberos" en los pueblos pequeños. Para algunos soldados, el servicio de vigilancia es una asignación temporal; para otros, se convierte en una profesión de por vida.



— Esquema de mejoras del vigilante —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	+5%	—	+5%	+10%	—	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Cotilleo, Esquivar, Intimidar, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Leyes)

Talentos: Desarmar o Pelea callejera, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Sangre fría o Intelectual

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), vara larga con lámpara, aceite de lámpara, uniforme

Accesos: Carcelero, soldado

Salidas: Extorsionador, menestral, mercenario, patrulla de caminos, sargento, soldado

PROFESIONES AVANZADAS

Hay cincuenta y tres profesiones avanzadas, listadas a continuación por orden alfabético.

TABLA 3-3: PROFESIONES AVANZADAS

Administrador	Héroe
Artesano	Herrero
Asesino	Ingeniero
Batidor	Interrogador
Caballero	Jefe de forajidos
Caballero del Círculo Interior	Juglar
Campeón judicial	Ladrón de guante blanco
Capitán	Ladrón experto
Capitán de barco	Maestre de gremio
Cazador de brujas	Matademonios
Cazador fantasma	Matagigantes
Cazavampiros	Mercader
Charlatán	Navegante
Cortesano	Perista
Demagogo	Político
Duelista	Posadero
Erudito	Sacerdote
Espía	Sacerdote ungido
Explorador	Salteador de caminos
Extorsionador	Sargento
Flagelante	Segundo de a bordo
Fraile	Señor del crimen
Galeo	Señor noble
Gran hechicero	Sumo sacerdote
Hechicero adepto	Tirador
Hechicero maestro	Veterano
Heraldo	

ZHUFBAR NOS ESPERA

Gerd sintió cómo ardía bajo la mirada del viejo enano marcado de cicatrices. Se sentía intimidado por la figura del enano (y por su enorme hacha inscrita con runas).

-Así pues, humano -dijo el enano-, crees tener lo que hace falta para unirse a mi expedición a Zhufbar, ¿no es así? ¿Tienes siquiera un arma?

-La tengo -respondió desafiante Gerd mientras quitaba la funda de su espada.

El enano se la quitó de las manos y la desenvainó.

-¿Esta antigualla? -se burló-. ¿De qué repisa la has robado?

Gerd contrajo el rostro.

-Era la espada de mi tío. Fue soldado en el ejército de Averland.

El enano le arrojó la hoja. Gerd la cogió por el pomo. Sin previo aviso, el enano balanceó su hacha hacia Gerd, que la detuvo hábilmente, tal y como su tío le había enseñado. El enano parecía complacido.

-Bien -dijo-. Tienes reflejos. ¿Pero tienes alguna experiencia?

-Los goblins atacaron la granja de mi familia -comenzó Gerd-. Mi gente fue asesinada, pero yo sobreviví. Los goblins no.

El enano escupió.

-Escoria goblin. Nos vengaremos siete veces en esta expedición.

-¿Quieres decir que puedo ir? -preguntó Gerd con un tono de excitación en su voz.

El enano sonrió por primera vez.

-Puedes venir, muchacho. Ahora vayamos a afilar esa espada. Zhufbar nos espera.

— ADMINISTRADOR —

DESCRIPCIÓN

Un administrador es el gerente de una casa, al que se le confían todos los molestos detalles cotidianos de los que no tienen tiempo de ocuparse los muy ricos (como mercaderes prósperos o poderosos clérigos). Mientras que un señor noble no suele saber a cuánto asciende su fortuna o cuánto cuesta mantener sus negocios y sus propiedades varias, su administrador lo sabrá hasta el último chelín. Como los nobles ricos poseen vastas extensiones y fincas, algunos administradores pueden quedar al cargo de una propiedad para que se las arreglen solos durante años.



— Esquema de mejoras del administrador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+10%	+10%	—	+30%	+20%	+25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Leer/escribir, Mando, Montar, Oficio (Mercader), Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Don de gentes, Genio aritmético

Enseres: 2 mudas de indumentaria de noble de la mejor artesanía, material de escritura

Accesos: Ayuda de cámara, cortesano, erudito, político, sacerdote

Salidas: Mercader, noble, perista, señor del crimen

— ARTESANO —

DESCRIPCIÓN

Los artesanos son trabajadores expertos y maestros en su oficio. Viven frecuentemente en pueblos y ciudades, y están organizados en una apabullante diversidad de gremios. Los mejores artesanos viven en las grandes ciudades como Altdorf, Marienburgo y Nuln. En ellas pueden exigir precios elevados a los clientes más ricos, o trabajar con los mercaderes (que pueden vender sus mercancías en lugares más lejanos). Algunos artesanos son tan famosos que hasta los nobles deben inscribirse en listas de espera, pues poseer la obra de un reputado maestro es señal de estatus. La obra maestra de un artesano es ciertamente digna de admiración.



— Esquema de mejoras del artesano —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	+10%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Hablar idioma (Khazalid, Bretón o Tileano), Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (tres cualesquiera), Percepción, Regatear, Tasar

Talentos: Dotes artísticas o Etiqueta

Enseres: Herramientas del oficio, 15 co

Accesos: Ingeniero, menestral, miliciano, navegante

Salidas: Demagogo, ingeniero, maestre de gremio, mercader, miliciano

— ASESINO —

DESCRIPCIÓN

Matar por dinero es bastante habitual en el Viejo Mundo. Los soldados y los mercenarios lo hacen todos los días. Sin embargo, pocas espadas de alquiler alcanzan el nivel de letalidad de un asesino. Los asesinos son expertos y mortales con diversas armas. Muchos también dominan el arte de los venenos. Los mejores asesinos pueden despachar a sus objetivos en cuestión de segundos, sin dejar rastro alguno de su presencia. Sus servicios están muy solicitados por los políticos e incluso por organismos religiosos. A pocos asesinos les importa de dónde provenga su salario: lo único que les interesa es una misión desafiante y una buena cantidad en metálico. Aunque la mayoría de los asesinos son unos solitarios, algunos se han organizado en gremios.



— Esquema de mejoras del asesino —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	+25%	+10%	+10%	+30%	+20%	+10%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Ladrón), Cotilleo, Disfraz, Escalar, Escondarse, Movimiento silencioso, Percepción, Preparar veneno, Seguimiento

Talentos: Brioso, Callejeo, Certero, Desenvainado rápido, Especialista en armas (Presa), Especialista en armas (Parada), Especialista en armas (Arrojadizas), Parada veloz, Pelea callejera

Enseres: Red, 4 cuchillos arrojadizos, gancho de escalada, 10 metros de cuerda, 1 dosis de veneno (cualquiera)

Accesos: Campeón judicial, duelista, espía, héroe, jefe de forajidos, tirador

Salidas: Bribón, cazador de brujas, héroe, jefe de forajidos, sargento

— BATIDOR —

DESCRIPCIÓN

Los batidores son individuos poco frecuentes que se sienten más a gusto en plena naturaleza que en las atestadas ciudades del Viejo Mundo. Vagan por las tierras salvajes, siguiendo rastros que pocos pueden detectar, mientras se mantienen alerta ante bestias peligrosas o sucesos anormales. Los batidores suelen sentirse más cómodos en compañía de animales que de personas. Con frecuencia alquilan sus habilidades a ejércitos, mercaderes y viajeros que necesitan ir más allá de los caminos conocidos. Normalmente avanzando por delante de sus clientes para detectar emboscadas y demás problemas que puedan impedir el desplazamiento de un gran grupo.



— Esquema de mejoras del batidor —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Batidor), Criar animales, Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (dos cualesquiera), Lengua secreta (Jerga montaraz), Montar, Movimiento silencioso, Orientación, Percepción, Rastrear, Sabiduría popular (dos cualesquiera)

Talentos: Carisma animal, Disparo infalible o Disparo certero, Especialista en armas (Ballesta o Arco largo), Orientación, Recarga rápida

Enseres: Armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero), escudo, 10 metros de cuerda, caballo con silla y arcos

Accesos: Carbonero, cazador, cazarrecompensas, cochero, escolta, guerrero de camarilla, héroe, leñador, mensajero, minero, patrulla de caminos, patrulla fronteriza, portador de runas, vagabundo

Salidas: Cazador invisible, cazavampiros, explorador, jefe de forajidos, sargento

— CABALLERO —

DESCRIPCIÓN

Los caballeros son por lo general soldados profesionales, pero no siempre son de sangre noble. Se especializan en combate con armaduras pesadas y armas grandes, a menudo a caballo, y conforman las mejores tropas de choque de élite de un general. Muchos caballeros tienen el deber de proteger a las clases inferiores, aunque no todos ellos lo admiten. Existen gran cantidad de órdenes de caballería tanto en el Imperio como en Bretonia, como los caballeros del Lobo Blanco, los Caballeros Pantera, los caballeros de la Reiksgard y los caballeros del Grial. Los miembros de órdenes de caballería religiosas son los Templarios.



— Esquema de mejoras del caballero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	—	+15%	+15%	+15%	+5%	+15%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (dos cualesquiera), Lengua secreta (Jerga militar), Montar, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica o Religión)

Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Especialista en armas (Caballería), Especialista en armas (Mangual), Golpe poderoso

Enseres: Mangual o maza de armas, lanza de caballería, armadura pesada (armadura de placas completa), escudo, símbolo religioso, 25 co, destretero con silla y arcos

Accesos: Cazavampiros, escudero, herrero, sargento, señor noble

Salidas: Caballero del Círculo Interior, capitán, cazavampiros, iniciado, señor noble

— CABALLERO DEL CÍRCULO INTERIOR —

DESCRIPCIÓN

Dentro de cada orden de caballería hay individuos que llegan a la cima, los mejores de entre los mejores. Han probado su valentía y lealtad una y otra vez, por lo que se les admite en el círculo interior de la orden. Lideran a los caballeros en el campo de batalla, representan a la orden en un juicio, y toman las decisiones importantes. Son algunos de los más grandes guerreros que pueden encontrarse en el Viejo Mundo, y a muchos de ellos les han sido confiados peligrosos secretos acerca de la fundación de su grupo. Cada uno de ellos aspira a convertirse en el Gran Maestro de su orden: éste es el pináculo de la caballería.



— Esquema de mejoras del caballero del círculo interior —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+35%	+10%	+20%	+20%	+20%	+15%	+25%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Adiestrar animales, Carisma, Código secreto (Batidor o Templario), Esquivar, Hablar idioma (Bretón, Estaliano, Kisleviano o Tileano), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica o Religión), Sabiduría popular (tres cualesquiera)

Talentos: Audaz, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Parada), Etiqueta, Golpe conmocionador, Golpe letal, Parada veloz, Viajero curtido

Enseres: Rodela o main gauche, estoque o florete, armadura pesada (armadura de placas completa de la mejor artesanía), símbolo religioso, so co

Accesos: Caballero, cazador de brujas

Salidas: Capitán, cazador de brujas, héroe, señor noble

— CAMPEÓN JUDICIAL —

DESCRIPCIÓN

Varios países del Viejo Mundo permiten legalmente que un acusado demuestre su inocencia mediante un juicio de combate. El acusado debe enfrentarse al campeón judicial local, un guerrero profesional especializado en derrotar a un único oponente rápida y eficazmente. Muchas de las leyes que permiten este tipo de combates establecen el uso de armas específicas; de ahí que los campeones judiciales sean expertos en una gran variedad de las mismas. En consecuencia, los campeones judiciales son guerreros tan respetados como temidos, y sus proezas a menudo les preceden. Los acusados nobles o los más adinerados pueden llegar a contratar sus servicios para que les representen en uno de estos combates.



— Esquema de mejoras del campeón judicial —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+35%	—	+15%	+15%	+20%	+10%	+15%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Percepción

Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Mangual), Especialista en armas (Parada), Parada veloz

Enseres: Arma grande, mangual o maza de armas, estoque o florete, rodela o main gauche, 10 metros de cuerda

Accesos: Sargento, veterano

Salidas: Asesino, cazador de brujas, fanático, héroe, sargento

— CAPITÁN —

DESCRIPCIÓN

Los capitanes son los líderes de guerra del beligerante Viejo Mundo. Están al mando de soldados, milicianos, mercenarios e incluso de patrullas fronterizas en sangrientos campos de batalla y en calles llenas de cadáveres en todo el Imperio (y más allá). La mayoría de los capitanes son duros soldados veteranos que han sobrevivido a docenas de encarnizadas batallas para llegar hasta donde están. No es de extrañar que les moleste servir bajo el mando de nobles sin experiencia, una circunstancia demasiado frecuente. Los capitanes respetan la experiencia y la capacidad por encima de la ascendencia y la posición social. Saben que es lo que cuenta en el campo de batalla.



— Esquema de mejoras del capitán —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+30%	+20%	+20%	+20%	+20%	+15%	+15%	+25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Cotilleo, Criar animales, Esquivar, Hablar idioma (Kisleviano o Tileano), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (tres cualesquiera)

Talentos: Desarmar o Desenvainado rápido, Especialista en armas (Caballería o A dos manos), Especialista en armas (Mangual o Parada), Parada veloz

Enseres: Mangual o rompeespadas, lanza de caballería o arma grande, armadura media (cota de mallas completa), escudo, destrero con silla y arreos, unidad de tropas

Accesos: Caballero, caballero del Círculo Interior, cazador de brujas, cazador invisible, explorador, jefe de forajidos, sargento, señor noble

Salidas: Alborotador, explorador, jefe de forajidos, mercader, político

— CAPITÁN DE BARCO —

DESCRIPCIÓN

Los capitanes de barco vagan por los océanos del Viejo Mundo buscando beneficios y aventuras más allá de cada horizonte. Los capitanes con un estricto sentido del honor son comerciantes de largas distancias, que sólo navegan buscando los mercados más provechosos en los que vender sus mercancías. Los más peligrosos son sanguinarios piratas que atacan a otros barcos, saquean su botín y no dejan supervivientes. La mayoría de los capitanes de barco están en un término medio entre ambos tipos. A bordo de un barco la palabra del capitán es la ley. Sin embargo, los marineros son gente díscola; un capitán de barco debe ser perspicaz, firme y algo implacable para seguir al mando. Los capitanes de barco proceden de Marienburg, Tilea y la isla élfica de Ulthuan.



— Esquema de mejoras del capitán de barco —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	+20%	+15%	+20%	+20%	+20%	+25%	+30%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Adiestrar animales, Esquivar, Hablar idioma (tres cualesquiera), Mando, Nadar, Navegar, Oficio (Cartógrafo o Calafate), Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (tres cualesquiera)

Talentos: Desarmar, Especialista en armas (Esgrima), Golpe poderoso, Parada veloz o Briosos, Viajero curtido

Enseres: Estoque, armadura ligera (chaqueta de cuero), telescopio, barco

Accesos: Explorador, navegante, segundo de a bordo, señor noble

Salidas: Erudito, espía, explorador, señor noble

— CAZADOR DE BRUJAS —

DESCRIPCIÓN

Los cazadores de brujas son individuos sombríos que han consagrado su vida a erradicar las fuerzas del Caos, ya sea al servicio del estado o de la iglesia de Sigmar. Prefieren buscar a sectarios del Caos, mutantes y herejes ocultos en las ciudades del Imperio. No obstante, viajarán lo lejos que haga falta si creen que así podrán asestarle un golpe significativo a las fuerzas del mal. Los cazadores de brujas suelen ser ceñudos y suspicaces y no tienen escrúpulos a la hora de matar inocentes (siempre y cuando también consigan matar a los culpables), por lo que su aparición tiende a suscitar el miedo en la gente.



— Esquema de mejoras del cazador de brujas —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+30%	+30%	+15%	+15%	+15%	+15%	+35%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (cualquiera), Intimidar, Mando, Montar, Movimiento silencioso, Percepción, Sabiduría académica (Magia), Sabiduría académica (Nigromancia), Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Amenazador, Audaz, Don de gentes, Especialista en armas (Arrojadizas), Especialista en armas (Ballesta), Especialista en armas (Presa), Golpe poderoso, Parada veloz, Reflejos rápidos o Puntería, Sexto sentido

Enseres: Pistola ballesta con 10 virotes, arma de mano de la mejor artesanía, 4 cuchillos/estrellas arrojadizas, armadura pesada (armadura de placas completa), 10 metros de cuerda

Accesos: Asesino, caballero del Círculo Interior, campeón judicial, cazavampiros, héroe, sacerdote ungido, sumo sacerdote

Salidas: Caballero del Círculo Interior, capitán, demagogo, héroe, iniciado

— CAZADOR INVISIBLE —

DESCRIPCIÓN

Con un sigilo y ligereza de movimientos casi sobrenatural, los cazadores invisibles merodean por todo el Viejo Mundo rastreando a las fuerzas del Caos y otras amenazas diversas para el mundo natural. Se sienten más cómodos en el bosque, aunque no tienen problemas en atravesar montañas y otros terrenos sin ser vistos. Los cazadores invisibles son arqueros letales, famosos por no fallar nunca sus disparos. Normalmente son taciturnos y de voz suave, y se consideran tan raros como intimidantes, incluso entre su propia gente. Suelen sentirse más a gusto en el mundo natural que rodeados de otros seres pesantes.



— Esquema de mejoras del cazador invisible —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+30%	+15%	+15%	+25%	+20%	+20%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Montaraz), Escondarse, Esquivar, Intimidar, Leer labios, Lengua secreta (Jerga montaraz), Movimiento silencioso, Orientación, Percepción, Poner trampas, Rastrear, Seguimiento, Supervivencia

Talentos: Desenvainado rápido, Disparo certero, Disparo infalible, Parada veloz, Recarga rápida, Recio o Pies ligeros

Enseres: Arco élfico con 10 flechas, armadura ligera (armadura de cuero completa de la mejor artesanía)

Accesos: Batidor

Salidas: Capitán, cazavampiros, jefe de forajidos, tirador

Nota: sólo los elfos pueden acceder a esta profesión

— CAZAVAMPIROS —

DESCRIPCIÓN

Los cazavampiros son almas esforzadas que anhelan destruir a los no muertos a toda costa. Muchos de ellos han perdido amigos y familiares a manos de los muertos vivientes (la mayoría de las veces por su nombre). Como el más mínimo conocimiento sobre los no muertos es materia prohibida en el Imperio, los cazavampiros se han forjado a sí mismos. Se reúnen en secreto con otros de su misma índole y comparten la poca información que hayan obtenido durante sus encuentros más exitosos con los muertos vivientes, con la esperanza de encontrar algún día un método seguro para matar vampiros.



— Esquema de mejoras del cazavampiros —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+20%	+15%	+15%	+20%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Escalar, Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (Clásico), Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Historia o Nigromancia), Sabiduría popular (el Imperio), Seguimiento

Talentos: Audaz, Disparo infalible o Recarga rápida, Especialista en armas (Ballesta), Golpe letal, Golpe poderoso, Pericia subterránea

Enseres: Ballesta de repetición con 10 virotes, armadura media (cota de malla completa), agua bendita, 4 estacas

Accesos: Batidor, caballero, cazador invisible, cazarrecompensas, patrulla fronteriza, saqueador de tumbas

Salidas: Caballero, cazador de brujas, demagogo, iniciado, tirador

— CHARLATÁN —

DESCRIPCIÓN

Los charlatanes son extraordinarios embaucadores, astutos embusteros que pueden convencer a la gente casi de cualquier cosa. Con su labia y su agudo ingenio, desvalijan a los más ingenuos y huyen con el dinero y con su vida. Para un charlatán, mentir es como respirar. Los charlatanes comunes se contentan con vender curas milagrosas falsas y abalorios que supuestamente pueden proteger contra la magia negra, mientras que los más habilidosos fingen pertenecer a otra profesión para cobrar por sus servicios y vender propiedades que no son suyas. Los charlatanes de leyenda organizan elaborados timos para despojar a nobles y mercaderes de todo lo que tienen.



— Esquema de mejoras del charlatán —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	+10%	+15%	+15%	+15%	+25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Charlatanería, Cotilleo, Disfraz, Hablar idioma (Bretón o Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Percepción, Prestidigitación, Regatear, Sabiduría popular (Bretonia o Tilea), Tasar

Talentos: ¡A correr!, Don de gentes, Imitador, Intrigante o Callejeo, Viajero curtido

Enseres: 6 mudas de ropa normal, 4 mudas de ropa de la mejor artesanía, documento falsificado, 4 botellas de agua tintada de distintos colores, 4 botellas con polvos de distintos colores

Accesos: Alborotador, artista, bribón, contrabandista, cortesano, embajador, hechicero adepto, hechicero vulgar, juglar, ladrón, miembro de séquito, perista

Salidas: Demagogo, espía, forajido, ladrón de guante blanco, político

— CORTESANO —

DESCRIPCIÓN

Los cortesanos rodean a la nobleza en la corte, lisonjeando a señores y damas con la esperanza de abrirse puertas. Hay desde aduladores ansiosos por agradar, hasta astutos confabuladores que ansían descubrir la clave de la riqueza y el prestigio. Los cortesanos son por lo general buenos oradores, ya que sus patrones nobles recurren a ellos a menudo para que les den su sabia opinión sobre diversas materias. No importa cuán inteligente sea, ningún cortesano tiene su posición asegurada, ya que siempre hay alguien que la codicia desesperadamente y que hará cualquier cosa por conseguirla. Las cortesanas suelen recibir el nombre de damas de honor.



— Esquema de mejoras del cortesano —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
++5%	+5%	—	—	+10%	+20%	+20%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Hablar idioma (Bretón o Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Mando o Actuar (cualquiera), Montar, Percepción, Sabiduría académica (Arte o Historia) o Jugar, Sabiduría popular (Bretonia o Tilea), Tasar

Talentos: Don de gentes, Intelectual o Cortés, Intrigante o Especialista en armas (Esgrima), Negociador o Etiqueta

Enseres: 4 mudas de indumentaria de noble, 100 co, ayuda de cámara

Accesos: Heraldo, herrero, noble, político

Salidas: Administrador, charlatán, duelista, espía, político, señor noble

— DEMAGOGO —

DESCRIPCIÓN

Los demagogos son los alborotadores más populares, oradores tan dotados que pueden movilizar países enteros con sus persuasivas palabras. Siempre se cuentan entre los líderes de cualquiera que sea la causa que deciden abanderar. Los que tienen el poder recelan enormemente de los demagogos, pues son capaces de instigar disidencias y sembrar desconfianza contra el gobierno o la iglesia. Sin embargo, si logran encauzarlos convenientemente, resultan muy útiles para aunar a la gente contra el Caos y otras amenazas. Por tanto las autoridades tratan con cautela a los demagogos populares, llegando incluso a favorecerles a veces.



— Esquema de mejoras del demagogo —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+20%	+15%	+30%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Disfraz, Esconderse, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Mando, Percepción, Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Don de gentes, Etiqueta o Callejeo, Orador experto, Pelea callejera

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero)

Accesos: Alborotador, artesano, bribón, cazador de brujas, cazavampiros, charlatán, flagelante, forajido, fraile, iniciado, jefe de forajidos, juglar, político, sacerdote ungido, señor del crimen

Salidas: Fraile, jefe de forajidos, mercenario, político, señor del crimen

— DUELISTA —

DESCRIPCIÓN

Hace mucho, se estableció en el Imperio un complejo sistema legal de duelos formales. Los duelistas son especialistas en el uso letal de espadas y pistolas, y contratan sus servicios para defender el honor de otros, aunque muchos de ellos son jóvenes nobles que se baten en duelo por sus propios motivos. Hay dos tipos de duelistas: los espadachines despreocupados y atolondrados que consideran sus hazañas como una aventura continua, y los luchadores mortalmente serios que tienen en alta estima su honor y se ofenden fácilmente por cualquier desaire, ya sea real o imaginario.



— Esquema de mejoras del duelista —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+20%	+20%	+15%	+15%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Corilleo, Esquivar, Intimidar, Jugar, Percepción, Prestidigitación

Talentos: Ambidiestro o Desarmar, Brioso, Certero, Desenvainado rápido, Disparo infalible, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Parada), Especialista en armas (Pólvora), Etiqueta, Golpe letal, Golpe poderoso, Pistolero experto

Enseres: Main gauche, pistola con pólvora y munición para 10 disparos, estoque

Accesos: Cortesano, espadachín estaliano, herreruero, salteador de caminos, sargento, sicario, tirador

Salidas: Asesino, bribón, héroe, salteador de caminos, sargento

— ERUDITO —

DESCRIPCIÓN

Los eruditos son académicos que han dedicado sus vidas a la adquisición de conocimientos: ascetas que profundizan en filosofía y teoría de la ciencia, monjes especializados en doctrina religiosa, e instructores que se esfuerzan por educar a los hijos de nobles y mercaderes adinerados. Algunos eruditos se inclinan por conocimientos esotéricos o prohibidos; esta vía requiere una gran fortaleza mental y la disposición a arriesgarse a ser descubiertos por cazadores de brujas y demás fanáticos. Aquellos que estudian y observan activamente las leyes se consideran un tipo especializado de erudito en el Viejo Mundo.



— Esquema de mejoras del erudito —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+30%	+15%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Hablar idioma (tres cualesquiera), Hablar idioma (Clásico), Leer/escribir, Percepción, Sabiduría académica (tres cualesquiera), Sabiduría popular (tres cualesquiera), Tasar u Oficio (Cartógrafo)

Talentos: Lingüística

Enseres: Material de escritura

Accesos: Aprendiz de hechicero, capitán de barco, escriba, estudiante, fraile, galeno, hechicero adepto, hechicero maestro, navegante, sacerdote, sacerdote ungido, señor noble, sumo sacerdote

Salidas: Administrador, aprendiz de hechicero, explorador, fraile, galeno, mercader

— ESPÍA —

DESCRIPCIÓN

Los espías son agentes secretos que recopilan información para sus patrones o para venderla al mejor postor. Son maestros del disfraz y a menudo arriesgan sus vidas trabajando clandestinamente en territorio enemigo. Algunos incluso se unen a grupos subversivos y los estudian durante meses desde dentro. Los espías que osan infiltrarse en un aquelarre del Caos se arriesgan a sufrir un destino peor que la muerte, pero hay muchos grupos en el Viejo Mundo que necesitan desesperadamente la información que estos intrépidos personajes pueden proporcionar. Todas las naciones del Viejo Mundo usan espías, normalmente para vigilar los movimientos militares y políticos de sus rivales.



— Esquema de mejoras del espía —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	+15%	+5%	+10%	+20%	+20%	+35%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Actuar (Actor), Carisma, Cotilleo, Disfraz, Escondarse, Forzar cerraduras, Hablar idioma (tres cualesquiera), Leer labios, Lengua secreta (cualquiera), Movimiento silencioso, Prestidigitación, Sabiduría popular (dos cualesquiera), Seguimiento

Talentos: ¡A correr!, Cortés o Sexto sentido, Intrigante, Lingüística

Enseres: Material para disfraz, 4 palomas mensajeras

Accesos: Capitán de barco, charlatán, cortesano, explorador, galeno, juglar, mercader, miembro de séquito, sirviente

Salidas: Asesino, explorador, extorsionador, ladrón experto

— EXPLORADOR —

DESCRIPCIÓN

Los exploradores sienten auténtica pasión por viajar, y lo hacen infatigablemente por todo el Viejo Mundo y más allá. Canalizan su inmensa necesidad de descubrir lo que hay tras el siguiente horizonte en su búsqueda de nuevas regiones y oportunidades de comercio. Los exploradores ahondan en lo desconocido con frecuencia, lo cual los convierte en sagaces guerreros y diplomáticos, o bien les depara una vida muy corta. Son viajeros consumados tanto por tierra como por mar. Los exploradores suelen ser individuos muy competentes. La variedad de papeles que se ven obligados a asumir les hace muy flexibles y capaces de dirigir tropas o negociar en idiomas que apenas entienden.



— Esquema de mejoras del explorador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+15%	+15%	+25%	+20%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Batidor), Conducir, Escalar, Hablar idioma (tres cualesquiera), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga montaraz), Mando, Montar, Nadar, Oficio (Cartógrafo), Orientación, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Historia o Leyes), Sabiduría popular (tres cualesquiera), Supervivencia, Tasar

Talentos: Orientación o Lingüística, Viajero curtido

Enseres: Arco o ballesta con 10 flechas o virotes, arma de mano, armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero), escudo, 6 mapas, 1.000 co en monedas y artículos para comerciar, caballo de monta con silla y arreos

Accesos: Batidor, capitán, capitán de barco, erudito, espía, gran hechicero, hechicero maestro, heraldo, ingeniero, ladrón experto, navegante, segundo de a bordo

Salidas: Capitán, capitán de barco, espía, mercader

— EXTORSIONADOR —

DESCRIPCIÓN

Los extorsionadores son las unidades básicas de la mayoría de las organizaciones criminales. Son expertos en exigir dinero a negocios pequeños a cambio de "protección" (es su ocupación más lucrativa). Los extorsionadores más prósperos se pasan a otro tipo de actividades como usura, tráfico de drogas, prostitución y garitos de apuestas ilegales. No suelen ser muy imaginativos (dentro de lo que cabe), pero por lo general son despiadados y están acostumbrados a salirse con la suya. A veces los extorsionadores incluso pertenecen al gobierno regional, lo que complica el trabajo de las fuerzas de la ley a la hora de seguirles la pista. De hecho, en algunas zonas las fuerzas de la ley son ellos.



— Esquema de mejoras del extorsionador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+15%	+15%	+10%	+10%	—	+15%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Cotilleo, Esquivar, Intimidar, Mando, Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio), Seguimiento, Tasar

Talentos: Amenazador, Callejeo, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Pelea callejera

Enseres: Cesto, ropa de buena artesanía, sombrero

Accesos: Alguacil, espía, guardaespaldas, interrogador, ladrón de guante blanco, maestre de gremio, matón, mercader, perista, político, sicario

Salidas: Jefe de forajidos, ladrón experto, perista, político

— FLAGELANTE —

DESCRIPCIÓN

Los flagelantes son fanáticos religiosos desquiciados a los que apenas les importa si viven o mueren, mientras puedan asestar un golpe al Caos y a todo lo que ellos perciben como infame antes de hacerlo. A menudo son individuos extraordinariamente carismáticos que dirigen a otras almas deshechas, pues su fuerte personalidad y sus convicciones religiosas atraen a otros. Los flagelantes siempre esgrimen armas enormes, las más aptas para castigar a sus enemigos, y prescinden de armaduras, pues creen que sus dioses les protegerán hasta que les llegue el momento de morir. La gente cuerda tiende a evitar su compañía de forma activa.



— Esquema de mejoras del flagelante —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	—	+10%	+15%	+5%	—	+20%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Hablar idioma (Clásico), Intimidar, Sabiduría académica (Teología), Sanar

Talentos: Especialista en armas (Mangual o A dos manos), Golpe poderoso, Intrépido

Enseres: Mangual o arma grande, botella de licor de buena artesanía, reliquia sagrada, símbolo religioso

Accesos: Fanático, fraile, sacerdote, sacerdote ungido

Salidas: Demagogo, interrogador, sacerdote, soldado, veterano

Nota: debes tener al menos una locura para acceder a esta profesión

— FRAILE —

DESCRIPCIÓN

Los frailes son mendicantes que vagan por el Imperio predicando las virtudes religiosas con su ejemplo. Sus órdenes se remontan a la era de Magnus el Piadoso. Un cazador de brujas, Berndt de Wurtbad, fue un encarnizado enemigo de las sectas de Slaanesh, el dios del Caos de la sensualidad y el placer. Berndt comprobó cómo la decadencia y la lujuria conducían inexorablemente al abrazo de Slaanesh. Tras años de sangre y fuego, Berndt apartó a un lado su espada y su antorcha, abandonó sus posesiones y echó a andar por los caminos del Imperio, predicando su mensaje de austeridad, castidad y obediencia. No vestía más que un cilicio* y vivía de la caridad del pueblo. Creía fervientemente que una vida humilde y austera era la forma más segura de combatir la insidiosa seducción del Caos. La orden de San Berndt fue la primera orden mendicante del Imperio, aunque desde entonces han surgido varias más.

* N. del T.: entendido como una vestidura áspera, y no como el cinturón erizado de pinchos usado en penitencias extremas



— Esquema de mejoras del fraile —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	—	+5%	+10%	—	+15%	+15%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Criar animales, Hablar idioma (Bretón, Estaliano, Kisleviano o Tileano), Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Percepción, Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Sanar, Supervivencia

Talentos: Viajero curtido

Enseres: Poción curativa, símbolo religioso, reliquia sagrada, túnica

Accesos: Demagogo, erudito, fanático, galeno, iniciado, vagabundo

Salidas: Demagogo, erudito, flagelante, sacerdote

— GALENO —

DESCRIPCIÓN

Los galenos son practicantes de las artes sanativas que estudian los misterios de las enfermedades y la anatomía. La ciencia de la medicina es relativamente nueva, y la mayoría de los habitantes del Viejo Mundo no se fían de ella. Muchos consideran a los galenos anónimos como boticarios venidos a más o como peligrosos charlatanes, al menos hasta que demuestran sus capacidades. No obstante, los galenos expertos son miembros muy respetados de sus comunidades. Son capaces de tratar muchos de los males menores y heridas comunes como cortes grandes o heridas por aplastamiento. Los galenos suelen estar ansiosos por buscar nuevas medicinas y aprender tratamientos nuevos y más eficaces.



— Esquema de mejoras del galeno —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	—	+10%	+10%	+15%	+30%	+20%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Cotilleo, Hablar idioma (Clásico), Leer/escribir, Oficio (Boticario), Percepción, Preparar venenos, Sabiduría académica (Ciencias), Sanar

Talentos: Cirugía, Golpe conmocionador, Resistencia a enfermedades

Enseres: 4 pociones curativas, herramientas del oficio (instrumental médico)

Accesos: Barbero cirujano, erudito, estudiante, interrogador

Salidas: Erudito, espía, fraile, maestre de gremio

— GRAN HECHICERO —

DESCRIPCIÓN

Dentro del Imperio, los señores de las órdenes de la magia son individuos muy poderosos. Ya no perciben el mundo como las demás personas, pues han dedicado sus vidas a la magia. Ahora personifican en palabra, obra y forma física el saber que han escogido. Cuando un elfo alcanza este nivel de destreza mágica, se considera que ya ha completado su aprendizaje mágico menor, y ya está listo para partir hacia las torres de Hoeth para convertirse en un gran mago.



— Esquema de mejoras del gran hechicero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	+15%	+5%	+15%	+20%	+35%	+40%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+5	—	—	—	+4	—	—

Habilidades: Canalización, Carisma o Intimidar, Hablar idioma (cuatro cualesquiera), Leer/escribir, Lengua arcana (Demoníaca o Élfico arcana), Lengua arcana (Magia), Sabiduría académica (Magia), Sabiduría académica (tres cualesquiera), Sabiduría popular (tres cualesquiera), Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Proyectil infalible, Magia menor (dos cualesquiera), Magia oscura o Meditación, Manos rápidas o Recio

Enseres: Tres objetos mágicos, 12 grimorios

Accesos: Hechicero maestro

Salidas: Explorador, maestre de gremio

Nota: los grandes hechiceros ya no han de pagar más tarifas a su orden. No obstante, tienen la obligación de preservar la pureza de su orden, arrancar de raíz toda muestra de adoración del Caos y asegurarse de que la orden recibe el respeto (y el dinero) que se le debe.

— HECHICERO ADEPTO —

DESCRIPCIÓN

Los hechiceros adeptos humanos han completado su aprendizaje y se han unido a una orden de la magia. Ahora tienen acceso a los hechizos del saber que han escogido, pero deben equilibrar su recién adquirido poder con su vacilante capacidad para controlarlo. La mayoría de los adeptos deben unas sumas considerables a sus colegios por sus enseñanzas, y deben salir de aventuras para saldar su deuda. Los hechiceros adeptos contratan sus servicios, a menudo por petición de su orden, por oro, conocimientos y la prosperidad política de sus colegios. Por supuesto, los elfos son ajenos al sistema de colegios, y no deben nada a nadie.

Nota: si eres humano debes pagar una deuda de 40 *ca* al acceder a esta profesión para obtener tu licencia. A no ser que tengas antecedentes adinerados, también tendrás que devolver a tu colegio una corona por cada diez que ganes mientras estés en esta profesión. Puedes intentar evitarlo, pero pocos logran defraudar a las órdenes con éxito durante mucho tiempo.



— Esquema de mejoras del hechicero adepto —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+20%	+25%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Habilidades: Canalización, Carisma o Intimidar, Cotilleo, Hablar idioma (dos cualesquiera), Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Montar o Nadar, Sabiduría académica (cualquiera), Sabiduría académica (Magia), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Magia oscura, Magia menor (dos cualesquiera), Manos rápidas o Muy resistente, Meditación o Proyectil infalible, Saber arcano (cualquiera) o Saber oscuro (cualquiera)

Enseres: Grimorio, material de escritura

Accesos: Aprendiz de hechicero

Salidas: Charlatán, erudito, hechicero maestro

— HECHICERO MAESTRO —

DESCRIPCIÓN

Un hechicero maestro manipula la magia con seguridad y sutileza. Los magos elfos alcanzan este nivel con facilidad, pero para un humano supone el trabajo de toda una vida. Para cuando alcanzan este nivel de maestría, la mayoría de los hechiceros comienzan a mostrar extravagancias y cambios físicos causados por su estrecha relación con la magia. Los hechiceros maestros prefieren emplear su tiempo en investigaciones o en política con sus colegas maestros. No obstante, sus órdenes les exigirán que se aventuren por el mundo, promoviendo la causa de su arte y buscando jóvenes aprendices.

Nota: si eres humano tendrás que seguir pagando la deuda con tu orden mientras permanezcas en esta profesión. La mayoría de los colegios cobran a los hechiceros maestros una tasa reducida (una corona por cada veinte que gane el hechicero). Los elfos no pertenecen a las órdenes de la magia, por lo que no deben pagar nada a nadie.



— Esquema de mejoras del hechicero maestro —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+35%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	+3	—	—

Habilidades: Canalización, Carisma o Intimidar, Cotilleo o Montar, Hablar idioma (tres cualesquiera), Leer/escribir, Lengua arcana (Demoníaca o Élfico arcano), Sabiduría académica (Magia), Sabiduría académica (dos cualesquiera), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Meditación, Magia menor (dos cualesquiera), Magia oscura o Imperturbable, Manos rápidas o Proyectoil infalible

Enseres: Herramientas del oficio (Boticario), dos objetos mágicos

Accesos: Hechicero adepto

Salidas: Erudito, explorador, gran hechicero

— HERALDO —

DESCRIPCIÓN

Los heraldos son las voces de la nobleza, y su deber consiste en anunciar la llegada de sus señores y patrones, o portar noticias sobre acontecimientos importantes en tierra lejanas. Todos ellos son hábiles oradores, de ingenio rápido y muy instruidos para los tiempos que corren. Los heraldos tienen la obligación de reconocer a simple vista la heráldica de cientos de nobles (de ahí su nombre). Casi nunca son nobles ellos mismos, aunque su profesión se considera una de las pocas pasaderas hacia la nobleza menor. Los heraldos se enorgullecen de su aspecto físico, ya que es un reflejo del señor al que sirven.



— Esquema de mejoras del heraldo —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+15%	+10%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Hablar idioma (Bretón, Kisleviano o Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Montar, Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría académica (Historia), Sabiduría popular (Bretonia, Kislev o Tilea), Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Don de gentes, Etiqueta, Orador experto

Enseres: Colonia, monedero, dos mudas de ropa de la mejor artesanía, uniforme

Accesos: Ayuda de cámara, mensajero

Salidas: Alborotador, artista, cortesano, escudero, explorador, político

— HÉROE —

DESCRIPCIÓN

Los héroes son guerreros que han dedicado sus vidas al combate, y que destacan más que ningún otro en el campo de batalla. No son líderes de hombres, pero como combatientes individuales no tienen igual. Viven para cada ocasión de probar al máximo sus habilidades, pues sólo entonces comprueban realmente lo buenos que son. Muchos héroes sirven en ejércitos, cuadrillas de guerra y órdenes marciales, aunque los hay que vagan por el Imperio vendiendo sus impresionantes habilidades al mejor postor. Sus armas siempre son de las mejores que pueden encontrarse en el Viejo Mundo.



— Esquema de mejoras del héroe —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+40%	+40%	+25%	+25%	+30%	—	+20%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Intimidar, Percepción, Tasar

Talentos: Desenvainado rápido, Disparo infalible, Especialista en armas (tres cualesquiera), Lucha, Parada veloz, Pies ligeros o Reflejos rápidos, Pistolero experto, Recarga rápida

Enseres: Seis armas cualesquiera (todas de la mejor artesanía), armadura media (camisa de mallas y chaqueta de cuero)

Accesos: Asesino, caballero del Círculo Interior, campeón judicial, cazador de brujas, duelista, tirador, veterano

Salidas: Asesino, batidor, cazador de brujas, sargento

— HERRERUELO —

DESCRIPCIÓN

Los herreruelos son la caballería ligera de élite del ejército imperial. Se especializan en el uso de armas de fuego, concretamente pistolas. Los herreruelos se han consolidado hace muy poco, pues las armas de pólvora del Viejo Mundo eran bastante inestables hasta ahora. Dado el coste de sus armas y el mantenimiento continuo que necesitan las pistolas y los caballos de guerra, los herreruelos proceden mayoritariamente de la nobleza. Muchos jóvenes nobles se presentan voluntarios para el cuerpo de herreruelos en busca de gloria o con la esperanza de forjarse un nombre.



— Esquema de mejoras del herreruelo —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Batidor), Criar animales, Esquivar, Montar, Percepción, Tasar o Cotilleo

Talentos: Certero, Desenvainado rápido, Disparo certero, Especialista en armas (Pólvora), Golpe poderoso, Pistolero experto, Recarga rápida

Enseres: Un par de pistolas con munición y pólvora suficiente para 20 disparos, ropa de la mejor artesanía, caballo de guerra ligero

Accesos: Ingeniero, noble

Salidas: Caballero, cortesano, duelista, sargento, veterano

— INGENIERO —

DESCRIPCIÓN

Los enanos fueron los primeros en introducir la ciencia de la ingeniería en el Viejo Mundo. Entre ellos, el gremio de ingenieros es sumamente respetado y sus inventos se tienen en gran estima, siempre y cuando respeten los métodos y valores tradicionales. La humanidad adoptó lo que los enanos tenían para ofrecer y lo desarrollaron, especialmente en lo relacionado con la pólvora y otros artilugios adecuados para usos militares. La Escuela Imperial de Ingenieros de Altdorf es famosa por sus extravagantes invenciones, que pueden resultar de gran utilidad si se consigue que funcionen adecuadamente. Fuera del Imperio, los tileanos también son particularmente conocidos por las osadas ideas de sus ingenieros.



— Esquema de mejoras del ingeniero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+15%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Conducir o Montar, Hablar idioma (Khazalid o Tileano), Leer/escribir, Oficio (Arcabucero), Percepción, Sabiduría académica (Ciencias), Sabiduría académica (Ingeniería), Sabiduría popular (Enanos o Tilea)

Talentos: Especialista en armas (Ingeniería o Pólvora), Pistolero experto

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), instrumental de ingeniero, 6 escarpas

Accesos: Artesano, estudiante, menestral, minero

Salidas: Artesano, contrabandista, explorador, herrero, maestro de gremio

— INTERROGADOR —

DESCRIPCIÓN

Los interrogadores saben cómo hacer hablar a la gente. Usan métodos tanto físicos como psicológicos para extraer información a sus víctimas, y ninguno de ellos es agradable. Los interrogadores trabajan para los cazadores de brujas y los nobles, y a veces para las iglesias más fanáticas. Se enorgullecen de su eficacia, aunque muchos la consiguen de una forma excesivamente brutal. Los mejores interrogadores saben que descubrir la verdad es todo un arte. La gente miente y confunde, y diría cualquier cosa con tal de poner fin al dolor. Obtener una confesión es fácil; obtener la verdad es bastante más complicado.



— Esquema de mejoras del interrogador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	—	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Intimidar, Percepción, Sanar, Tortura

Talentos: Amenazador, Especialista en armas (Mangual), Lucha

Enseres: 5 cuchillos, mangual, 3 pares de grilletes

Accesos: Barbero cirujano, carcelero, flagelante, guardaespaldas, matón

Salidas: Extorsionador, galeno, ladrón

— JEFE DE FORAJIDOS —

DESCRIPCIÓN

Toda caterva de bandidos necesita un líder. Un forajido que haya demostrado ser tan astuto como atrevido podrá aspirar al puesto de jefe de forajidos. Encabezar un anárquico grupo de hombres peligrosos no es tarea fácil, y los ominosos bosques del Viejo Mundo tampoco ayudan a simplificarla. Los jefes de forajidos reciben un pellizco de todo botín que adquiera la banda, pero también se les responsabiliza de cualquier fracaso, por lo que su liderazgo es bastante frágil. Las bandas de forajidos son famosas por no permitir que ninguno de sus miembros se retire, por lo que dejar el puesto de jefe es bastante difícil.



— Esquema de mejoras del jefe de forajidos —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+30%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Código secreto (Batidor o Ladrón), Escalar, Escondarse, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Desenvainado rápido, Disparo certero, Disparo infalible, Parada veloz, Recarga rápida

Enseres: Arco o Ballesta con 10 flechas o virotes, armadura media (camisote de mallas y chaqueta de cuero), caballo con silla y arreos, banda de forajidos

Accesos: Batidor, cazador invisible, demagogo, extorsionador, ladrón experto, salteador de caminos, señor del crimen, veterano

Salidas: Asesino, capitán, demagogo, señor del crimen

— JUGLAR —

DESCRIPCIÓN

Los juglares son músicos errantes que viajan por los caminos del Viejo Mundo llevando canciones y diversión a aquellos que las necesitan desesperadamente. Los juglares originales y más famosos eran elfos, pero ahora muchos humanos siguen sus pasos. Los juglares son casi sagrados en el Viejo Mundo. Pueden entrar en las más peligrosas guaridas de asesinos y salir indemnes (siempre y cuando ofrezcan un espectáculo gratis, claro). A veces un juglar acepta el mecenazgo de un noble o mercader y se asienta durante una temporada, componiendo canciones a petición de su patrón. No obstante, el camino le llama, y con el tiempo se pondrá en marcha de nuevo.



— Esquema de mejoras del juglar —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	—	+15%	+10%	+5%	+25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Actuar (Cantante), Actuar (Músico), Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (Bretón, Eltharin o Tileano), Leer/escribir, Percepción, Sabiduría popular (dos cualesquiera)

Talentos: Don de gentes, Etiqueta

Enseres: Indumentaria de artista, instrumento musical (Laúd o mandolina)

Accesos: Artista

Salidas: Charlatán, demagogo, espía, estudiante, salteador de caminos

— LADRÓN DE GUANTE BLANCO —

DESCRIPCIÓN

Los ladrones de guante blanco se consideran superiores a los ladrones y bandoleros vulgares. Dejan que sea la escoria criminal la que corte bolsas de monedas y gargantas, y prefieren trabajar con más elegancia. El arte de un ladrón de guante blanco requiere observación, planificación y un cálculo temporal impecable. Un robo bien ejecutado puede pasar desapercibido durante meses, y para cuando se detecte el ladrón ya estará muy lejos. La mayoría de los ladrones de guante blanco son miembros de un gremio de ladrones, aunque algunos se arriesgan y actúan por su cuenta. Estos lobos solitarios deben eludir tanto a la ley como al gremio: sin duda, un juego peligroso.



— Esquema de mejoras del ladrón de guante blanco —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	+5%	+25%	+10%	+10%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Código secreto (Ladrón), Cotilleo, Escalar, Escondarse, Forzar cerraduras, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Percepción, Regatear, Tasar

Talentos: Callejeo, Experto en trampas, Gato callejero, Pelea callejera

Enseres: Gancho de escalada, ganzúas, 10 metros de cuerda

Accesos: Cazarratas, charlatán, ladrón, ladrón de tumbas, osamentero

Salidas: Extorsionador, ladrón experto, perista, señor del crimen, vagabundo

— LADRÓN EXPERTO —

DESCRIPCIÓN

En todas las profesiones hay gente que llega a lo más alto. Los ladrones expertos son los grandes artistas del mundo criminal. Son los mejores ladrones que existen, competentes en todas las habilidades necesarias para adquirir de forma ilegal las propiedades de otros. Los ladrones expertos suelen pertenecer a la estructura del gremio de ladrones local; pero resulta irónico que, al ser unos bravucones que se ríen de la ley, muchos trabajen "ilegalmente", es decir, sin el consentimiento del señor del crimen local. En el Imperio se admira en secreto a estos ladrones expertos, aunque no por ello dejarán de ser castigados una vez aprehendidos.



— Esquema de mejoras del ladrón experto —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+10%	+40%	+25%	+20%	+25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Carisma, Código secreto (Ladrón), Cotilleo, Disfraz, Escalar, Escondarse, Esquivar, Forzar cerraduras, Jugar o Leer labios, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Prestidigitación, Tasar

Talentos: Callejeo, Especialista en armas (Arrojadizas), Especialista en armas (Ballesta), Experto en trampas, Pelea callejera o Brioso

Enseres: Pistola ballesta con 10 virotes, 2 hachas/martillos arrojadizos o 3 cuchillos/estrellas arrojadizas, ganzúas de la mejor artesanía, manto, saca, 10 metros de cuerda de la mejor artesanía

Accesos: Espía, extorsionador, ladrón de guante blanco, perista, saltador de caminos, señor del crimen

Salidas: Explorador, jefe de forajidos, señor del crimen, tirador

— MAESTRE DE GREMIO —

DESCRIPCIÓN

Los maestros de gremio son de las personas más influyentes del Viejo Mundo, pues dictan en silencio cómo debe funcionar el comercio en diversas zonas y facilitan el flujo de mercancías. Entre ellos hay mercaderes expertos y maquinadores ladrones, y todos ellos participan en un sutil juego con los nobles disputándose el poder y el control. Los maestros de gremio no suelen ser grandes guerreros, pues ya tienen a otros siempre a su disposición para que se ocupen de ese tipo de cosas; son más bien pseudo-estadistas que negocian con los políticos del Imperio en sus propio terreno. Según el gremio que controlen, los maestros de gremio recibirán un trato de respeto absoluto o de cívico rencor.



— Esquema de mejoras del maestro de gremio —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+20%	+35%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (Bretón, Estaliano, Kisleviano o Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Lengua secreta (Jerga gremial), Mando, Oficio (dos cualesquiera), Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Historia), Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Etiqueta, Lingüística, Negociador

Enseres: Material de escritura, 100 co, gremio

Accesos: Artesano, galeno, gran hechicero, ingeniero, mercader

Salidas: Extorsionador, político, señor del crimen

— MATADEMONIOS —

DESCRIPCIÓN

En cada generación hay uno o dos matadores que no hallan la muerte que ansían. En cada oportunidad el destino les traiciona, o tal vez les hace continuar, y con el paso de los años se vuelven más y más feroces, decididos a encontrar la orgullosa muerte que les aguarda. Cuando ni los trolls ni los gigantes logran acabar con un matador, éste pasa a cazar a los enemigos más poderosos de todos: los demonios del Caos. Los matademonios son individuos terroríficos. En el mejor de los casos apenas conservan su cordura, y la vergüenza de su continua supervivencia pesa siempre sobre su conciencia. Aun así, se cuentan entre los mayores guerreros que jamás han existido en el Viejo Mundo.



— Esquema de mejoras del matademonios —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+40%	—	+30%	+30%	+20%	—	+30%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol, Escalar, Esquivar, Intimidar, Sabiduría popular (dos cualesquiera)

Talentos: Inquietante, Parada veloz

Enseres: Arma grande

Accesos: Matagigantes

Salidas: Una muerte gloriosa

Nota: sólo los enanos pueden acceder a esta profesión. Debes haber matado a un destacado demonio para poder entrar en ella.

— MATAGIGANTES —

DESCRIPCIÓN



Muchos matatrolls que buscan la muerte, pero en secreto la temen. Hay otros, sin embargo, que son sencillamente demasiado fieros para dejarse matar con facilidad. Estos pocos se convierten en matagigantes: enanos obsesionados que han comprobado que ni siquiera los trolls suponen un reto suficiente para concederles la gloriosa muerte que tanto ansían. Allí donde van siguen buscando combates y una muerte apropiada, y muchos se comportan como borrachos deprimidos cuando no están en plena batalla. Los matagigantes siguen ostentando su cresta color naranja de matador, pero suelen tener muchos más tatuajes.

— Esquema de mejoras del matagigantes —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	—	+15%	+15%	+10%	—	+20%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Intimidar, Percepción, Sabiduría popular (cualquiera)

Talentos: Especialista en armas (Mangual), Golpe letal, Intrépido, Resistencia a venenos

Enseres: Arma grande

Accesos: Matatrolls

Salidas: Matademonios

Nota: sólo los enanos pueden acceder a esta profesión. Debes haber matado a un gigante para poder entrar en ella.

— MERCADER —

DESCRIPCIÓN

Los mercaderes son especuladores que transportan grandes cantidades de artículos de ciudad en ciudad, en busca del mercado en que puedan obtener los mejores beneficios. Raras veces interactúan con el populacho ya que venden al por mayor, normalmente a burgueses y menestrales. Los gremios de mercaderes tienen mucha influencia en el Imperio, y están usurpando lentamente la posición que antaño ocupaban los nobles en el Viejo Mundo. Hasta el más pobre de los mercaderes será bastante rico; de hecho, muchos usan su fortuna para comprar legitimidad, adquirir títulos o conseguir que sus hijos se casen con miembros de familias nobles.



— Esquema de mejoras del mercader —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+20%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Conducir, Cotilleo, Hablar idioma (Bretón, Estaliano, Kisleviano o Nórdico), Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Montar, Oficio (Mercader), Regatear, Sabiduría popular (dos cualesquiera), Tasar

Talentos: Genio aritmético, Negociador o Callejeo

Enseres: Casa, almacén, 1.000 co en monedas o artículos para comerciar

Accesos: Administrador, artesano, burgués, capitán, embajador, erudito, explorador, menestral, pescador, posadero, segundo de a bordo

Salidas: Espía, extorsionador, maestro de gremio, miliciano, político

— NAVEGANTE —

DESCRIPCIÓN

Los navegantes tienen la responsabilidad vital de hacer que un barco llegue a donde debe. Los navegantes del Viejo Mundo suelen usar mapas para fijar su rumbo, aunque a menudo son capaces de navegar consultando únicamente la posición del sol y las estrellas. Los navegantes conocen los secretos del viento y la marea, lo cual les confiere una aureola mítica entre los marineros, y por lo que a menudo se les distingue de ellos. Los navegantes son necesariamente cartógrafos, pues deben trazar en un mapa las rutas de sus viajes para poder desandarlas o para que otros puedan seguirlas. Como no hay brújulas en el mundo, todos los barcos (y también algunas expediciones por tierra) cuentan con un navegante.



— Esquema de mejoras del navegante —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+10%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Hablar idioma (Clásico), Leer/escribir, Nadar, Oficio (Cartógrafo), Orientación, Percepción, Sabiduría académica (Astronomía), Sabiduría popular (dos cualesquiera)

Talentos: Orientación

Enseres: 6 mapas y cartas de navegación, herramientas del oficio (instrumentos de navegación)

Accesos: Batelero, escriba, marinero, pescador, segundo de a bordo

Salidas: Artesano, capitán de barco, erudito, explorador

— PERISTA —

DESCRIPCIÓN

La mayoría de los burgueses y menestrales están abiertos al comercio con artículos de dudosa legalidad. Este tipo de mercancías es el repertorio de los peristas: son especialistas en la venta de objetos robados. Por un porcentaje del beneficio, tomarán el botín de un ladrón y se lo llevarán a otro pueblo, ciudad o incluso país en el que puedan venderlo con mayor seguridad. Los peristas son expertos en evaluar el valor de cualquier objeto, y por tanto saben exactamente el interés que puede llegar a despertar. Cuanto mayor sea el riesgo, más parte del botín exigirán.



— Esquema de mejoras del perista —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Cotilleo, Intimidar, Jugar, Percepción, Prestidigitación, Regatear, Tasar

Talentos: Genio aritmético, Golpe conmocionador, Negociador o Callejeo

Enseres: Herramientas del oficio (instrumental de grabador), material de escritura

Accesos: Administrador, burgués, contrabandista, extorsionador, ladrón, ladrón de guante blanco, ladrón de tumbas, osamentero, posadero, saqueador de tumbas

Salidas: Charlatán, extorsionador, ladrón experto, señor del crimen

— POLÍTICO —

DESCRIPCIÓN

Mientras que los nobles están nominalmente "al cargo" de la mayoría de los países del Viejo Mundo, son los políticos quienes dirigen realmente las aldeas, pueblos y ciudades del Imperio. Son personajes a menudo denigrados y frecuentemente corruptos, entre los que se encuentran burgomaestres, alcaldes y demás servidores sociales. Algunos son elegidos para el cargo, mientras que otros son comisionados. Los políticos se ven bastante a menudo entre diferentes y peligrosas facciones, y deben dominar rápidamente el sutil arte del compromiso. Son unos expertos a la hora de decir exactamente lo que la gente quiere oír, aunque es un milagro que lleguen a cumplir alguna de sus promesas.



— Esquema de mejoras del político —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+5%	+5%	+10%	—	+20%	+10%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Actuar (Actor), Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Mando, Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Historia o Genealogía/Heráldica), Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Don de gentes, Etiqueta o Callejeo, Negociador o Intrigante, Orador experto

Enseres: Arma de mano de la mejor artesanía, chaqueta de cuero de la mejor artesanía, panfletos

Accesos: Alborotador, alguacil, campesino, capitán, charlatán, cortesano, demagogo, extorsionador, heraldo, maestro de gremio, mercader, noble, peajero, señor del crimen, sumo sacerdote

Salidas: Administrador, cortesano, demagogo, extorsionador, señor del crimen, señor noble

— POSADERO —

DESCRIPCIÓN

Los posaderos regentan los establecimientos que permiten que prospere la economía del Viejo Mundo. Muchas familias propietarias de posadas han sido dueñas de sus locales durante generaciones. Atienden a todos los clientes sea cual sea su clase social (siempre que puedan pagar). En una época en que casi todos son estrechos de miras, los posaderos han descubierto que la información es valiosa, y suelen estar al tanto de noticias de tierras lejanas. Varios posaderos complementan sus ingresos facilitando que los clientes se presenten entre sí; este servicio puede variar desde procurar compañía agradable para sus clientes hasta poner en contacto a grupos interesados con gente que puede eliminar a individuos problemáticos sin hacer preguntas.



— Esquema de mejoras del posadero —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	+10%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Charlatanería o Leer labios, Consumir alcohol, Cotilleo, Hablar idioma (Bretón, Kisleviano, Reikspiel o Tileano), Leer/escribir o Prestidigitación, Oficio (Cocinero), Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Etiqueta o Callejeo, Golpe conmocionador, Negociador o Pelea callejera

Enseres: Posada, uno o más sirvientes

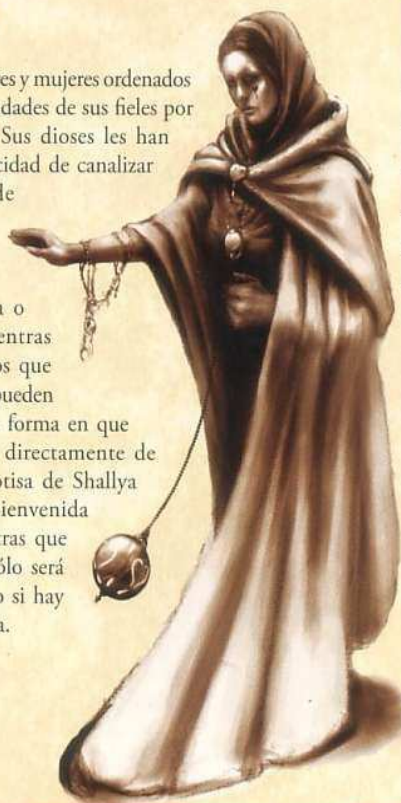
Accesos: Burgués, sirviente

Salidas: Burgués, contrabandista, forajido, mercader, perista

— SACERDOTE —

DESCRIPCIÓN

Los sacerdotes son hombres y mujeres ordenados que atienden a las necesidades de sus fieles por todo el Viejo Mundo. Sus dioses les han obsequiado con la capacidad de canalizar pequeñas cantidades de energía divina para ayudarles en sus obras. Muchos sacerdotes son asignados a una iglesia o religión específica, mientras que otros son peregrinos que van allí donde creen que pueden hacer el mayor bien. La forma en que son recibidos depende directamente de su deidad. Una sacerdotisa de Shallya recibirá una calurosa bienvenida vaya donde vaya, mientras que un sacerdote de Ulric sólo será cordialmente bienvenido si hay una gran batalla a la vista.



— Esquema de mejoras del sacerdote —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+20%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
—	+4	—	—	—	+1	—	—

Habilidades: Canalización, Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (dos cualesquiera), Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Montar o Nadar, Percepción, Sabiduría académica (cualquiera), Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Sanar, Sentir magia

Talentos: Golpe letal o Golpe conmocionador, Hechizos con armadura u Orador experto, Magia pueril (Divina)

Enseres: Libro de oraciones, material de escritura

Accesos: Flagelante, fraile, iniciado

Salidas: Administrador, erudito, flagelante, sacerdote ungido

— SACERDOTE UNGIDO —

DESCRIPCIÓN

Un sacerdote que haya defendido los dogmas de su iglesia de modo consistente es escogido por su dios para asumir un poder y una responsabilidad mayores. Los sacerdotes ungidos están dotados con el Saber divino de la deidad a la que sirven, y en consecuencia deben afrontar retos correspondientes a sus nuevas ventajas. A menudo poseen todas las cualidades que su dios admira, y sirven como guía espiritual para otros habitantes del Viejo Mundo. El pueblo llano deposita una gran confianza en los sacerdotes ungidos, y por lo general preferirán escucharles a ellos antes que a los nobles y políticos. Esto les confiere gran cantidad de poder temporal con el que complementar al espiritual.



— Esquema de mejoras del sacerdote ungido —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	+15%	+10%	+10%	+10%	+15%	+25%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Habilidades: Canalización, Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (dos cualesquiera), Lengua arcana (Magia), Montar o Nadar, Sabiduría académica (dos cualesquiera), Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Sanar, Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Meditación, Hechizos con armadura o Manos rápidas, Magia menor (dos cualesquiera), Saber divino (uno cualquiera), Viajero curtido o Golpe poderoso

Enseres: Indumentaria de noble

Accesos: Sacerdote

Salidas: Cazador de brujas, demagogo, erudito, flagelante, sumo sacerdote

— SALTEADOR DE CAMINOS —

DESCRIPCIÓN

Los salteadores de caminos asaltan los carruajes que viajan por el Viejo Mundo, despojando las arcas de sus contenidos y a los pasajeros de sus objetos valiosos. Imitan el estilo de la alta nobleza, se cubren con elaboradas máscaras y respetan hasta el último extremo la etiqueta para con sus víctimas, pues prefieren verse a sí mismos como bribones atrevidos, y no como ladrones de clase alta. Por necesidad, los salteadores de caminos son consumados jinetes, y saben cómo hacer que sus monturas galopen por terrenos desiguales y traicioneros a gran velocidad. También son excelentes tiradores, ya que no sólo han de enfrentarse contra blancos que se mueven con rapidez, sino también con muchos de los peligrosos habitantes de los bosques.



— Esquema de mejoras del salteador de caminos —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+10%	+30%	+20%	+15%	+25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Adiestrar animales, Carisma, Cotilleo, Criar animales, Montar, Movimiento silencioso, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Ambidiestro, Brioso, Certero, Disparo infalible, Equitación acrobática, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Pólvora), Etiqueta, Pistolero experto

Enseres: Un par de pistolas con munición y pólvora para 20 disparos, indumentaria de noble, capucha o máscara, caballo de monta con silla y arcos

Accesos: Barquero, cochero, duelista, escolta, espadachín estaliano, forajido, juglar, patrulla de caminos, peajero

Salidas: Alborotador, duelista, jefe de forajidos, ladrón experto, sargento

— SARGENTO —

DESCRIPCIÓN

Los sargentos son guerreros profesionales que han conseguido impresionar a un capitán o a un noble por su capacidad de dirigir hombres en combate.

Lideran pequeñas unidades de soldados, milicianos, mercenarios y patrullas de caminos, y se aseguran de que las órdenes se cumplen a rajatabla. Algunos lo hacen dando ejemplo a seguir con su conducta, mientras que otros aterrorizan a sus tropas hasta que le obedecen ciegamente. Los más populares son aquellos cuya prioridad son las vidas de sus hombres. Los mejores sargentos se ganan el respeto de sus soldados con su propio valor y sangre. A menudo se les ordena que conduzcan a sus hombres a situaciones peligrosas y aprenden rápidamente a evaluar las capacidades de los demás.



— Esquema de mejoras del sargento —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Tileano), Intimidar, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar o Nadar, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (dos cualesquiera)

Talentos: Amenazador o Viajero curtido, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Pelea callejera o Lucha

Enseres: Armadura media (cota de malla completa), escudo

Accesos: Asesino, batidor, bersérker nórdico, campeón judicial, duelista, escudero, guardia marina, héroe, herruero, kossar kislevita, mercenario, miliciano, patrulla de caminos, rompecudos, salteador de caminos, soldado, tirador, veterano, vigilante

Salidas: Caballero, campeón judicial, capitán, duelista

— SEGUNDO DE A BORDO —

DESCRIPCIÓN

Los segundos de a bordo sirven en barcos como subalternos, y sólo han de responder ante el capitán del barco. Su trabajo consiste en asegurarse de que se cumplen las órdenes del capitán, lo cual puede resultar una ardua tarea incluso con la más profesional de las tripulaciones. Los segundos de a bordo deben ser estrictos pero justos, y ganarse el respeto de su tripulación o se convertirán rápidamente en objeto de bromas pesadas (y cosas aún peores si se produce un motín). Los segundos de a bordo son marineros experimentados, con varios viajes a sus espaldas y muy pocos puertos en los que no se hayan emborrachado, metido en una pelea o corrido una juerga.



— Esquema de mejoras del segundo de a bordo —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	+15%	+10%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Bretón, Kisleviano o Nórdico), Intimidar, Jugar, Mando, Nadar, Navegar, Oficio (Calafate), Remar, Sabiduría popular (dos cualesquiera)

Talentos: Pelea callejera, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Accesos: Guardia marina, marinero

Salidas: Capitán de barco, explorador, mercader, navegante

— SEÑOR DEL CRIMEN —

DESCRIPCIÓN

En casi todas las ciudades del Viejo Mundo existen una o más organizaciones criminales, como gremios de ladrones o de asesinos. Los señores del crimen son los dirigentes de estos grupos y suelen ser oponentes poderosos y peligrosos. Para contarse entre sus filas hay que ser listo, ambicioso y completamente despiadado. La mayoría se abren camino desde el fondo, aprendiendo cada uno de los trucos sucios del manual durante su ascenso al poder. Los señores del crimen apenas pueden permitirse el lujo de la confianza. Son expertos en la evaluación tanto de personas como de situaciones para sacar de ellas el máximo provecho. Muchos señores del crimen se implican en la política local para aumentar su influencia.



— Esquema de mejoras del señor del crimen —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+15%	+15%	+20%	+25%	+20%	+30%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Código secreto (Ladrón), Cotilleo, Esquivar, Intimidar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Mando, Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar, Tortura

Talentos: Amenazador, Callejeo, Don de gentes, Especialista en armas (Ballesta o Parada), Negociador o Intrigante, Resistencia a venenos, Sexto sentido

Enseres: Pistola ballesta con 10 virotes o rompeespadas, una muda de ropa de la mejor artesanía, material de contraveneno, 100 co, organización criminal

Accesos: Administrador, demagogo, jefe de forajidos, ladrón de guante blanco, ladrón experto, maestre de gremio, perista, político

Salidas: Demagogo, jefe de forajidos, ladrón experto, político

— SEÑOR NOBLE —

DESCRIPCIÓN

Los señores nobles son miembros de la nobleza con poderes y responsabilidades de verdad (a diferencia de los muchos diletantes que abarrotan las cortes del Viejo Mundo). Algunos heredan su posición, mientras que otros se abren paso por la fuerza hasta ella. Todos ellos suelen ser obstinados, hábiles oradores y diestros guerreros. Deben ser capaces de resolver disputas locales, negociar políticas cortesanas y dirigir tropas en el campo de batalla. Algunos de los señores nobles más poderosos del Imperio son los Condes Electores, de entre los cuales se escoge al futuro Emperador.



— Esquema de mejoras del señor noble —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	+15%	+10%	+10%	+10%	+20%	+20%	+30%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel), Leer/escribir, Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría académica (Historia o Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima), Orador experto

Enseres: Estoque o Florete de la mejor artesanía, indumentaria de noble de la mejor artesanía, 500 co, joyería por valor de 500 co, destretero con silla y arreos

Accesos: Caballero, caballero del Círculo Interior, capitán de barco, cortesano, político

Salidas: Caballero, capitán, capitán de barco, erudito

— SUMO SACERDOTE —

DESCRIPCIÓN

Un sumo sacerdote es la personificación viviente de la voluntad de su dios en el Viejo Mundo. Son bastante escasos, ya que pocos individuos tienen la fuerza de carácter y la fe ilimitada que se necesita para alcanzar tan excelso cargo. Con pocas excepciones, los sumos sacerdotes operan desde uno de los centros primarios de su fe. Peregrinos de todo el Imperio acuden ante ellos tan sólo para conversar aunque sea por unos momentos. Los sumos sacerdotes suelen rechazar el mundo físico (recluyéndose en un monasterio) o abrazar el temporal (convirtiéndose en poderosos líderes seculares).



— Esquema de mejoras del sumo sacerdote —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+15%	+15%	+15%	+20%	+30%	+25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Habilidades: Canalización, Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (tres cualesquiera), Intimidar, Lengua arcana (Magia), Montar o Nadar, Sabiduría académica (Teología), Sabiduría académica (tres cualesquiera), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Sanar, Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Meditación, Etiqueta, Hechizos con armadura o Proyectil infalible, Magia menor (dos cualesquiera), Manos rápidas o Imperturbable

Enseres: Reliquia sagrada

Accesos: Sacerdote ungido

Salidas: Cazador de brujas, erudito, político

— TIRADOR —

DESCRIPCIÓN

Los tiradores se consagran a perfeccionar su Habilidad de armas de proyectil, casi siempre el potente arco largo, aunque unos pocos prefieren la ballesta. Viajan con regularidad a distintas ferias, en las que divierten al público con disparos imposibles y miden sus habilidades con todos sus contendientes en concursos improvisados. Muchos nobles celebran torneos de tiro con arco con un sustancial premio para el vencedor, y un tirador profesional puede vivir holgadamente si es lo suficientemente diestro como para vencer con cierta regularidad. En los sombríos tiempos que corren, la increíble habilidad de un tirador es muy solicitada por los ejércitos y las compañías de mercenarios.



— Esquema de mejoras del tirador —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
—	+35%	+10%	+10%	+25%	+10%	+20%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Buscar, Cotilleo, Percepción, Prestidigitación, Sabiduría popular (el Imperio), Supervivencia

Talentos: Certero, Disparo certero, Disparo infalible, Especialista en armas (Arco largo), Especialista en armas (Ballesta o Arrojadizas), Recarga rápida,

Enseres: Arco largo o ballesta con 10 flechas o virotes, armadura ligera (chaqueta de cuero)

Accesos: Cazador, cazador invisible, cazarrecompensas, cazavampiros, ladrón experto, veterano

Salidas: Asesino, duelista, héroe, sargento

— VETERANO —

DESCRIPCIÓN

Un soldado o mercenario profesional que sobreviva a muchas batallas, pero al que no le interese lo más mínimo ascender de rango, acabará convirtiéndose en un veterano. Los veteranos son, ante todo, supervivientes. No se ofrecen voluntarios para misiones suicidas y no corren riesgos innecesarios, pero llegado el momento son de los más duros en el campo de batalla. Los veteranos que no están de servicio son estupendos para contar batallitas. Cuando se van de juerga, lo hacen a conciencia, sabedores de que puede quedarles muy poco tiempo, y que no tiene sentido morir con los bolsillos llenos de oro.



— Esquema de mejoras del veterano —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

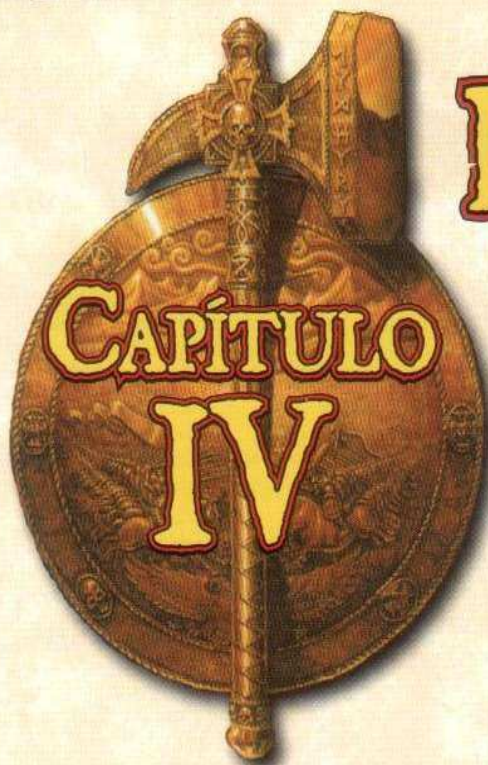
Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar, Intimidar, Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción, Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Disparo infalible o Golpe poderoso, Especialista en armas (dos cualesquiera), Muy resistente o Muy fuerte, Recarga rápida o Golpe letal

Enseres: Dos armas cualesquiera, armadura media (cota de malla completa), botella de licor de buena artesanía

Accesos: Bersérker nórdico, escudero, flagelante, forajido, gladiador, guerrero de camarilla, herrero, kossar kislevita, mercenario, portador de runas, rompecudos, soldado

Salidas: Campeón judicial, héroe, jefe de forajidos, sargento, tirador



HABILIDADES Y TALENTOS

“Se dice que el patriarca de la familia von Wittgenstein se transformó en una cucaracha gigante. Desde luego eso es ridículo: los campesinos son un hatajo de supersticiosos, y han convertido en realidad una evidente parábola”.

— Kurt Muller, erudito, Universidad de Altdorf

Junto con las características, las habilidades y los talentos describen las distintas capacidades de tu personaje. Desde cabalgar a lomos de un caballo hasta esconderse en las sombras, las habilidades y talentos son una valiosa aportación para el aspirante a aventurero.

En términos generales, cuantas más habilidades y talentos tenga una persona, más cosas será capaz de hacer. Parte de la diversión en *WJDR* consiste en decidir qué habilidades y talentos te gustaría desarrollar, y encontrar la profesión que te permita conseguirlo.

Este capítulo contiene toda la información que necesitas para comprender y aprovechar las habilidades y los talentos al máximo. También incluye reglas detalladas para todas las tiradas que podrías tener que realizar en tus partidas de *WJDR*.

HABILIDADES FRENTE A TALENTOS

Aunque parezcan similares, las habilidades y talentos funcionan de distinta forma.

Las habilidades son competencias aprendidas que se obtienen avanzando en las distintas profesiones. Si una acción requiere una tirada, se trata de una habilidad. Montar y Percepción, por ejemplo, son dos habilidades. Algunas profesiones te permitirán “especializarte” en ciertas habilidades; esto se conoce como Dominio de habilidades (consulta la sección Dominio de habilidades en la página 90 para más información).

Los talentos son capacidades naturales (por ejemplo, Muy fuerte) o habilidades especiales (como la Recarga rápida). Suelen aplicarse como bonificación a una capacidad ya existente, aunque a veces conceden poderes muy concretos (como la Magia oscura). Los talentos pueden desarrollarse conforme avanzas en tus profesiones, pero no poseen los distintos niveles de maestría que tienen las habilidades.

Necesitarás una buena combinación de habilidades y talentos si quieres sobrevivir durante algún tiempo a los peligros del mundo de *Warhammer*.

TIRADAS DE HABILIDAD

Cada habilidad está asociada a una característica determinada. Por ejemplo, Esquivar está regida por la característica Agilidad. Cuando tengas que usar una de estas habilidades de característica, debes realizar una tirada de habilidad. El procedimiento es bastante sencillo: se hace una tirada de percentil. Si el

resultado es igual o inferior al valor de la característica asociada a la habilidad, habrás tenido éxito. Si es superior a la característica, habrás fallado. Fallar una tirada de habilidad puede tener consecuencias o no tenerlas; si las tiene, el DJ te lo comunicará.

Ejemplo: Stefan, un soldado con Agilidad 34%, combate contra un hombre bestia. La inmundada criatura del Caos le ataca con su lanza oxidada. Stefan posee la habilidad Esquivar, por lo que trata de evitar el golpe. El jugador que interpreta a Stefan hace una tirada de Esquivar y saca un 45 con los dados. Como es superior a su valor de Agilidad, el desafortunado soldado falla la tirada de habilidad y la lanza del hombre bestia le alcanza.

Muchos talentos mejoran las probabilidades de éxito, al igual que el Dominio de habilidades (ver página 90). Por ejemplo, el talento Orientación otorga una bonificación de +10% a todas las tiradas de la habilidad Orientación.

Algunas tareas especialmente complicadas requieren cierto tiempo para su consecución. En estos casos, el DJ puede exigir más de una tirada con éxito para completar dicha tarea. Esto se conoce con el nombre de tirada de habilidad prolongada.

El DJ también puede variar el tiempo reflejado por cada tirada. Las tiradas normales de una situación de combate ocupan media acción o una acción completa (véase **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**), pero la cantidad de tiempo requerido para una tirada varía dependiendo de lo que se intenta.

Ejemplo: Gerhardt, un erudito, investiga una extraña herejía en el templo de Sigmar. No es algo que pueda hacerse rápidamente, por lo que el DJ decide que debe superar tres tiradas consecutivas de Sabiduría académica (Religión) para poder develar la información, y que cada tirada equivaldrá a cuatro horas de investigación. Gerhardt necesita seis intentos para conseguir los tres éxitos; por tanto, habrá pasado veinticuatro horas enteras investigando para encontrar lo que estaba buscando.

CUÁNDO NO HAY QUE TIRAR

Las tiradas de habilidad sólo son necesarias cuando existe alguna posibilidad de que la acción fracase. Las actividades cotidianas no requieren tiradas de habilidad. No se necesitan tirar dados para abrir puertas o subir por una escalera.

— HABILIDADES BÁSICAS Y AVANZADAS —

Las reglas básicas de tiradas de habilidad dan por sentado que tu personaje posee la habilidad en cuestión. Pero, ¿qué sucede si quieres intentar algo para lo que no tienes la habilidad pertinente? ¿Es posible hacerlo? La respuesta se encuentra en el tipo de habilidad, que se indica en su descripción. Hay dos tipos de habilidades: básicas y avanzadas.

Las habilidades básicas son habituales en todo el Viejo Mundo, y basta con haber nacido en el Imperio para que los personajes aprendan los principios básicos de dichas capacidades. Incluso aunque no poseas una habilidad básica, podrás intentar usar tu capacidad natural a falta de un entrenamiento formal: haz una tirada de habilidad normal, pero reduce la característica a la mitad (redondeando hacia arriba). Si careces de una habilidad básica, cualquier intento de usarla requiere una tirada de habilidad. Así, habrá veces en las que un personaje adiestrado no tenga ni que tirar (nadar en aguas tranquilas, por ejemplo), pero otro inexperto tenga que hacerlo igualmente.

Ejemplo: Kurt, un mercenario, intenta comprar más barata una espada nueva. No posee la habilidad Regatear, pero es una habilidad básica, por lo que puede intentarlo. Kurt tiene una Empatía de 33%, pero debe reducirla a la mitad por no tener la habilidad necesaria. Así, Kurt tiene un 17% de probabilidades ($\text{Empatía } 33/2 = 17$) de conseguir un mejor precio. El jugador que lleva a Kurt tira y obtiene un 05, ¡un éxito! Kurt ha salido bien parado en el regateo y adquiere una nueva espada a un precio menor.

Las habilidades avanzadas requieren entrenamiento y experiencia. Si no posees una habilidad avanzada, no puedes siquiera intentarla. Por muy listo que seas, no podrás leer el Khemri antiguo sin haberlo estudiado antes.

EL PAPEL DE LAS CIRCUNSTANCIAS

No todas las tiradas de habilidad son iguales. Por ejemplo, trepar por una valla es ridículamente fácil, pero escalar por un acantilado escarpado es endiabladamente difícil. El DJ puede aplicar bonificaciones o penalizaciones a las tiradas de habilidad según las circunstancias. Aunque en las aventuras oficiales se indicarán este tipo de modificadores, se darán muchas situaciones en las que el DJ tendrá que determinarlas sobre la marcha. Este tipo de decisiones son parte fundamental del trabajo de un Director de Juego.

El DJ debe decidir la dificultad de cada tirada de habilidad, y luego consultar la **Tabla 4-1: Dificultad de tiradas** para determinar el modificador correspondiente. El DJ puede incluso aplicar bonificaciones o penalizaciones mayores que las indicadas en la tabla, pero sólo en casos sumamente extraordinarios. Se recomienda que los modificadores se apliquen en incrementos de 10% para simplificar el uso de habilidades. No obstante, si el DJ desea ser más sutil, puede aplicar modificadores en incrementos de 5% si lo desea.

Ejemplo: Hilda, una cazarrecompensas, intenta seguir las huellas de su presa. El jugador que lleva a Hilda realiza una tirada de Resistencia. En circunstancias normales usaría su característica de Agilidad como porcentaje básico de éxito. Sin embargo, el DJ dictamina que la noche pasada la lluvia borró gran parte del rastro. Decide que la tarea es Muy difícil e impone una penalización de -30% a la tirada de habilidad de Hilda. Con 41% en Agilidad, Hilda tendría normalmente una probabilidad del 41% de hallar el rastro, pero aplicando la penalización se queda con sólo un 11% ($41 - 30 = 11$). El jugador que interpreta a Hilda obtiene un 35, lo cual habría sido un éxito en circunstancias normales, pero en este caso la lluvia se la ha jugado y la cazarrecompensas ha fallado la tirada.

NIVELES DE ÉXITO

Para la mayoría de las tiradas basta con saber si se tiene éxito o se fracasa. Pero a veces es conveniente saber hasta qué punto lo has hecho bien. Esto viene especialmente bien para habilidades sociales como Carisma o Cotilleo, ya que le da una idea al DJ de la posible actitud de los PNJ. Interpretar los niveles de

éxito es bastante simple. Compara el resultado de la tirada de habilidad con el porcentaje de éxito. Por cada 10% de diferencia respecto a la probabilidad que tenías, consigues un nivel de éxito. El DJ te indicará si estos niveles de éxito son importantes para una tirada en concreto.

Ejemplo: Rurik, un kossar kislevita, intenta sacarle información a un tabernero sobre un hombre al que busca. Hace una tirada de Cotilleo para ver lo que puede averiguar. Su Empatía es de 32%, pero el DJ establece que el tabernero recela de los fómastos, por lo que evalúa la tirada como Desafiante (-10%). Esto deja a Rurik con un 22% de probabilidades. Consigue un 01, el mejor resultado posible. Como es un 21% por debajo de su porcentaje, Rurik logra dos niveles de éxito (uno por cada fracción de 10%). El DJ decide que el tabernero no sólo admitirá que el hombre que busca es cliente suyo, sino que también le dará a Rurik dónde puede encontrarlo en ese momento.



Los niveles de fracaso pueden medirse de modo similar; por cada 10% de diferencia del fallo cometerás un nivel de fracaso (aunque esto no siempre es necesario).

HABILIDADES ENFRENTADAS

A veces tendrás que medir tu habilidad con la de un oponente. Esto se conoce como tirada de habilidad enfrentada. Así, si intentas esconderte de una patrulla de caminos que te busca, tendrás que usar tu habilidad de Esconderte contra la suya de Percepción. En este tipo de situaciones ambos bandos deben realizar tiradas de habilidad. El DJ puede asignar modificadores a alguna o a las dos tiradas, según sea conveniente. El que consiga más niveles de éxito en la tirada es el vencedor. Si los personajes obtienen igual cantidad de niveles de éxito, gana la tirada más baja. Si ambos bandos fallan, el DJ debe decidir la más apropiada de estas opciones teniendo en cuenta la situación:

- **Tablas:** ningún bando saca ventaja al otro. Pueden repetir las tiradas el asalto siguiente.
- **Tirar otra vez:** ambos bandos repiten la tirada hasta que uno de los dos venza.

Ejemplo: Theodoric, un forajido, necesita pasar a hurtadillas por detrás de un vigilante del pueblo. Es una tirada de Movimiento silencioso, enfrentada a la tirada de Percepción del vigilante. Como Theodoric pretende acercarse bastante al vigilante, el DJ decide que será una tirada Desafiante y aplica una penalización de -10% al forajido. Theodoric tiene una probabilidad del 35% en condiciones normales, reducida al 25% por el modificador. El vigilante tiene una probabilidad del 30% de detectarle. El jugador de Theodoric

TABLA 4-1: DIFICULTAD DE TIRADAS

Dificultad	Modificador a la habilidad
Muy fácil	+30%
Fácil	+20%
Rutina	+10%
Normal	sin modificador
Desafiante	-10%
Difícil	-20%
Muy difícil	-30%



saca un 14, un éxito. El DJ realiza una tirada por el vigilante y saca un 28, otro éxito. Ahora deben comparar niveles de éxito. Theodoric logra su tirada con un margen del 11%, consiguiendo un nivel de éxito, mientras que el vigilante sólo la ha conseguido por 2%, por lo que no logra ninguno. Theodoric consigue pasar junto al vigilante sin que éste se dé cuenta.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICAS

Puede que a veces quieras hacer algo que no esté cubierto por una habilidad (echar una puerta abajo usando la fuerza bruta, por ejemplo). En estos casos puedes hacer una tirada de característica. Se hace casi igual que una tirada de habilidad. El DJ determina la característica más apropiada para la acción

que quieres llevar a cabo. Después haces una tirada de percentil, y si el resultado es igual o menor al valor de la característica, lo consigues. La **Tabla 4-1: Dificultad de tiradas** también se aplica a las tiradas de característica. Asimismo, se pueden hacer tiradas de características enfrentadas, y también se hacen igual que las de habilidades enfrentadas.

Ejemplo: Karl, un saqueador de tumbas, ha encontrado un pesado sarcófago de piedra. La tapa es extremadamente pesada, pero Karl está decidido a abrirla para saquear el cadáver. El DJ le exige una tirada de Fuerza. Debido al peso de la tapa, el DJ dictamina que se trata de una tarea Difícil, por lo que aplica una penalización del -20%. Con una Fuerza de 37%, Karl tendrá un 17% de probabilidades de mover la tapa. Saca un 45 y no consigue apartarla.

Hay otras situaciones en las que se deben realizar tiradas de características, como para resistir venenos, torturas, enfermedades o magia. Estas tiradas se explicarán cuando corresponda.

DOMINIO DE HABILIDADES

Si tienes acceso a la misma habilidad en profesiones distintas, puedes (si lo deseas) gastar otros 100 PE para adquirir un +10% adicional cada vez que la uses. No puedes adquirir la misma habilidad más de tres veces. Esto refleja la experiencia y formación adicional en dicha habilidad conforme avanzas de una profesión a la siguiente.

Ejemplo: Helga, una aprendiz de hechicera, comienza con la habilidad Sabiduría académica (Magia). Termina su primera profesión y se convierte en hechicera adepta. Esta profesión también incluye la habilidad Sabiduría académica (Magia). Helga tiene que decidir: si está contenta con su conocimiento mágico actual, puede quedarse tal cual. Si quisiera especializarse más, podría gastar 100 PE y adquirir de nuevo la habilidad. Este dominio de la habilidad le concede una bonificación de +10% a todas sus tiradas de Sabiduría académica (Magia). Si Helga se hiciera más adelante hechicera maestra, que también ofrece la habilidad Sabiduría académica (Magia), podría escogerla de nuevo (pero no podría hacerlo una cuarta vez).

ADQUISICIÓN DE HABILIDADES

Recibes todas las habilidades de tu profesión inicial de forma automática. Estas habilidades representan lo que has aprendido en tu vida hasta el punto en que comenzaste tu carrera como aventurero. Conforme ganes experiencia podrás avanzar a diferentes profesiones. Así tendrás la oportunidad de aprender habilidades nuevas. Cada habilidad que aprendas de esta forma te costará 100 puntos de experiencia (PE). Consulta el **Capítulo 3: Profesiones** para más información sobre el cambio de profesión.

Ejemplo: Wolfgang, un cochero, recibe automáticamente las siguientes habilidades por su profesión inicial: Código secreto (montaraz), Conducir, Criar animales, Hablar idiomático (Kisleviano), Montar, Orientación, Percepción y Regatear. Finaliza la profesión de cochero y se hace patrulla de caminos, profesión que incluye las siguientes habilidades: Buscar, Conducir, Criar animales, Montar, Orientación, Percepción, Rastrear o Código secreto (batidor), Sabiduría popular (el Imperio) o Cotilleo, y Supervivencia. No gana todas estas habilidades de forma automática, sino que ha de adquirir las habilidades que no posea ya (a 100 PE por cabeza). Antes de terminar la profesión

de cochero, Wolfgang debe hacer adquirido las habilidades Buscar, Rastrear o Código secreto (batidor), y Supervivencia. Como es un humano del Imperio, y por tanto empezó con Sabiduría popular (el Imperio) y Cotilleo, no necesita volver a adquirirlas.

FORMATO DE LAS HABILIDADES

Las habilidades se presentan con el siguiente formato:

NOMBRE DE LA HABILIDAD

Tipo: Básica o avanzada

Característica: Esta sección especifica la característica a usar para las tiradas de esta habilidad.

Descripción: Aquí se explica lo que hace la habilidad y para qué se usa.

Talentos asociados: Muchos talentos mejoran las probabilidades de la habilidades. La bonificación se aplica todo el tiempo, o bien bajo ciertas condiciones especificadas en la descripción del talento. Cualquier talento que pueda afectar a la habilidad se indica aquí. Descripción de las habilidades

A continuación se explican todas las habilidades listadas por orden alfabético.

ACTUAR (VARIOS)

Tipo: Avanzada.

Característica: Empatía.

Descripción: Esta habilidad se usa para entretener a una multitud de espectadores. Al igual que otras, Actuar no es sólo una habilidad sino muchas. Los subtipos más comunes de esta habilidad son: Acróbata, Actor, Bailarín, Bufón, Cantante, Cómico, Malabarista, Mimo, Músico, Narrador, Payaso, Quiromante y Tragafuegos.

Talentos asociados: Contorsionista, Imitador.

ADIESTRAR ANIMALES

Tipo: Avanzada.

Característica: Empatía.

Descripción: Se usa esta habilidad para entrenar animales y conseguir que hagan trucos y obedezcan órdenes sencillas. Los animales que más suelen adiestrarse son perros, caballos y halcones, aunque se pueden entrenar animales menos habituales (a discreción del DJ). Adiestrar debidamente a un animal conlleva cierto tiempo. Hay que realizar una tirada de habilidad por cada semana de adiestramiento. Un truco sencillo puede enseñarse con una única tirada, uno de dificultad moderada requiere tres tiradas con éxito, y uno complicado puede enseñarse con diez tiradas superadas.

Talentos asociados: Ninguno.

BUSCAR

Tipo: Básica.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad sirve para registrar una zona en busca de pistas, tesoros y demás objetos ocultos (incluidas posibles trampas). Es necesaria una tirada por cada habitación o zona pequeña.

Talentos asociados: Ninguno.

CARISMA

Tipo: Básica.

Característica: Empatía.

Descripción: Esta habilidad se usa para manipular a los demás: lograr que cambien de opinión individuos y grupos pequeños, mentir convincentemente, tirarse un farol e incluso mendigar. En el Carisma también se incluye la insinuación y la seducción. Toda tirada que implique convencer a otros para que hagan algo poco habitual o en contra de su voluntad permite a éstos resistirse con una tirada de Voluntad. Se puede afectar a una persona por cada 10 puntos de Empatía, aunque deben ser capaces de comprender el idioma que hablas para que el Carisma sea efectivo.

Talentos asociados: Callejeo, Don de gentes, Etiqueta, Intrigante, Orador experto.

TABLA 4-2: HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Característica	Habilidad	Característica	Habilidad	Característica
Buscar	Inteligencia	Escalar	Fuerza	Nadar	Fuerza
Carisma	Empatía	Escondarse	Agilidad	Percepción	Inteligencia
Conducir	Fuerza	Intimidar	Fuerza	Regatear	Empatía
Consumir alcohol	Resistencia	Jugar	Inteligencia	Remar	Fuerza
Cotilleo	Empatía	Mando	Empatía	Supervivencia	Inteligencia
Criar animales	Inteligencia	Montar	Agilidad	Tasar	Inteligencia
Disfraz	Empatía	Movimiento silencioso	Agilidad		

TABLA 4-3: HABILIDADES AVANZADAS

Habilidad	Característica	Habilidad	Característica	Habilidad	Característica
Actuar (varios)	Empatía	Leer/escribir	Inteligencia	Prestidigitación	Agilidad
Adiestrar animales	Empatía	Leer labios	Inteligencia	Rastrear	Inteligencia
Canalización	Voluntad	Lengua arcana (varias)	Inteligencia	Sabiduría académica (varios)	Inteligencia
Carisma animal	Empatía	Lengua secreta (varias)	Inteligencia	Sabiduría popular (varios)	Inteligencia
Charlatanería	Empatía	Navegar	Agilidad	Sanar	Inteligencia
Código secreto (varios)	Inteligencia	Oficio (varios)	Varia	Seguimiento	Agilidad
Esquivar	Agilidad	Orientación	Inteligencia	Sentir magia	Voluntad
Forzar cerraduras	Agilidad	Poner trampas	Inteligencia	Tortura	Empatía
Hablar idioma (varios)	Inteligencia	Preparar venenos	Inteligencia	Ventriloquia	Empatía
Hipnotismo	Voluntad				

CARISMA ANIMAL

Tipo: Básica.

Característica: Empatía.

Descripción: Se usa esta habilidad para entablar amistad con los animales. Los animales domésticos siempre se comportan de modo amistoso. Los animales salvajes o los que han sido adiestrados para ser hostiles (perros de presa, por ejemplo) pueden apaciguarse con una tirada exitosa. El DJ puede aplicar penalizaciones si se trata de animales especialmente fieles o irascibles. Es preciso señalar que esta habilidad no tiene efecto alguno sobre monstruos.

Talentos asociados: Ninguno.

CANALIZACIÓN

Tipo: Avanzada.

Característica: Voluntad.

Descripción: Esta habilidad se usa para controlar los vientos de la magia. Cualquier tipo de conjuro implica la manipulación de los vientos de la magia, pero cuando se requiere mayor sutileza o control se usa la Canalización. Para saber más sobre el proceso de lanzamiento de hechizos y el papel de la Canalización, consulta el **Capítulo 7: Magia**.

Talentos asociados: Afinidad con el Aethyr.

CHARLATANERÍA

Tipo: Avanzada.

Característica: Empatía.

Descripción: Esta habilidad sirve para ganar tiempo dándole a la lengua. La charlatanería nunca tiene sentido (para eso se usa el Carisma); su único objetivo es confundir. Las víctimas de la Charlatanería pueden intentar realizar una tirada de Voluntad para intentar calar al charlatán. Si la fallan, no podrán hacer nada durante un asalto excepto mirarle pasmado y preguntarse si está borracho, loco o las dos cosas. La Charlatanería no puede usarse en combate ni en situaciones de peligro obvio e inminente. Puedes afectar a una persona por cada 10 percentiles de Empatía, aunque deben ser capaces de comprender el idioma que hablas para que la Charlatanería tenga éxito.

Talentos asociados: Ninguno.

CÓDIGO SECRETO (VARIOS)

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Se usa esta habilidad para leer o escribir mensajes codificados. En el Imperio existen diversos sistemas habituales de signos. Los códigos secretos no son muy sofisticados, y se usan en su mayoría para prevenir de un peligro, marcar un blanco, indicar protección y cosas así. No hacen falta tiradas de habilidad para leer mensajes básicos, pero serán necesarias para descifrar mensajes más complicados o señales gastadas o estropeadas. Como ocurre con la habilidad Actuar, no hay una única habilidad de Código secreto sino varias; los subtipos más frecuentes son: batidor, templario, ladrón y montaraz.

Talentos asociados: Ninguno.

CONducir

Tipo: Básica.

Característica: Fuerza.

Descripción: Esta habilidad se usa para controlar carretas, carros e incluso cuadrigas. No es necesario realizar tiradas para conducir en condiciones normales. Sin embargo, pueden ser necesarias para atravesar terreno peligroso y para intentar maniobras arriesgadas o a gran velocidad.

Talentos asociados: Ninguno.

CONSUMIR ALCOHOL

Tipo: Básica.

Característica: Resistencia.

Descripción: Se usa esta habilidad para resistir los efectos del alcohol. Los bebedores empedernidos pueden desarrollar bastante tolerancia. Hay que realizar una tirada de habilidad después de cada copa. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para más información sobre el alcohol y sus efectos.

Talentos asociados: Ninguno.

COTILLEO

Tipo: Básica.

Característica: Empatía.

Descripción: Esta habilidad se usa para obtener información. Es útil para captar rumores, enterarse de las últimas noticias y participar en conversaciones informales.

Talentos asociados: Callejeo, Etiqueta.

CRiAR ANIMALES

Tipo: Básica.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad se usa para hacerse cargo de animales domésticos y de granja, como caballos, ganado, cerdos, reses y demás. La crianza y alimentación de rutina no requiere tirada de habilidad; éstas se realizan para detectar enfermedades incipientes o muestras de malestar, o para acicalarlos para acontecimientos especiales (por ejemplo, preparar a una montura para un desfile).

Talentos asociados: Ninguno.

DISFRAZ

Tipo: Básica.

Característica: Empatía.

Descripción: Se usa esta habilidad para enmascarar tu verdadero aspecto. A menudo la ropa, accesorios y maquillaje apropiados son la clave de un disfraz bien logrado. También es posible hacerse pasar por miembro del sexo opuesto, de otra raza o de una persona específica, aunque es más difícil de conseguir. A menudo el Disfraz se trata como una tirada enfrentada contra la Percepción del oponente.

Talentos asociados: Imitador.

ESCALAR

Tipo: Básica.

Característica: Fuerza.

Descripción: Esta habilidad sirve para trepar muros, vallas y demás obstáculos verticales. En condiciones normales hay que hacer una tirada cada asalto. Cada utilización de la habilidad Escalar consume una acción completa, y permite trepar un número de metros igual a la mitad de tu característica de Movimiento (redondeando hacia arriba) en caso de conseguir la tirada.

Talentos asociados: Ninguno.

ESCONDERSE

Tipo: Básica.

Característica: Agilidad.

Descripción: Se usa esta habilidad para ocultarse de miradas hostiles. Debe haber terreno propicio tras el que esconderse (árboles, muros, edificios, etc.) o si no la tirada de habilidad se falla automáticamente (¡no te puedes esconder en mitad de la calle!). A veces, para Esconderse hay que realizar una tirada enfrentada contra la Percepción del oponente.

Talentos asociados: Errante, Gato callejero, Pericia subterránea.

ESQUITVAR

Tipo: Avanzada.

Característica: Agilidad.

Descripción: Esta habilidad se usa para evitar ataques en combate cuerpo a cuerpo. Puede usarse sólo una vez por asalto. Consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**.

Talentos asociados: Ninguno.

FORZAR CERRADURAS

Tipo: Avanzada.

Característica: Agilidad.

Descripción: Esta habilidad se usa para abrir cerraduras bloqueadas. Por lo general, sólo hace falta una tirada de habilidad para forzar una cerradura, pero el DJ puede exigir tiradas adicionales si la cerradura es extremadamente compleja. Esta habilidad también puede usarse para desarmar trampas mecánicas.

Talentos asociados: Experto en trampas.

HABLAR IDIOMA (VARIOS)

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad sirve para comunicarse con otros en un idioma común para ambos. La mayoría de los idiomas del Viejo Mundo derivan de una misma lengua antigua, pero las raíces comunes están tan profundamente enterradas que a todos los efectos cada raza o nación habla su propio idioma. En circunstancias normales y si todos los hablantes conocen el idioma, no es necesario hacer tiradas de habilidad. Tendrán que hacerlo para imitar o comprender acentos locales, o para hablar como un nativo cuando no se es tal. Como ocurre con la habilidad Actuar, no existe una única habilidad de Hablar idioma sino varias; los subtipos más habituales (y las regiones en las que se hablan) son bretón (Bretonia), eltharin (elfos), estaliano (Estalia), halfling (halfings), khazalid (enanos), kisleviano (Kislev), nórdico (Norsca), reikspiel (el Imperio) y tileano (Tilea). Otro idioma es el clásico, una vieja lengua, predilecta de los académicos pero que ya no se habla en ninguna parte. Entre los idiomas menos civilizados se encuentran la lengua oscura (Caos, hombres bestia), la lengua goblin (Orcos, goblins y hobgoblins) y el grumbarth (Ogros).

Talentos asociados: Imitador, Lingüística, Viajero curtido.

HIPNOTISMO

Tipo: Avanzada.

Característica: Voluntad.

Descripción: Se usa esta habilidad para poner en trance a otros. El sujeto debe concentrar su atención en un punto durante un minuto (normalmente mediante la oscilación de un péndulo y/o cánticos), tras el cual debes realizar la tirada de Hipnotismo. Si el sujeto no es voluntario puede intentar resistirse con una tirada de Voluntad. Una vez en trance, el sujeto responderá con la verdad a una pregunta por cada 10 percentiles de Voluntad del hipnotizador. Nótese que el sujeto responderá lo que él cree que es la verdad, aunque bien podría estar equivocado. Una vez contestada la última pregunta, el sujeto sale del trance.

Talentos asociados: Ninguno.

INTIMIDAR

Tipo: Básica.

Característica: Fuerza.

Descripción: Se usa esta habilidad para coaccionar o asustar a los demás. Las víctimas de la intimidación pueden resistirse a ella si logran una tirada de Voluntad. La reacción de los PNJ ante la intimidación es cosa del DJ, quien debe tener en cuenta la personalidad del personaje y el resultado de la tirada. Bajo ciertas circunstancias (chantaje, por

ejemplo) el DJ puede permitir que las tiradas de Intimidar se basen en la Empatía en lugar de la Fuerza.

Talentos asociados: Amenazador.

JUGAR

Tipo: Básica.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad se usa para participar en juegos de azar, tales como las cartas o los dados. Cada participante de uno de estos juegos apuesta la misma cantidad y realiza una tirada enfrentada de Jugar. El vencedor se lleva el bote. Puedes si lo deseas dejarte ganar, en cuyo caso pierdes automáticamente.

Talentos asociados: Genio aritmético.

LEER/ESCRIBIR

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad se usa para leer o escribir en cualquier idioma en el que sepas hablar. En condiciones normales no se requiere ninguna tirada de habilidad (ni para leer ni para escribir), aunque son necesarias para descifrar fraseologías confusas, usos arcaicos y giros idiomáticos poco frecuentes.

Talentos asociados: Lingüística.

LEER LABIOS

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Se usa esta habilidad para "espiar" conversaciones que transcurren más allá del alcance del oído. Es necesario que la parte inferior del rostro del hablante esté totalmente visible, así como conocer el idioma en que habla.

Talentos asociados: Vista excelente.





LENGUA ARCANA (VARIOS)

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad se usa para lanzar hechizos. Para poder usar magia debes hablar en una lengua arcana. A diferencia de otros idiomas, las lenguas arcanas no se usan en conversaciones cotidianas, sino para manipular las energías mágicas. Todos los pergaminos y grimorios están escritos en una lengua arcana. Como ocurre con la habilidad Actuar, no existe una única habilidad de Lengua arcana sino varias; los subtipos más habituales son Magia (conocida entre los magos imperiales como "lingua praestantia"), Demoníaca y Élfico arcano.

Talentos asociados: Ninguno.

LENGUA SECRETA (VARIOS)

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad sirve para comunicarse con los demás miembros de una profesión común. Más que dialectos, las distintas lenguas secretas son en realidad códigos. Mediante el uso de signos, lenguaje corporal y/o palabras clave, los usuarios pueden hablar en un idioma usando una jerga secreta que contiene información oculta o transmitir mucha información de forma rápida. En situaciones normales no es necesario hacer tiradas de Lengua secreta si todos los hablantes la conocen. Puede que deban realizarlas si se dan condiciones adversas (mucho ruido ambiente, el caos del combate, etc.). Como ocurre con la habilidad Actuar, no hay una única habilidad de Lengua secreta sino varias; los subtipos más comunes son Jerga militar, Jerga gremial, Jerga de ladrones y Jerga montaraz.

Talentos asociados: Ninguno.

MANDO

Tipo: Básica.

Característica: Empatía.

Descripción: Se usa esta habilidad para hacer que los subordinados cumplan las órdenes. Con una tirada exitosa los supeditados ejecutan las órdenes tal y como se les ha enseñado. Si se falla la tirada, pueden malinterpretar la orden o bien no hacer nada (a discreción del DJ). El Mando no te permite dar órdenes a los extraños, sólo a aquellos sobre los que tienes alguna autoridad.

Talentos asociados: Ninguno.

MONTAR

Tipo: Básica.

Característica: Agilidad.

Descripción: Esta habilidad se utiliza para llevar caballos y otras monturas. En condiciones normales no se requiere una tirada de Montar; sin embargo, pueden ser necesarias si la montura se desplaza al galope, en una carrera, a través de terreno peligroso, para saltar a la grupa de una montura en movimiento, etc.

Talentos asociados: Equitación acrobática.

MOVIMIENTO SILENCIOSO

Tipo: Básica.

Característica: Agilidad.

Descripción: Se usa esta habilidad para moverse sigilosamente. Sólo puede hacerse una acción de movimiento por asalto si se usa el Movimiento silencioso. A menudo, las tiradas de Movimiento silencioso se enfrentan a la Percepción de los oponentes.

Talentos asociados: Errante, Gato callejero, Pericia subterránea.

NADAR

Tipo: Básica.

Característica: Fuerza.

Descripción: Esta habilidad se usa para nadar y bucear. Nadar en condiciones normales no requiere una tirada de habilidad. Sin embargo, será necesaria cuando las aguas estén revueltas o cuando haya que nadar durante un periodo de tiempo prolongado. Tu característica de Movimiento se reduce a la mitad si te desplazas nadando.

Talentos asociados: Ninguno.

NAVEGAR

Tipo: Avanzada.

Característica: Agilidad.

Descripción: Esta habilidad sirve para tripular navíos. Refleja la familiaridad con las maniobras marítimas, el conocimiento de los distintos tipos de velas, los procedimientos a seguir en caso de condiciones climáticas desfavorables, y cosas así. No hace falta una tirada para navegar en condiciones normales, pero sí cuando haga mal tiempo o haya que sortear obstáculos peligrosos o aguas embravecidas.

Talentos asociados: Ninguno.

OFICIO

Tipo: Avanzada.

Característica: Varía (ver descripción).

Descripción: Se usa esta habilidad para practicar un oficio. Como ocurre con la habilidad Actuar, no existe un único tipo de Oficio sino varios; los subtipos más habituales (y las características que los gobiernan) son Arcabucero (Ag), Armero (F), Arquero (Ag), Artista (Ag), Boticario (Int), Calafate (Int), Calígrafo (Ag), Cantero (Ag), Carpintero (Ag), Cartógrafo (Ag), Cerveceros (Int), Cocinero (Int),

Curtidor (F), Embalsamador (Int), Forjador de armaduras (F), Granjero (F), Herbolario (Int), Herrero (F), Joyero (Ag), Mercader (Em), Minero (F), Molinero (F), Orfebre (Ag), Prospector (F), Sastre (Ag), Tonelero (F), Velero (Ag) y Zapatero (ag).

Talentos asociados: Artesanía enana, Dotes artísticas.

ORIENTACIÓN

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad sirve para saber hacia dónde dirigirse en tierra y mar. Puedes orientarte usando las estrellas, mapas y tu propio sentido de la dirección. También puedes estimar la duración de un viaje basándote en la geografía, la época del año y el clima. En circunstancias normales, una tirada de habilidad al día te permitirá mantenerte en tu camino. El DJ puede solicitar tiradas adicionales si se dan circunstancias fuera de lo común.

Talentos asociados: Genio aritmético, Orientación.

PERCEPCIÓN

Tipo: Básica.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Se usa esta habilidad para observar el entorno y descubrir pequeños detalles que otros podrían pasar por alto. También puede usarse para detectar pozos, trampas y otros peligros físicos. Aunque la mayoría de las veces se usa para determinar lo que se ve, la Percepción cubre todos los sentidos y también puede usarse para escuchar, degustar, oler y tocar. La Percepción es la habilidad más usada en tiradas enfrentadas contra otras como Disfraz, Esconderte y Movimiento silencioso. También puede servir para estimar cantidad, distancia, números, etc. (una tirada fallida proporcionaría información absurda).

Talentos asociados: Experto en trampas, Genio aritmético, Oído aguzado, Vista excelente.

PONER TRAMPAS

Tipo: Avanzada.

Característica: Agilidad.

Descripción: Esta habilidad se usa para preparar y cebar trampas con las que atrapar a diversos animales. En el Imperio se usan de forma habitual tanto las trampas que inmovilizan como las que matan a sus presas. Puede realizarse una tirada de habilidad diaria por cada trampa; un éxito indica que se ha atrapado a un animal.

Talentos asociados: Ninguno.

PREPARAR VENENOS

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Con esta habilidad se dispone el veneno para su uso. Cubre la preparación de ponzoñas animales, venenos naturales y químicos. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para más información sobre los venenos y sus efectos.

Talentos asociados: Ninguno.

PRESTIDIGITACIÓN

Tipo: Avanzada.

Característica: Agilidad.

Descripción: Se usa esta habilidad para escamotear objetos, vaciar bolsillos o hacer trucos con cosas pequeñas como monedas y cartas. Con frecuencia la Prestidigitación se usa como tirada de habilidad enfrentada con la Percepción del espectador.

Talentos asociados: Ninguno.

RASTREAR

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad se usa para seguir el rastro de las presas, ya sean animales o de otra especie. No es necesario hacer tiradas de Rastrear para seguir huellas obvias; puede hacerse sin reducir el paso. No obstante, en condiciones más difíciles puede ser necesario realizar tiradas. También puede usarse esta habilidad para deducir la distancia que separa al rastreador de su presa, su cantidad e incluso su raza.

Talentos asociados: Ninguno.

REGATEAR

Tipo: Básica.

Característica: Empatía.

Descripción: Se usa esta habilidad para negociar tratos y precios. En asuntos diarios, como por ejemplo el regateo en el mercado, basta con una sola tirada. No obstante, para transacciones más importantes (negociar el precio de un manuscrito poco común, por ejemplo), el DJ puede requerir una tirada de habilidad enfrentada entre ambos interesados.

Talentos asociados: Negociador.

REMAR

Tipo: Básica.

Característica: Fuerza.

Descripción: Esta habilidad se utiliza para impulsar botes de remos, bateles, barcasas de fondo plano y embarcaciones similares. No hace falta tirada alguna para remar en condiciones normales; no obstante, serán necesarias si hace mal tiempo, hay obstáculos peligrosos o las aguas están revueltas.

Talentos asociados: Ninguno.

SABIDURÍA ACADÉMICA (VARIOS)

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: La Sabiduría académica se usa para recordar hechos y cifras relevantes, y (si se tiene acceso a las instalaciones o recursos apropiados) para investigar. La Sabiduría académica indica una profundidad de conocimientos muy superior a la Sabiduría popular, y requiere un estudio exhaustivo. Sabiduría académica no es una única habilidad, sino varias que han de adquirirse por separado; cada una de ellas representa un campo de conocimiento distinto, y la especialidad en cuestión se indica entre paréntesis. Por ejemplo, Sabiduría académica (Religión) es una habilidad distinta a Sabiduría académica (Historia). Los subtipos más comunes de esta habilidad son Arte, Astronomía, Ciencias, Demonología, Estrategia y tácticas, Filosofía, Genealogía/Heráldica, Historia, Ingeniería, Leyes, Magia, Nigromancia, Runas y Teología.

Talentos asociados: Ninguno.

SABIDURÍA POPULAR (VARIOS)

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Se usa la Sabiduría popular para recordar las costumbres, instituciones, tradiciones, personalidades públicas y supersticiones de una nación, grupo cultural o raza. La Sabiduría popular no representa un aprendizaje intelectualista (para eso está la habilidad Sabiduría académica), sino los fundamentos que se aprenden creciendo o viajando por una región en particular. Al igual que la Sabiduría académica, Sabiduría popular no es una sola habilidad, sino muchas. Las variedades más habituales de Sabiduría popular son Bretonia, Elfos, Enanos, Estalia, Halflings, el Imperio, Kislev,

Norsca, Ogros, los Reinos Fronterizos, las Tierras Desoladas y Tilea.

Talentos asociados: Viajero curtido.

SANAR

Tipo: Avanzada.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad se usa para proporcionar atención médica a los heridos. Una tirada de Sanar con éxito cura 1d10 Heridas a un personaje herido leve, o 1 Herida a un personaje herido de gravedad. Los personajes heridos sólo pueden recibir este tratamiento una vez durante o después del encuentro (combate, trampa, caída, etc.) en el que recibieran Heridas. Al día siguiente, y una vez cada día posterior, el personaje herido recibirá los beneficios de otra tirada de Sanar. Consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento** para más información sobre las Heridas y la curación del daño.

Talentos asociados: Cirugía.

SEGUIMIENTO

Tipo: Avanzada.

Característica: Agilidad.

Descripción: Se usa esta habilidad para seguir a otros sin ser visto. Muy a menudo el uso del Seguimiento es una tirada enfrentada a la Percepción de los oponentes.

Talentos asociados: Ninguno.

SENTIR MAGIA

Tipo: Avanzada.

Característica: Voluntad.

Descripción: Conocida a veces como "visión bruja", esta habilidad se usa para detectar la presencia de magia. Los hechiceros describen esta habilidad como sexto, séptimo y octavo sentido. Con una tirada exitosa se puede determinar si un objeto, área o persona está bajo el influjo de la magia. También pueden verse los vientos de la magia, lo que permite determinar la potencia o debilidad con que soplan dichos vientos en una zona concreta. Para más información consulta el **Capítulo 7: Magia**.

Talentos asociados: Afinidad con el Aethyr.

SUPERVIVENCIA

Tipo: Básica.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Se usa esta habilidad para subsistir en plena naturaleza. Engloba diversas actividades: pescar, cazar, hacer fuegos y carbón, encontrar alimentos comestibles, construir refugios improvisados, etc.

Talentos asociados: Ninguno.

TASAR

Tipo: Básica.

Característica: Inteligencia.

Descripción: Esta habilidad sirve para determinar el valor de los objetos cotidianos, así como de objetos valiosos como joyería, gemas y obras de arte. Una tirada con éxito revela el precio del objeto en el mercado. Como una tirada fallida puede proporcionar un cálculo erróneo del verdadero valor del objeto, se recomienda que sea el DJ quien realice en secreto las tiradas de Tasar, y luego comunique al jugador lo que su personaje estima que es la verdad.

Talentos asociados: Dotes artísticas, Negociador.

TORTURA

Tipo: Avanzada.

Característica: Empatía.

Descripción: Se usa esta habilidad para utilizar los distintos medios existentes para sacar información a un sujeto involuntario. La habilidad engloba tanto la tortura física como la mental. La víctima puede resistirse a la tortura con una tirada de Voluntad.

Talentos asociados: Amenazador.

VENTRILOQUIA

Tipo: Avanzada.

Característica: Empatía.

Descripción: Esta habilidad se usa para hablar sin mover los labios, y para proyectar la voz. Aquellos que miren detenidamente y presten especial atención podrán realizar una tirada enfrentada de Percepción (a discreción del DJ).

Talentos asociados: Ninguno.

— TALENTOS —

Los talentos son capacidades especiales. Complementan las habilidades y definen con mayor precisión lo que es capaz de hacer tu personaje. Los talentos pueden reflejar cualidades inherentes o aprendidas. La Visión nocturna, por ejemplo, es algo con lo que se nace, pero a Desarmar puedes aprender. Ambas caen dentro de la categoría de talentos.

ADQUISICIÓN DE TALENTOS

Durante la creación del personaje recibes automáticamente los talentos de tu profesión inicial. Cuando cambies de profesión tendrás la oportunidad de conseguir nuevos talentos. Cada talento que adquieras de esta forma te costará 100 puntos de experiencia (PE). Consulta el **Capítulo 3: Profesiones** para más información sobre el cambio de profesión.

FORMATO DE LOS TALENTOS

Los talentos se han listado según el formato siguiente:

NOMBRE DEL TALENTO

Descripción: ¿Para qué sirve?

DESCRIPCIÓN DE LOS TALENTOS

A continuación se recogen las descripciones de todos los talentos (dispuestos en orden alfabético).

¡A CORRER!

Descripción: Cuando tu vida está en peligro puedes alcanzar velocidades de vértigo. Cada vez que huyas de un combate o cualquier otra amenaza funesta, recibes un +1 a tu característica de Movimiento durante 1d10 asaltos.

AFINIDAD CON EL AETHYR

Descripción: Estás en armonía con el Aethyr y tienes más facilidad para manipular los vientos de la magia. Recibes un +10% a todas las tiradas de Canalización y Sentir magia.

AMBIDIESTRO

Descripción: Puedes usar ambas manos con la misma habilidad. No sufres la penalización habitual del -20% a la HA o la HP por usar un arma con la mano tonta.

AMENAZADOR

Descripción: Tienes una presencia imponente debido a tu tamaño, tu comportamiento o tu aspecto. Recibes un +10% a todas las tiradas de Intimidar o Tortura.

ARMAS NATURALES

Descripción: Tienes garras o dientes enormes con los que puedes desgarrar a tus enemigos en combate. Cada vez que ataques sin armas, se considerará que estás equipado con un arma de mano. No puedes parar ataques con tus armas naturales y, por razones obvias, tampoco pueden desarmarte.

ARTESANÍA ENANA

Descripción: Los miembros de tu raza son artesanos naturales. Recibes un +10% a todas las tiradas de los siguientes Oficios: arcabucero, armero, cantero, cervecero, forjador de armaduras, herrero, joyero y minero.

ATERRADOR

Descripción: Un vistazo a tu monstruoso rostro basta para poner en fuga a tus enemigos. Causas Terror, tal y como se explica en el **Capítulo 9: El Director de Juego**.

AUDAZ

Descripción: Eres extraordinariamente valiente. Recibes un +10% a todas las tiradas de Miedo y Terror, así como a las tiradas de Voluntad para resistir intentos de intimidación.

BRIOSO

Descripción: Eres un ágil luchador. Puedes usar la acción de salto como media acción, y la distancia de todos tus saltos horizontales aumenta 1 metro. (N. del t.: En el original este talento, "swashbuckler", hace referencia al género de espadachines acrobáticos y saltarines puesto de moda en las películas antiguas de Errol Flynn).

CALLEJEO

Descripción: Sabes desenvolverte en las calles. Recibes un +10% a las tiradas de Carisma y Cotilleo cuando te relaciones con gente de los bajos fondos criminales.

CERTERO

Descripción: Puedes realizar ataques apuntados con una precisión excepcional. Cuando uses la acción de apuntar, recibirás en tu siguiente ataque a distancia un +20% a la HP (en vez del +10% normal).

CIRUGÍA

Descripción: Conoces las más avanzadas técnicas científicas de curación. Recibes un +10% en tus tiradas de Sanar. Si tratas a un paciente con heridas graves, un éxito en tu tirada le cura 2 Heridas en lugar de 1, que es lo normal. Si el personaje corre el riesgo de perder un miembro debido a un golpe crítico (ver **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**), puedes aportarle al paciente un +20% a su tirada de Resistencia para no perder la extremidad.

CONTORSIONISTA

Descripción: Puedes doblar y manipular tu cuerpo en un millar de formas antrópicas. Recibes un +10% a todas las tiradas aplicables de Actuar,

y un +20% a todas las tiradas de Agilidad para escapar de ataduras, deslizarte por aberturas estrechas y cosas así.

CORTÉS

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu Empatía. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

DESARMAR

Descripción: Si consigues impactar en combate cuerpo a cuerpo, puedes intentar desarmar a tu oponente en vez de infligirle daño. Haz una tirada enfrentada de Agilidad. Si vences, tu oponente pierde el arma, que cae al suelo (podrá ser recogida con una acción de equipamiento). Si vence tu oponente, conservará el arma. Las armas naturales (dientes, garras, y demás) no pueden desarmarse.

DESENVAINADO RÁPIDO

Descripción: Tus reflejos felinos te permiten desenvainar rápidamente armas y otros objetos. Puedes usar la acción de equipar como acción libre una vez por asalto.

DISPARO CERTERO

Descripción: Sabes cómo encontrar los puntos débiles en las armaduras de tus enemigos. Cuando consigas impactar con un ataque a distancia, puedes ignorar 1 punto de armadura. Si el blanco no lleva armadura, este talento no tiene efecto alguno sobre él.

DISPARO INFALIBLE

Descripción: Sabes hacia dónde apuntar los ataques a distancia para que hagan daño extra. Puedes aplicar un +1 a las tiradas de daño de las armas de proyectil que uses.



DON DE GENTES

Descripción: Sabes cómo trabajarte a una multitud. Puedes afectar a 10 veces la cantidad normal de gente para la habilidad Carisma.

DOTES ARTÍSTICAS

Descripción: Tienes un auténtico talento creativo. Recibes un +20% a las tiradas de Oficio (Artista) y un +10% a todas las tiradas para Tasar obras de arte.

EQUITACIÓN ACROBÁTICA

Descripción: Eres capaz de realizar proezas asombrosas a lomos de un caballo. Puedes hacer el pino sobre una montura al galope, saltar de un caballo a otro, cosas así. Tan sólo tienes que realizar tiradas de Montar en las circunstancias más extremas, e incluso entonces recibes una bonificación de +10% a tu tirada.

ERRANTE

Descripción: Te sientes como en casa en plena naturaleza. Recibes un +10% a todas las tiradas de Esconderte y Movimiento silencioso en entornos rurales.

ESPECIALISTA EN ARMAS (VARIOS)

Descripción: Sabes cómo usar un grupo de armas que requiere un entrenamiento especial. Este no es un talento corriente pues no es un único talento, sino varios, que deben adquirirse por separado. Cada uno de ellos es una competencia independiente, cuya especialidad se indica entre paréntesis. Por ejemplo, ser Especialista en armas (A dos manos) es distinto de ser Especialista en armas (Arrojadizas). Los subtipos más habituales de este talento son: A dos manos, Arco largo, Arrojadizas, Ballesta, Caballería, Esgrima, Honda, Ingeniería,



Mangual, Parada, Pólvora y Presa. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para más información sobre las armas incluidas en cada grupo.

ETIQUETA

Descripción: Estás versado en los modales sociales de la clase alta. Recibes un +10% a las tiradas de Carisma y Cortileo cuando te relaciones con la nobleza. La bonificación también se aplica en aquellas situaciones en las que sea conveniente conocer el protocolo adecuado (por ejemplo, para hacerse pasar por noble con la habilidad Disfraz).

EXPERTO EN TRAMPAS

Descripción: Eres un especialista en la detección y manipulación de trampas. Recibes un +10% a todas las tiradas de Percepción y Forzar cerraduras relacionadas con la localización y desactivación de trampas.

FRENEÍ

Descripción: Eres capaz de inducirte una furia rabiosa. Debes pasar 1 asalto entero mentalizándote (aullando, mordiendo tu escudo, cosas así). El asalto siguiente pierdes el control y te vuelves berserk, con lo que recibes un +10% a tu Fuerza y Voluntad, pero pierdes un -10% a tu HA y tu Inteligencia. Debes atacar al enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo, todos tus ataques deben ser ataques totales o cargas, y no podrás huir ni retirarte. Permanecerás en este estado de frenesí hasta que acabe el combate.

GATO CALLEJERO

Descripción: Te sientes como en casa en la calle. Recibes un +10% a las tiradas de Esconderte y Movimiento silencioso en entornos urbanos.

GENIO ARITMÉTICO

Descripción: Tienes un don para el cálculo y, con tiempo, puedes resolver casi cualquier problema matemático. Recibes un +10% a todas las tiradas de Jugar y Orientación, y un +20% a todas las tiradas de Percepción relacionadas con el cálculo.

GOLPE CONMOCIONADOR

Descripción: Si atacas cuerpo a cuerpo y golpeas, puedes intentar aturdir a tu enemigo en vez de hacerle daño. Para ello has de realizar primero una tirada de Fuerza. Si la consigues, tu oponente deberá hacer una tirada de Resistencia con un +10% por cada PA que cubra su cabeza. Si falla, quedará aturdido durante 1d10 asaltos. Los personajes aturdidos no pueden llevar a cabo ninguna acción y no pueden esquivar.

GOLPE LETAL

Descripción: Eres un experto apuntando a las zonas más vulnerables de tus enemigos. El valor crítico de cualquier crítico que inflijas aumenta en 1.

GOLPE PODEROSO

Descripción: Sabes dónde pegar en combate cuerpo a cuerpo para hacer más daño. Puedes aplicar un +1 a las tiradas de daño con armas cuerpo a cuerpo.

GUERRERO NATO

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu Habilidad de armas. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

HECHIZOS CON ARMADURA

Descripción: Tus oraciones te permiten lanzar hechizos aunque lleves puesta una armadura. La penalización a tu tirada de magia por llevar armadura se reduce en -3. Por ejemplo, normalmente sufrirías una penalización de -3 por vestir una camisa de malla, pero con este talento la penalización queda anulada.

IMITADOR

Descripción: Tienes muy buen oído para las voces y los acentos y puedes reproducirlos con precisión. Recibes un +10% a las tiradas de Actuar (Actor, Bufón, Cómico, Narrador y Payaso), a las tiradas de Disfraz si éste tiene un componente verbal, y a las tiradas de Hablar idioma si intentas hacerte pasar por nativo.

IMPERTURBABLE

Descripción: Tu inquebrantable mente es menos susceptible a sucesos enajenantes. No tienes que tirar para ver si desarrollas un trastorno hasta que no acumules 8 puntos de Locura, y no obtienes una de forma automática hasta que no tengas 14 PL.

INQUIETANTE

Descripción: Tu abrumadora presencia perturba a tus oponentes. Tus enemigos deben conseguir una tirada de Voluntad o sufrirán una penalización de -10% a su Habilidad de armas y con proyectiles. Pueden intentar esta tirada de resistencia cada asalto hasta que lo consigan o te pierdan de vista.

INTELECTUAL

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu Inteligencia. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

INTRÉPIDO

Descripción: O eres un valiente o estás loco, el caso es que no le tienes miedo a nada. Eres inmune al Miedo, y el Terror te afecta como si fuera miedo. También eres inmune a los efectos de la habilidad Intimidar y el talento Inquietante. Consulta el **Capítulo 9: El Director de Juego** para más información sobre el Miedo y el Terror.

INTRIGANTE

Descripción: Eres un maestro de las políticas personales. Recibes un +10% a todas las tiradas de Carisma relacionadas con intrigas y conspiraciones, y a las tiradas de Voluntad para resistirte al Carisma de otros.

LEVITACIÓN

Descripción: Puedes flotar a poca distancia del suelo. Consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento** para más información sobre el vuelo.

LINGÜÍSTICA

Descripción: Tienes un don natural para los idiomas. Recibes un +10% a todas las tiradas de Leer/escribir y Hablar idioma.

LUCHA

Descripción: Eres un luchador experto. Puedes efectuar ataques sin armas con un +10% a tu Habilidad de armas si intentas una presa. Además, recibes un +10% en todas tus tiradas de Fuerza relacionadas con presas.

TABLA 4-4: TALENTOS

¡A correr!	Golpe conmocionador	Parada veloz
Afinidad con el Aethyr	Golpe letal	Pelea callejera
Ambidiestro	Golpe poderoso	Pericia subterránea
Amenazador	Guerrero nato	Pies ligeros
Armas naturales	Hechizos con armadura	Pistolero experto
Artesanía enana	Imitador	Proyectil infalible
Aterrador	Imperturbable	Puntería
Audaz	Inquietante	Recarga rápida
Brioso	Intelectual	Recio
Callejero	Intrépido	Reflejos rápidos
Certero	Intrigante	Resistencia al Caos
Cirugía	Levitación	Resistencia a enfermedades
Contorsionista	Lingüística	Resistencia a la magia
Cortés	Lucha	Resistencia a venenos
Desarmar	Magia menor	Robusto
Desenvainado rápido	Magia oscura	Saber arcano
Disparo certero	Magia pueril	Saber divino
Disparo infalible	Magia vulgar	Saber oscuro
Don de gentes	Manos rápidas	Sangre fría
Dotes artísticas	Meditación	Sentidos desarrollados
Equitación acrobática	Muy fuerte	Sexto sentido
Errante	Muy resistente	Suerte
Especialista en armas	Negociador	Temible
Etiqueta	No muerto	Viajero curtido
Experto en trampas	Odio visceral	Visión nocturna
Frenesí	Oído aguzado	Vista excelente
Gato callejero	Orador experto	Volador
Genio aritmético	Orientación	

MAGIA MENOR

Descripción: Conoces un hechizo común a todas las formas de magia. La Magia menor no es un talento normal pues no es un único talento, sino varios, y cada uno debe adquirirse por separado. Cada talento de Magia menor es un hechizo independiente, cuyo nombre se especifica entre paréntesis. Por ejemplo, Magia menor (Disipar) es un talento distinto a Magia menor (Caminar por el cielo). Los hechizos de Magia menor más habituales son Alma mágica, Arma bendita, Armadura de Aethyr, Caminar por el cielo, Cierre mágico, Disipar, Mover y Silencio. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más información sobre la Magia menor y las descripciones de los distintos hechizos. Debes tener un talento de Magia pueril antes de poder adquirir un talento de Magia menor.

MAGIA OSCURA

Descripción: Sabes cómo manipular el *Dhar* (la magia negra) para que alimente tus hechizos. La Magia oscura te concede más poder, pero es mucho más peligrosa. Cuando lances un hechizo, puedes optar por usar las energías del *Dhar* para nutrirlo: en la tirada de lanzamiento de un hechizo de magia oscura puedes tirar 1d10 adicional y desechar el resultado más bajo. Sin embargo, todos los dados usados cuentan a la hora de determinar la Maldición de Tzeentch. Por ejemplo, un hechicero con Magia 2 que lance un hechizo de magia oscura tirará 3d10 y tomará los dos valores más altos para su lanzamiento; pero se contarán los tres dados para determinar la Maldición de Tzeentch. Si sacara 6, 6 y 6, la tirada de lanzamiento del hechizo sería 12 (6+6), pero el hechizo activaría una Manifestación mayor del Caos. Debes usar Magia oscura para lanzar un hechizo del Saber oscuro. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más información sobre el lanzamiento de hechizos.

MAGIA PUERIL

Descripción: Conoces las técnicas más básicas de la magia. La Magia pueril no es un único talento sino varios. Cada uno de ellos es una competencia mágica independiente, cuya especialidad se indica entre paréntesis. Por ejemplo, la Magia pueril (Arcana) es un talento distinto a la Magia pueril (Divina). Los talentos más comunes de Magia pueril son Arcana, Divina y Vulgar. Si posees un talento de Magia pueril y tienes una característica de Magia de al menos 1, puedes intentar lanzar cualquier hechizo de la especialidad del talento. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más detalles (incluida una lista de hechizos).

MAGIA VULGAR

Descripción: Eres un hechicero autodidacta que ha aprendido a usar magia mediante ensayo y error. Puedes lanzar hechizos de Magia pueril (Vulgar) aunque no poseas la habilidad Lengua arcana; eso sí, necesitas el talento Magia pueril (Vulgar). Debes tirar 1d10 adicional cada vez que lances un hechizo. El resultado no se añade a tu tirada de lanzamiento del hechizo, pero se tiene en cuenta para determinar si se produce la Maldición de Tzeentch. Cuando aprendas una Lengua arcana ya no tendrás que tirar este dado extra.

MANOS RÁPIDAS

Descripción: Eres muy diestro a la hora de tocar a tus oponentes en combate cuerpo a cuerpo mientras lanzas hechizos. Recibes un +20% a la HA para los hechizos de contacto.

MEDITACIÓN

Descripción: Puedes concentrar tu mente e ignorar el mundo que te rodea. Recibes una bonificación equivalente a tu Magia para las tiradas de lanzamiento de hechizos de magia ritual.

MUY FUERTE

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu Fuerza. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

MUY RESISTENTE

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu Resistencia. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

NEGOCIADOR

Descripción: Eres un hombre de negocios con un pico de oro y sabes cómo cerrar un trato. Recibes un +10% a todas las tiradas de Tasar y Regatear.

NO MUERTO

Descripción: Eres una criatura de la no vida, horriblemente reanimada mediante la nigromancia (ver **Capítulo 7: Magia**). Eres inmune al Miedo, el Terror, el aturdimiento, venenos, enfermedades y todos los hechizos, habilidades y efectos relacionados con la manipulación de las emociones y la mente.

ODIO VISCERAL

Descripción: Tu pueblo guarda un longevo rencor a las diversas razas goblinoides. Sus rapiñas te llenan de tal ira que recibes un +5% a tu HA cada vez que atacas a orcos, goblins y hobgoblins.

OÍDO AGUZADO

Descripción: Tu sentido del oído es extraordinariamente bueno. Recibes un +20% a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la audición.

ORADOR EXPERTO

Descripción: Eres un comunicador tan consumado que enciendes a multitudes inmensas. Puedes afectar a cien veces la cantidad de gente normal para la habilidad Carisma. Debes poseer el talento Don de gentes para poder adquirir éste.

ORIENTACIÓN

Descripción: Tienes un sentido instintivo de la dirección. Raras veces te pierdes, y siempre sabes por dónde queda el norte. Recibes un +10% a todas las tiradas de Orientación.

PARADA VELOZ

Descripción: Al realizar un ataque rápido (véase **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**) puedes renunciar a uno de tus ataques y aprovecharlo para hacer una parada gratuita. Así, si ruvieras Ataques 3, podrías lanzar dos ataques y hacer una parada con tu acción de ataque rápido. El límite de una parada por asalto se sigue aplicando.

PELEA CALLEJERA

Descripción: Has aprendido a pelear en las calles. Puedes atacar sin armas con un +10% a tu Habilidad de armas. Además, puedes aplicar un +1 a las tiradas de daño con ataques desarmado.

PERICIA SUBTERRÁNEA

Descripción: Bajo tierra te sientes como en casa. Recibes un +10% a todas tus tiradas de Esconderte y Movimiento silencioso en entornos subterráneos.

PIES LIGEROS

Descripción: Recibes un +1 permanente a tu característica de Movimiento. Modifica tu perfil inicial para reflejar esta bonificación.

PISTOLERO EXPERTO

Descripción: Puedes reducir en media acción el tiempo de recarga de todas las armas de pólvora negra. Si también posees el talento Recarga rápida, te beneficias de ambos (reduciendo así el tiempo de recarga de armas de pólvora negra una acción completa).

PROYECTIL INFALIBLE

Descripción: Sabes hacia dónde apuntar los proyectiles mágicos para que hagan el máximo daño. Puedes aplicar un +1 a las tiradas de daño de los proyectiles mágicos de tus hechizos.

PUNTERÍA

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu Habilidad de proyectiles. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

RECARGA RÁPIDA

Descripción: Puedes recargar armas de proyectil con una facilidad derivada de la práctica. Se reduce el tiempo de recarga de todas las armas



de proyectil en media acción. Por ejemplo, podrías recargar una ballesta con media acción, cuando lo normal es dedicarle una acción completa. Si el arma ya tiene un tiempo de recarga de media acción, ésta se convierte en una acción libre. Prácticamente no tardas nada en recargar este tipo de armas, con lo cual puedes realizar ataques rápidos con ellas. Consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento** para más información sobre los ataques rápidos.

RECIO

Descripción: Recibes un +1 permanente a tus Heridas. Modifica tu perfil inicial para reflejar esta bonificación.

REFLEJOS RÁPIDOS

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu Agilidad. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

RESISTENCIA AL CAOS

Descripción: Tienes una resistencia natural contra el poder del Caos. Recibes un +10% a las tiradas de Voluntad para resistir magia y otros efectos del Caos, y además eres inmune a la mutación del Caos. Sin embargo, nunca podrás ser usuario de magia de ninguna clase.

RESISTENCIA A ENFERMEDADES

Descripción: Tu constitución te permite ignorar muchas enfermedades. Recibes un +10% a todas las tiradas de Resistencia para combatir enfermedades.

RESISTENCIA A LA MAGIA

Descripción: Tienes una resistencia natural a los efectos de la magia. Recibes un +10% a todas las tiradas de Voluntad para resistirte a la magia.

RESISTENCIA A VENENOS

Descripción: Tu vigor te permite ignorar los efectos de muchos venenos. Recibes un +10% a todas las tiradas de Resistencia para combatir el envenenamiento.

ROBUSTO

Descripción: Tienes una constitución musculosa. No sufres penalizaciones al Movimiento por vestir armaduras pesadas (de placas). Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para más información sobre las armaduras.

SABER ARCANO

Descripción: Has estudiado una de las tradiciones de la magia del Imperio. El Saber arcano no es un talento normal pues no es un único talento, sino varios. Es tal el estudio y la concentración requeridos que sólo puedes llegar a conocer uno de ellos. Cada Saber arcano es una competencia mágica independiente, cuya especialidad se indica entre paréntesis. Por ejemplo, Saber arcano (Bestias) es un talento distinto al Saber arcano (Fuego). Los Saberes arcanos más habituales (conocidos como las ocho Órdenes de la Magia) son Bestias, Muerte, Fuego, los Cielos, Vida, Luz, Metal y Sombras. Si conoces un Saber arcano podrás intentar lanzar cualquiera de sus hechizos. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más detalles (incluida una lista de hechizos).

SABER DIVINO

Descripción: Tu devoción por tu deidad es tal que tus oraciones tienen un efecto mágico. El Saber divino no es un talento normal pues no es un único talento, sino varios. Es tal la devoción necesaria que sólo puedes llegar a conocer uno de ellos. Cada Saber divino es una competencia mágica independiente, cuya especialidad se indica entre paréntesis. Por ejemplo, Saber divino (Sigmar) es un talento distinto al Saber divino (Ulric). Los Saberes divinos más habituales se corresponden

con las principales deidades del Viejo Mundo: Grungni, Manann, Morr, Myrmidia, Ranaid, Sigmar, Shallya, Taal/Rhya, Ulric y Verena. Si conoces un Saber divino podrás intentar lanzar cualquiera de sus hechizos. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más detalles (incluida una lista de hechizos).

SABER OSCURO

Descripción: Has abrazado una de las artes prohibidas de la hechicería. El Saber oscuro no es un talento normal pues no es un único talento, sino varios. Es tal el estudio y la concentración requeridos que sólo puedes llegar a conocer uno de ellos. Cada Saber oscuro es una competencia mágica independiente, cuya especialidad se indica entre paréntesis. Por ejemplo, Saber oscuro (Caos) es un talento distinto al Saber oscuro (Nigromancia). Los Saberes oscuros más habituales son Caos y Nigromancia. En futuros suplementos se describirán Saberes oscuros adicionales, incluidos los de los dioses del Caos Nurgle, Slaanesh y Tzeentch. Si conoces un Saber oscuro podrás intentar lanzar cualquiera de sus hechizos. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más detalles (incluida una lista de hechizos).

SANGRE FRÍA

Descripción: Recibes un +5% permanente a tu característica de Voluntad. Modifica tu perfil inicial para que refleje esta bonificación.

SENTIDOS DESARROLLADOS

Descripción: Tus sentidos son muy finos por naturaleza. Recibes un +20% a todas las tiradas de Percepción.

SEXTO SENTIDO

Descripción: Notas una sensación extraña cada vez que estás en grave peligro, y a veces esto te pone sobre aviso antes de que suceda lo peor. Cada vez que haya algún riesgo, el DJ puede hacer una tirada de Voluntad por ti en secreto. Si tiene éxito, el DJ te dirá que tienes un mal presentimiento sobre la situación, o que sientes como si te estuvieran observando. Este talento puede hacer que no te cojan desprevenido mientras tus demás aliados son sorprendidos.

SUERTE

Descripción: Naciste con suerte. En los momentos más insospechados, las cosas siempre te salen bien. Ganas un punto de Suerte extra cada día. Consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento** para más información sobre los puntos de Suerte.

TEMIBLE

Descripción: Tienes un aspecto temible. Causas Miedo (según se explica en el **Capítulo 9: El Director de Juego**).

VIAJERO CURTIDO

Descripción: Tienes una experiencia de viaje exhaustiva. Recibes un +10% en las tiradas de Sabiduría popular y Hablar idioma.

VISIÓN NOCTURNA

Descripción: Puedes ver extremadamente bien en la oscuridad natural a distancias de hasta 30 metros. Este talento no funciona en la oscuridad total; se necesita una iluminación equivalente a la luz de las estrellas para que sirva de algo.

VISTA EXCELENTE

Descripción: Tienes una vista penetrante. Recibes un +10% a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la visión, así como a las tiradas de Leer labios.

VOLADOR

Descripción: Puedes volar. Consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento** para más información sobre el vuelo.

CORRE, SNORRI, CORRE

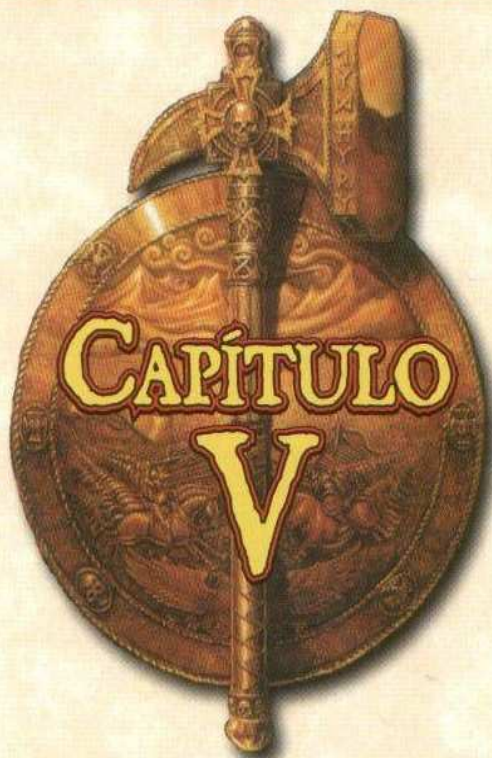
Snorri se acercó lentamente a la intersección, con sus ojos y oídos alertas ante cualquier señal de peligro. El camino frente a él estaba despejado, pero podía oír voces que venían del túnel al otro lado de la esquina. Naturalmente, era ésta la dirección que el enano debía tomar. Snorri asomó la cabeza por la pared y confirmó el peligro: goblins. Parecía haber al menos una docena. El enano sopesó el problema. Podría abrirse camino entre ellos luchando, pero probablemente resultaría herido y aún le quedaban varias leguas por recorrer. Llevaba un mensaje vital para el rey Alrik de Karak-Hirn y era su obligación como portador de runas asegurarse de que llegaba a su destino.

A veinte metros por delante de la intersección Snorri pudo ver una zona de rocas sueltas. Parecía que parte del viejo túnel de los enanos había comenzado a derrumbarse en ese punto. Snorri cargó silenciosamente su ballesta y apuntó con cuidado. Disparó el arma, y contempló cómo la saeta volaba como un rayo hacia la sección dañada de la pared. Como había esperado, el impacto del virote provocó una avalancha de rocas que cayeron sobre el suelo adoquinado. El ruido de las rocas rebotando resonó por los corredores.

Snorri volvió a cargar la ballesta rápidamente y después se apretó contra la pared. Por el ruido de sus pasos supo que los goblins habían picado el anzuelo. Una jauría de pieles verdes de piernas torcidas corrieron hacia la intersección y luego torcieron a la derecha, siguiendo el sonido de la avalancha de rocas. Cuando ya habían pasado, Snorri giró la esquina con cuidado e inspeccionó el puesto de guardia. Todos los goblins se habían tragado su estratagema.

El portador de runas corrió pasillo abajo. Tras unos cientos de metros, se detuvo junto a una sección indefinida de la pared. Podía oír las voces de los goblins tras él. Tocó tres puntos de la pared, y de repente se abrió en ella una puerta secreta. Snorri entró en el recién revelado pasaje y cerró la puerta tras él. El enano sonrió. Puede que los goblins controlasen ese túnel, pero no habían descubierto sus secretos.

Snorri siguió corriendo. Debía llegar a Karak-Hirn en menos de un día, y existían más peligros en el Undgrin Ankor. El portador de runas imploró la protección de Valaya y redobló su velocidad.



EQUIPO

“¡No pienso pagar 2.000 karls por una pistola de manufactura enana! ¡La fiable artesanía imperial me basta y me sobra!”

— Dagmar von Horstrup,
noble de Carroburgo (fallecido)

Una vez creado tu personaje, tendrás un montón de pertenencias iniciales propias de tu profesión, así como equipo común a todos los aventureros. Antes de empezar a jugar puedes comprar equipo adicional, descrito en este capítulo, sin tener en cuenta su disponibilidad (ver **Disponibilidad** en la página 104 para más detalles).

Los enseres son muy importantes, ya que para poder finalizar una profesión y avanzar a una nueva deberás haber recopilado los necesarios para la profesión de salida. A lo largo de tus aventuras sin duda conseguirás dinero y otros tesoros. La pregunta estriba en el uso que le darás a esas monedas ganadas con tantos esfuerzos. En este capítulo se detalla un surtido de bienes y servicios disponibles en el mundo de Warhammer: el juego de rol.

— OPCIONAL: CARGA —

A algunos jugadores no les preocupa demasiado saber cuánto peso pueden acarrear sus personajes. Si suena factible y parece factible, entonces es factible. Aquellos que deseen algo más de detalle pueden aplicar esta regla opcional. La carga refleja el peso y la masa combinados de un objeto. Algunos pueden pesar muy poco pero ser muy grandes y engorrosos, mientras que otros son pequeños pero extraordinariamente pesados. De igual modo, otros objetos son simplemente demasiado grandes y pesados para poder cargar con ellos. En cuanto al dinero, 50 monedas equivalen a 5 puntos de carga.

Los personajes pueden llevar cierta cantidad de carga (según su característica de Fuerza) antes de sentir sus efectos. Un personaje puede

acarrear un total de puntos de carga equivalente a su Fuerza x 10. Así, un personaje con Fuerza 45% podría acarrear 450 puntos de carga sin que ésta le haga ir más despacio. Por cada 50 puntos de carga que excedan esta capacidad de carga se aplica una penalización de -1 al Movimiento.

Los enanos pueden soportar más carga que los demás personajes (su capacidad es de Fuerza x 20). Los animales de tiro, como los caballos, pueden transportar cargas mayores y su capacidad de carga total es de Fuerza x 30.

El valor de carga de una criatura o personaje es igual a la suma de su Fuerza y su Resistencia, multiplicada por 10.

— SISTEMA MONETARIO —

Existen tres tipos de divisas, sea cual sea su nacionalidad: oro, plata y latón (esta última se sustituye a veces por cobre o bronce, pero en cualquier caso tiene el mismo valor). Cada moneda pesa unos 30 gramos. Presentan ciertas diferencias (por ejemplo, la decoración de la cara de la moneda, o las inscripciones en el reverso), pero todas las ciudades procuran acuñar monedas del mismo valor aproximado para facilitar el comercio por todo el Viejo Mundo. De este modo, una moneda de oro de Kislev tiene más o menos el mismo valor en Bretonia. Aun así, en determinadas circunstancias (en época de guerra, por ejemplo), algunas monedas pueden resultar sospechosas o incluso provocar una reacción hostil, por lo que es mejor conocer bien las tierras por las que uno viaja.

En todas las regiones la gente designa a las monedas por su nombre. Las monedas de oro son coronas de oro (abreviado *co* en la escritura), las monedas de plata se llaman chelines (abreviatura: *c*), y las de latón, bronce o cobre se llaman peniques (abreviatura: *p*). Por tanto, cuatro coronas de oro se escribe 4 *co*, nueve chelines de plata serían 9 *c*, y quince peniques serían 15 *p*.

TASAS DE CAMBIO

Los tipos de cambio siguen este baremo:

1 corona de oro (*co*) = 20 chelines de plata (*c*) = 240 peniques de latón (*p*)

1 chelín de plata = 12 peniques de latón

La mayoría de los habitantes del Viejo Mundo ven muy pocas monedas en toda su vida. A falta de moneda fuerte, muchos plebeyos se abastecen mediante trueques, canjeando una rueda de carro por un saco de harina y cosas así. Por otro lado, los aventureros encuentran mucho más oro que

cualquier persona normal, por lo que pueden poseer más bienes que las mayoría de la gente. Para más información sobre las ganancias y sueldos de la población común consulta la **Tabla 5-1: Ingresos**, en la que se establecen los sueldos aproximados de distintas ocupaciones.

— DISPONIBILIDAD —

Tener el dinero no siempre garantiza el acceso al artículo o servicio deseado. Es mucho menos probable que tengan objetos caros en caseríos y aldeas pequeñas que en una gran ciudad de 10.000 habitantes. Así, encontrar una espada de gran calidad en un aldea es mucho más complicado que hallarla en una abarrotada metrópolis. Para reflejar esto, cada artículo y servicio tiene asignado un valor de disponibilidad que va de Muy raro a Abundante. Estas indicaciones son su disponibilidad básica y sirven como punto de partida para determinar si tal objeto puede encontrarse en un pueblo concreto. Por ejemplo, Marienburg es una

ciudad costera y, naturalmente, el pescado debe ser un artículo mucho más habitual en ella que en un lugar como Karak Kadrin, situado en las Montañas del Fin del Mundo. Eres libre de ajustar la cantidad de artículos y servicios para adecuarlos a la ubicación de tus partidas.

Los personajes que busquen un objeto o servicio concreto deben conseguir una tirada de Cotilleo modificada por la disponibilidad del artículo (en la **Tabla 5-2: Consecuencias de la Disponibilidad** se sugieren modificadores básicos a la tirada de Cotilleo para encontrar un objeto en una comunidad de 1.000 habitantes o menos). Para poblaciones de más de 1.000 habitantes, la dificultad para encontrar un objeto se reduce un nivel (si es menor de 10.000 habitantes) o dos niveles (si es mayor de 10.000 habitantes). Si la comunidad es de 100 habitantes o menos, la dificultad aumenta un nivel. La **Tabla 5-3: Disponibilidad según población** muestra cómo varía la dificultad en relación al tamaño de la población.

TABLA 5-1: INGRESOS

Empleo	Paga anual (co)	Paga mensual (c)	Paga semanal (p)
Campesino	9-15	15-25	45-75
Granjero rico	15-25	25-45	75-135
Posadero	20-30	35-50	105-150
Tendero de ciudad	20-40	35-65	105-195
Mercenario	20-50	35-80	105-240
Menestral hábil	25-80	40-135	120-400
Perista medio	30-100	50-165	150-495
Galeño	40-150	65-250	195-750
Artesano	150-500	250-835	750-2.505
Noble inferior	250-500	415-835	1.245-2.505
Gran hechicero	300-800	500-1.350	1.500-4.050
Noble mayor	1.000+	1.700+	5.100+

Las pagas anuales indicadas no incluyen los impuestos regionales.

TABLA 5-2: CONSECUENCIAS DE LA DISPONIBILIDAD

Disponibilidad	Dificultad	Modificador al Cotilleo
Muy raro	Muy difícil	-30%
Raro	Difícil	-20%
Escaso	Desafiante	-10%
Normal	Normal	+0%
Común	Rutina	+10%
Frecuente	Fácil	+20%
Abundante	Muy fácil	+30%

Ejemplo: Aaron necesita una espada nueva. Es un artículo común, por lo que recibe un +10% a su tirada de Cotilleo para encontrarla en una aldea normal. Si buscara en un caserío, con una población de 100 habitantes o menos, la dificultad sería Normal (sin bonificación), y si la buscara en una ciudad muy poblada (pongamos de unos 8.000 habitantes), la encontraría fácilmente (tendría una bonificación de +20% pues la dificultad cae a Fácil).

— ARTESANÍA —

No todos los artículos tienen la misma calidad. Algunos están mal hechos y peor remendados, o bien son de una belleza y artesanía exquisitas. Un trozo de carne echada a perder vale mucho menos que un asado bien cocinado, del mismo modo que una espada pulida fabricada en una forja enana es mucho más valiosa que una espada oxidada encontrada en el fondo de un lago. Todos los artículos y servicios descritos en las secciones siguientes son de una artesanía normal, lo que significa que su calidad o rendimiento son normales. Si algún personaje desea algo mejor (o peor) que la media, aplica los ajustes que vienen a continuación al precio y la disponibilidad.

Normalmente, la artesanía no tiene efecto sobre el juego en lo relativo a los artículos y servicios ordinarios. Una vela de sebo de mala artesanía podría no permanecer encendida, chisporrotear o despedir un olor apesetoso, mientras que una vela de la cera mejor trabajada podría arder con mucha intensidad, resistir ráfagas de viento y cosas así. En el caso de armas y armaduras sí que afecta a su rendimiento o la carga, pero para los bienes y servicios generales las diferencias de calidad son meramente descriptivas. El DJ puede reducir la dificultad de algunas tiradas concretas, pero queda totalmente a su elección.

TABLA 5-3: DISPONIBILIDAD SEGÚN POBLACIÓN

Disponibilidad	Dificultad según la población			
	Menos de 100	Menos de 1.000	Menos de 10.000	10.000 o más
Muy raro	A discreción del DJ	Muy difícil	Difícil	Desafiante
Raro	Muy difícil	Difícil	Desafiante	Normal
Escaso	Difícil	Desafiante	Normal	Rutina
Normal	Desafiante	Normal	Rutina	Fácil
Común	Normal	Rutina	Fácil	Muy fácil
Frecuente	Rutina	Fácil	Muy fácil	Automático
Abundante	Fácil	Muy fácil	Automático	Automático

ARTESANÍA

Artesanía	Multiplicador al precio	Disponibilidad
La mejor	x10	Reduce 2 niveles
Buena	x3	Reduce 1 nivel
Normal	x1	—
Mala	x1/2	Aumenta 1 nivel

Ejemplo: volvemos con Aaron, quien se da cuenta de que no puede permitirse una espada nueva, por lo que decide conformarse con una de mala calidad. El precio de un arma así se reduce a la mitad, y hay muchas en las tiendas, así que su disponibilidad aumenta de Común a Frecuente.



LA JERGA DEL VIEJO MUNDO

El sistema monetario del Viejo Mundo recibe una confusión de nombres distintos. La gran variedad de monedas diferentes en circulación, combinada con los dialectos locales y la tendencia de los habitantes del Viejo Mundo al oscurantismo deliberado no facilita precisamente la situación. A continuación se citan algunos de los epítetos más frecuentes que pueden oír los aventureros.

Coronas de oro

Karl: argot de Reikland, derivado de la efígie del Emperador timbrada en todas las monedas de Altdorf.

Guelte: término nórdico para todas las monedas de la unidad de cuenta.

Marco: la corona imperial genérica, deriva probablemente de la típica "marca del martillo".

Gremial: una moneda de oro grabada con la impronta de un gremio (son frecuentes en Marienburgo).

Guitón: término de la gente de ciudad, hace referencia a una moneda de origen dudoso.

Brillosa: jerga callejera de Altdorf para designar una corona de oro.

Chelines

Numo: término informal usado entre las clases altas.

Morabotin: germanía de ladrones, de origen desconocido, extendida al habla común.

Plata: término habitual entre comerciantes y navegantes para referirse a los chelines.

Estiércol: nombre rural para los chelines, que a menudo crea bastante confusión.

Peniques

Metralla: jerga militar imperial con la que se hace referencia a los peniques de latón.

Meaja: expresión habitual entre granujas.

Latón: término enano (literal, como es costumbre entre ellos) con el que se refieren a las monedas de poco valor.

Expresiones comunes

"Una faena de poco penique": un mal negocio; pasarlo muy mal por algo innecesario.

"Donde hay estiércol hay halflings": una iniciativa ambiciosa que necesita mano de obra barata y prescindible.

"Completamente latónico": sin nada de dinero.

"Una meaja, po caria": frase típica de los mendigos de Altdorf, que son tan pobres que ni siquiera pueden permitirse las consonantes.

— BIENES Y SERVICIOS —

En los mercados de todo el Viejo Mundo existen incontables artículos de compra y venta. En numerosas tiendas, los personajes pueden encontrar objetos cotidianos como armas, cuerdas, recipientes o comida, cosas más raras y exóticas como venenos y pocimas, o incluso los extremadamente insólitos artefactos mágicos. Los objetos siguientes están organizados en dos amplias categorías: artículos (en los que se incluyen cosas como armamento, armaduras, ropa, comida y bebida, equipo general, transporte y equipo especial) y servicios (tales como atención médica, secuaces y demás).

ARMAMENTO

Las diversas armas de cuerpo a cuerpo y de proyectiles se agrupan en dos categorías generales. Las armas ordinarias puede usarlas cualquiera, mientras que para utilizar adecuadamente las armas de especialista se requiere cierto entrenamiento, de modo que sólo aquellos con el talento apropiado de Especialista en armas pueden usarlas (véase **Capítulo 4: Habilidades y talentos**). Si intentas usar un arma de especialista sin el talento correspondiente, tu HA (para las armas cuerpo a cuerpo) o tu HP (para las armas de proyectil) se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Grupos de especialidad en armas

Los grupos de especialidad en armas se subdividen a su vez en grupos más pequeños, cada uno de los cuales corresponde a un talento (ver **Capítulo 4: Habilidades y talentos**). Estos grupos (y las armas que engloban) son: Caballería (pica de jinete, lanza de caballería), Ballesta (pistola ballesta, ballesta de repetición), Ingeniería (rifle largo de Hochland, arma de fuego de repetición,

pistola de repetición), Presa (boleadoras, lazo, red, látigo), Esgrima (estoque, florete), Mangual (mangual, maza de armas), Pólvora (trabuco, arma de fuego, pistola), Arco largo (arco élfico, arco largo), Parada (rodela, main gauche, rompecespadas), Honda (honda, honda de cayado), Arrojadizas (cuchillo/estrella arrojadiza, hacha arrojadiza), A dos manos (arma grande, alabarda).

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Hay muchos tipos de armas en el Viejo Mundo, cada una con ventajas y desventajas únicas. Estos atributos se conocen como Propiedades de las armas. Algunas armas no tienen, mientras que otras poseen varias. En la sección siguiente se describen las diferentes Propiedades de las armas, y en las **Tablas 5-3 y 5-4** puedes ver a qué armas se aplica cada una de ellas.

Agotadora

Usar las armas con esta propiedad cansa mucho, por lo que su propiedad Impactante sólo se aplica durante el primer asalto de combate cuerpo a cuerpo.

Apresadora

Las armas con esta propiedad han sido diseñadas para apresar a los enemigos. Si consigues impactar, el blanco quedará atrapado a no ser que supere una tirada de Agilidad. Un blanco apresado no puede intentar ninguna otra acción salvo escapar de la presa. Puede intentar romper su atadura (una tirada de Fuerza) o liberarse (una tirada de Agilidad); todas éstas se consideran acciones completas. Cualquier ataque dirigido contra un blanco inmovilizado recibe un +20% a la HA o la HP (según corresponda).



Contundente

Las armas con esta propiedad pueden dejar inconsciente al enemigo. Recibes un +10% a tu Fuerza cuando uses el talento Golpe conmocionador con ellas.

Defensiva

Las armas con esta propiedad han sido diseñadas para realizar paradas. Recibes un +10% a todos los intentos de parada con un arma defensiva.

Equilibrada

Las armas con esta propiedad están diseñadas para blandirlas con la mano izquierda, normalmente combinadas con un estoque o florete. Si usas una de estas armas en tu mano secundaria no sufrirás la penalización usual de -20% a la Habilidad de armas.

Especial

Consulta las descripciones de cada arma para ver sus reglas especiales adicionales.

LOS ENSERES Y EL CAMBIO DE PROFESIÓN

Conforme ganas y gastas PE para completar tu profesión, deberías ir pensando en la siguiente. Para poder tomar una de las salidas profesionales debes conseguir todos los enseres de dicha profesión. Puede que ya tengas algunos de ellos de tus aventuras anteriores, pero otros serán demasiado caros para comprarlos, y tal vez te veas obligado a robar o a buscar ciertos artículos en lugares inexplorados (ambas son opciones peligrosas). La mayor parte del equipo descrito en este capítulo se encuentra a la venta en cualquier pueblo o aldea o, a falta de eso, disponible en alguno de los muchos mercaderes y menestrales que trabajan en las hediondas ciudades del Viejo Mundo. Sin embargo, algunos artículos pueden resultar más difíciles de adquirir, obligándote a enfrentarte a terribles criaturas, ruinas encantadas o sectarios ávidos de sangre.

Experimental

Las armas con esta propiedad son lo último en tecnología de ingeniería, por lo que son más propensas a los accidentes. Con un resultado de 96-98 en la tirada de ataque el arma se encasquilla y no podrá ser disparada de nuevo hasta que se arregle con una tirada de Oficio (Arcabucero). Un resultado de 99-00 en la tirada de ataque hace que el arma explote, infligiendo Daño 8 al usuario y destruyéndose en el proceso.

Impactante

Las armas con esta propiedad golpean con una fuerza tremenda. Si atacas con un arma impactante puedes tirar 2d10 para el daño y escoger el resultado más alto.

Lenta

Las armas con esta propiedad son pesadas y embarazosas, por lo que son fáciles de evitar. Los enemigos reciben un +10% a sus tiradas para parar o esquivar un arma lenta.

Metralla

Las armas con esta propiedad disparan montones de balas, esquirlas de metal, clavos, cristales u otros proyectiles pequeños. Estas armas no son de precisión; simplemente rocían toda una zona con una nube de muerte. Para disparar un arma de metralla no es necesario realizar una tirada de Habilidad de proyectiles. Basta con que delimites un área tan larga como el alcance máximo del arma (32 metros/16 casillas en el caso de un trabuco) y de 2 metros (1 casilla) de ancho. Todo el que se encuentre dentro de este área de efecto debe conseguir una tirada de Agilidad o se le aplicará el daño del arma.

Perforante

Las armas con esta propiedad son especialmente eficaces a la hora de atravesar armaduras. Los ataques de armas perforantes ignoran 1 punto de armadura. Si el blanco no lleva armadura, esta propiedad no tiene efecto alguno sobre él. Se pueden aplicar tanto esta bonificación como la concedida por el talento Disparo certero.

Poco fiable

Las armas con esta propiedad no siempre funcionan correctamente. Con un resultado de 96-99 en la tirada de ataque el arma se encasquilla y no podrá dispararse de nuevo hasta que se supere una tirada de Oficio (Arcabucero). Si el resultado de la tirada de ataque es un 00 el arma explota, infligiendo el daño normal al usuario y destruyéndose en el proceso.

Precisa

Las armas con esta propiedad tienen una precisión mortal. Si atacas con un arma precisa, puedes aumentar en 1 el valor crítico de cualquier golpe crítico que inflijas. Puedes añadir a esta bonificación la del talento Golpe letal (si lo posees).

Rápida

Las armas con esta propiedad golpean con rapidez al ser especialmente ligeras o largas. Los enemigos sufren una penalización de -10% a todos los intentos de parar o esquivar un arma rápida.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Las características de cada arma para el juego se indican en la **Tabla 5-4: Armas cuerpo a cuerpo** o en la **Tabla 5-5: Armas de proyectil**. En ellas se incluye la información siguiente:

Nombre

El nombre más habitual del arma; algunas armas se conocen por otros nombres en distintas razas y culturas.

ARTESANÍA DE LAS ARMAS

Todas las armas presentadas aquí son de artesanía normal. Para las armas de mejor o peor manufactura puedes aplicar los siguientes modificadores, a no ser que se mencione lo contrario en la descripción del arma.

La mejor: el arma es una de las mejores que puede encontrarse. Si esgrimes una de éstas en combate, recibes un +5% a tu Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles (lo que corresponda). Además, es menos engorrosa que un arma normal, por lo que su valor de carga se reduce en un 10% (hasta un mínimo de 1). La munición de la mejor artesanía no te concede ninguna bonificación a la HP, pero su valor de carga sí se reduce. Las armas de la mejor artesanía suelen ser bellísimas, con joyas incrustadas en el pomo o detalles adicionales en el acabado. Algunas armas de este nivel de artesanía pueden parecer sencillas, pero su eficacia será exquisita.

Buena: el arma es de gran calidad, está bien equilibrada y es bastante fiable. Resulta menos aparatosa que un arma normal, por lo que su valor de carga se reduce en un 10% (hasta un mínimo de 1). La munición de buena artesanía no otorga ningún beneficio.

Mala: el armamento de mala artesanía es chapucero y poco fiable. Si usas un arma de este tipo en combate, recibes un -5% a tu Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles (la que corresponda). La munición de mala calidad aplica esta penalización al arma con la que se dispara. Si un arma de proyectiles de mala calidad se carga con munición de mala artesanía, el usuario recibe un -10% a su Habilidad de proyectiles.

Precio

Esta columna indica el precio habitual del objeto. El valor fluctúa dependiendo de la disponibilidad del artículo (a discreción del DJ), su artesanía, y el éxito o fracaso en la tirada de Regatear.

Carga

Esta columna refleja el peso y masa aproximados del arma. Consulta la página 103 para más detalles sobre la carga.

Grupo

Esta columna denota el grupo del arma (ver página 105).

Daño

Esta columna muestra el daño básico del arma. Si se consigue impactar con ella, el arma inflige la cantidad indicada más 1d10 (consulta el Capítulo 6: Combate, daño y movimiento). El daño de las armas cuerpo a cuerpo depende de la Bonificación por Fuerza del usuario.

Alcance

Todas las armas de proyectil tienen un alcance, señalado por dos números separados por una barra. El primero indica la distancia del corto alcance, mientras que el segundo es para el largo alcance. Los disparos a largo alcance reciben un -20% a la HP. Todos los alcances se dan en metros (si jugáis con casillas, basta con que dividas el número indicado entre dos). Por ejemplo, un arco tiene un corto alcance de 24 metros y un largo alcance de 48 metros. Si disparas a un enemigo que está a una distancia máxima de 24 metros no se aplica penalización a la HP. Si el blanco se encuentra a una distancia de entre 25 y 48 metros, sufres un -20% a la HP. Algunas armas carecen de largo alcance.

Recarga

Es el tipo (y a veces la cantidad) de acciones necesarias para recargar el arma. Consulta el Capítulo 6: Combate, daño y movimiento para más información sobre los tipos de acciones y el proceso de recarga.

Propiedades

Esta columna indica las posibles propiedades que pueda tener el arma (ver páginas 105-106).

Disponibilidad

Esta columna muestra la disponibilidad general del arma (ver página 104).

DESCRIPCIONES DE LAS ARMAS

A continuación se describen las armas incluidas en la **Tabla 5-4: Armas cuerpo a cuerpo** y en la **Tabla 5-5: Armas de proyectil**, junto a cualquier regla especial que haya que aplicar por esgrimir las en combate.

Alabarda: una alabarda es una hoja pesada sujeta al extremo de una sólida asta de madera o metal. La hoja tiene un pincho afilado en la parte superior y un ancho filo semejante al de un hacha, de modo que puede usarse de dos formas. Cuando atacas con una alabarda puedes usarla como una lanza o como un arma grande. Esto significa que puede tener la propiedad Rápida (por un lado) o las propiedades Impactante y Lenta (por el otro). Existe una gran variedad de alabardas, que difieren respecto al tamaño de la hoja, la longitud del pincho y la composición del asta. Además, dentro de esta categoría también puede incluirse cualquier otra arma de asta como gujas y partesanas (todas tienen las mismas características).

Arco: los arcos suelen estar hechos de madera, cuerno y tendones. Se pueden adquirir fácilmente casi en todas partes y son armas básicas en comunidades de todos los tamaños.

Arco corto: más pequeño que el arco normal, es barato y fácil de fabricar. Su única desventaja consiste en su menor alcance. Algunos jinetes llevan arcos cortos porque son más sencillos de manejar a caballo, y los halflings los usan a menudo (debido a su tamaño).

Arco élfico: el arco élfico es parecido al arco largo, pero está construido con una madera flexible y muy poco común, recubierta de hueso. Es más ligero y menos voluminoso que un arco normal, pero su estructura inusual hace que sólo los arqueros más experimentados puedan utilizarlo. Los artesanos elfos son los únicos capaces de fabricar arcos élficos, por lo que son muy poco habituales fuera de sus tierras. Si no posees el talento de Especialista en armas (Arco largo), el arco élfico tendrá las mismas características que un arco corto normal, además de la reducción a la Habilidad de armas. Entre los arcos élficos no hay diferencias de artesanía: todos son de una calidad excepcional.

Arco largo: el arco largo es la versión mejorada del arco normal (ver más arriba), construido con capas alternas de madera flexible, normalmente de tejo y de olmo. Aunque su rendimiento es superior al de un arco normal, su verdadera ventaja consiste en la potencia que imprimen a las flechas para atravesar armaduras.

Arma de fuego: también conocida como arcabuz, el arma de fuego es la más básica de las armas de pólvora disponibles en el Viejo Mundo. Presentan distintos niveles de artesanía, desde las burdas armas de fuego de madera en las que el usuario debe poner en contacto una mecha encendida con la pólvora para disparar el arma, hasta las sofisticadas armas de los enanos, equipadas con diversos mecanismos de cerrojo y hasta con gatillos.



Tabla 5-4: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Precio	Carga	Grupo	Daño	Propiedades	Disponibilidad
Alabarda	15 <i>co</i>	175	A dos manos	BF	Especial	Común
Arma de mano (espada, etc.)	10 <i>co</i>	50	Ordinaria	BF	Ninguna	Común
Arma grande *	20 <i>co</i>	200	A dos manos	BF	Impactante, lenta	Normal
Báculo *	3 <i>c</i>	50	Ordinaria	BF-2	Defensiva, contundente	Frecuente
Daga	1 <i>co</i>	10	Ordinaria	BF-3	Ninguna	Común
Escudo	10 <i>co</i>	50	Ordinaria	BF-2	Defensiva, especial	Común
Estoque	18 <i>co</i>	40	Esgrima	BF-1	Rápida	Escaso
Florete	18 <i>co</i>	40	Esgrima	BF-2	Rápida, precisa	Raro
Guantelete/Cesto	1 <i>co</i>	1	Ordinaria	BF-3	Contundente	Común
Improvisada	—	35	Ordinaria	BF-4	Ninguna	—
Lanza	10 <i>co</i>	50	Ordinaria	BF	Rápida	Común
Lanza de caballería	15 <i>co</i>	100	Caballería	BF+1	Rápida, impactante, agotadora	Raro
Main gauche	4 <i>co</i>	15	Parada	BF-3	Equilibrada, defensiva	Escaso
Mangual *	15 <i>co</i>	95	Mangual	BF+1	Impactante, agotadora	Escaso
Maza de armas	15 <i>co</i>	60	Mangual	BF	Impactante, agotadora	Escaso
Pica de jinete	20 <i>co</i>	75	Caballería	BF	Rápida, impactante, agotadora	Escaso
Rodela	2 <i>co</i>	10	Parada	BF-4	Equilibrada, defensiva, contundente	Normal
Rompeespadas	5 <i>co</i>	40	Parada	BF-3	Equilibrada, especial	Escaso
Sin armas	—	—	Ordinaria	BF-4	Especial	—

Tabla 5-5: ARMAS DE PROYECTIL

Nombre	Precio	Carga	Grupo	Daño	Alcance †	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Arco *	10 <i>co</i>	80	Ordinaria	3	24/48	Media	Ninguna	Común
Arco corto *	7 <i>co</i>	75	Ordinaria	3	16/32	Media	Ninguna	Común
Arco élfico *	70 <i>co</i>	75	Arco largo	3	36/72	Media	Perforante	Muy raro
Arco largo *	15 <i>co</i>	90	Arco largo	3	30/60	Media	Perforante	Normal
Arma de fuego *	300 <i>co</i>	30	Pólvora	4	24/48	2 completas	Impactante, poco fiable	Muy raro
Arma de fuego de repetición *	600 <i>co</i>	30	Ingeniería	4	24/48	Libre	Experimental, especial	Muy raro
Ballesta *	25 <i>co</i>	120	Ordinaria	4	30/60	Completa	Ninguna	Normal
Ballesta de repetición *	100 <i>co</i>	150	Ballestas	2	16/32	Libre	Especial	Muy raro
Boleadoras	7 <i>c</i>	20	Presa	1	8/16	Media	Apresadora	Escaso
Daga/estrella arrojadiza	3 <i>co</i>	10	Arrojadiza	BF-3	6/12	Media	Ninguna	Común
Hacha/martillo arrojadizo	5 <i>co</i>	40	Arrojadiza	BF-2	8/-	Media	Ninguna	Normal
Honda	4 <i>co</i>	10	Honda	3	16/32	Media	Ninguna	Común
Honda de cayado *	6 <i>co</i>	50	Honda	4	24/48	Completa	Ninguna	Raro
Improvisada	—	10	Ordinaria	BF-4	6/-	Media	Ninguna	—
Jabalina	25 <i>c</i>	30	Ordinaria	BF-1	8/16	Media	Ninguna	Normal
Lanza	10 <i>co</i>	50	Ordinaria	BF	8/-	Media	Ninguna	Común
Látigo	2 <i>co</i>	40	Presa	BF-4	6/-	Media	Rápida, apresadora	Normal
Lazo *	1 <i>co</i>	10	Presa	n/a	8/-	Media	Apresadora	Frecuente
Pistola	200 <i>co</i>	25	Pólvora	4	8/16	2 completas	Impactante, poco fiable	Muy raro
Pistola ballesta	35 <i>co</i>	25	Ballestas	2	8/16	Completa	Ninguna	Raro
Pistola de repetición	400 <i>co</i>	25	Ingeniería	4	8/16	Libre	Experimental, especial	Muy raro
Red	3 <i>co</i>	60	Presa	n/a	4/8	Completa	Apresadora	Frecuente
Rifle largo de Hochland	450 <i>co</i>	70	Ingeniería	4	48/96	2 completas	Impactante, poco fiable	Muy raro
Trabuco	70 <i>co</i>	50	Pólvora	3	32/-	3 completas	Metralla	Muy raro

MUNICIÓN

Nombre	Precio	Carga	Grupo	Daño	Alcance †	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Flechas (5)	1 <i>c</i>	10	—	—	—	—	—	Común
Virotes (5)	2 <i>c</i>	10	—	—	—	—	—	Normal
Balas (10)	1 <i>c</i>	10	—	—	—	—	—	Raro
Pólvora (cada disparo)	3 <i>c</i>	1	—	—	—	—	—	Muy raro

* Requiere el uso de ambas manos, por lo que no puede usarse este arma junto a un escudo o rodela.

† El alcance se expresa en metros; reducirlo a la mitad para obtener el alcance en casillas.

Arma de mano: las armas de mano suponen una inmensa categoría de armamento en la que se incluye cualquier tipo de arma que pueda esgrimirse con una mano: mazas, martillos, espadas, picos, porras y hachas. La mayoría de los combatientes del Viejo Mundo prefieren este tipo de armas antes que otras más engorrosas.

Arma grande: al igual que las armas de mano (ver más arriba), las armas grandes son una amplia categoría de armamento. Cualquier arma que deba esgrimirse con dos manos cae dentro de este grupo: espadas de doble puño, martillos grandes y hachas grandes.

Armas de fuego y pistolas de repetición: estas armas son similares a los modelos de un solo disparo, pero tienen seis cañones. El tiempo de recarga indicado en la **Tabla 5-5: Armas de proyectil** sólo se aplica mientras queden aún cañones sin disparar su carga. Una vez efectuados los seis disparos, se requieren 6 acciones completas para volver a cargarlos y preparar el arma para seguir disparando. Normalmente sólo los ingenieros imperiales usan este tipo de armas, por lo que son bastante poco frecuentes.

Báculo: el báculo es una de las armas más habituales del Viejo Mundo. Fácil de fabricar y disponible en casi cualquier parte, el báculo es un elemento básico en el equipo de la mayoría de los viajeros. Los mejores báculos están fabricados con nogal o roble, con topes de metal para evitar que las puntas se quiebren, y un asidero de cuero hacia la mitad de su asta.

Balas: las balas de las armas de fuego se venden en pequeñas cartucheras de tela aceitada que contienen 10 balas cada uno. Usados como munición para cualquier arma de ingeniería o de pólvora, son más comunes que las propias armas para las que han sido diseñadas. Las balas de la mejor artesanía están hechas de acero, mientras que las de menor artesanía pueden ser de plomo, cerámica o incluso arcilla. A diferencia de otros tipos de munición, una vez que las balas son disparadas ya no pueden volver a usarse.

Ballesta de repetición: la ballesta de repetición parece una ballesta normal, pero tiene un cargador de 10 virotes que permite al usuario efectuar varios disparos antes de tener que recargar el arma. El tiempo de recarga indicado en la **Tabla 5-5: Armas de proyectil** sólo se aplica mientras queden virotes en el cargador. Una vez vacío, se requieren 4 acciones completas para llenar de nuevo el cargador y preparar el arma para seguir disparando.

Boleadoras: las boleadoras son un juego de entre dos y cuatro esferas lastradas unidas por una cuerda. Las boleadoras de la mejor artesanía no conceden bonificación a las tiradas de Habilidad de armas, sino que el sujeto de un ataque con éxito debe superar una tirada Desafiante de Fuerza o Agilidad para liberarse.

Cuchillo/estrella arrojadiza: dardos, cuchillos, dagas, estrellas y demás objetos afilados o perforantes, más pequeños y menos letales que las hachas o martillos arrojadizos (aunque tienen la ventaja de su mayor alcance).

Daga: dentro de las dagas se incluyen todas las armas de filo pequeñas, desde estiletes a cuchillos. La longitud de la hoja varía desde los 45 cm a poco menos de 15 cm. Las dagas son muy frecuentes, ya que son componentes principales de las cuberterías del Viejo Mundo.

Escudo: los escudos se usan para bloquear ataques y golpear al enemigo. Existen infinidad de modelos: redondos, cuadrados, con forma de diamante, etc. Debido al gran tamaño del escudo, los ataques a distancia dirigidos contra su usuario reciben un -10% a la Habilidad de proyectiles (si ves venir el ataque).

Estoque: el estoque es parecido al florete, pero tiene una hoja más ancha y varios gavilanes en la taza de guarnición. Aunque no es tan preciso como su hermano menor, puede causar más daño ya que su hoja más ancha permite cortar además de perforar. Los sables tienen las mismas características que el estoque.

Flecha y virote: las flechas (para los arcos) y los virotes (para las ballestas) vienen en haces de cinco. Al finalizar un encuentro puedes recuperar la munición disparada, pero cada una de ellas tiene una probabilidad del 50% de haberse roto o perdido. Para los más desesperados las flechas y los virotes pueden usarse como armas cuerpo a cuerpo (se tratan como armas improvisadas, como se explica en la página 109), pero tienen una probabilidad del 50% de romperse en cada ataque con éxito.

Florete: un florete (también llamado espadín) es una fina hoja de sección cuadrangular con una cazoleta de guarnición en la empuñadura. Usado principalmente en esgrima, tiene la ventaja de ser rápido y preciso. A cambio de su velocidad, sacrifica parte de su capacidad de daño potencial.

Guanteletes y cestos: los guanteletes y cestos se usan para aumentar ligeramente el daño de tus puños en combate. En esta categoría se incluyen también los guantes de malla y las nudilleras de metal. (N. del t.: Los cestos son una especie de guantes o nudilleras lastrados usados por los atletas luchadores en la antigua Roma; obviamente, en el apartado de Enseres de cada profesión nos referimos como cesto a este tipo de arma, y no a los recipientes de mimbre)

Hacha/martillo arrojadizo: estas armas son por lo general hachas de mano o martillos ordinarios que, cuando se arrojan, infligen más daño que otras armas de mano arrojadizas. Si se usan en combate cuerpo a cuerpo causan el mismo daño que si se arrojan.

Honda: la honda es un tira de tela o cuero sobre el que se deposita una piedra. Aunque no es tan impresionante como un arco y carece del alcance de arcos y ballestas, tiene el mismo alcance que un arco corto y causa un daño similar. Más aún, la munición es gratis ya que cualquier piedra pequeña le sirve. Las hondas no presentan diferencias en artesanía (o las tienen pero son insignificantes).

Honda de cayado: la honda de cayado consiste en una vara corta con una honda en su extremo. Al asirla por la vara permite lanzar piedras a más velocidad. Sin embargo, como es más larga y pesada que una honda normal, su tiempo de recarga es mayor.

Improvisada: mientras que las armas de mano y las armas grandes son categorías generales que abarcan una gran cantidad de armas, la categoría de armas improvisadas incluye quizá la mayor cantidad de ellas, pues cualquier cosa que se pueda coger y sirva para hacer daño cuenta como arma improvisada. En este grupo se incluyen pichetes, ganchos, candelabros o incluso sillas. Puedes arrojar armas improvisadas como si fueran armas de proyectil. Dado que existe una variedad tan grande, el valor de carga indicado en la **Tabla 5-4: Armas cuerpo a cuerpo** y **Tabla 5-5: Armas de proyectil** se considera el valor de base. Los objetos más grandes (taburetes, sillas o puertas) tienen mayores valores de carga, aunque el daño infligido es el mismo. No hay diferencias de artesanía entre las armas improvisadas.

Jabalina: una jabalina es una lanza corta diseñada para ser arrojada. Este mismo diseño la hace inviable para el combate cuerpo a cuerpo: si se usa de este modo, se considera un arma improvisada.

Lanza: una de las armas más antiguas de la historia, que aún no ha pasado de moda debido a su versatilidad. Las lanzas son buenas armas de combate cuerpo a cuerpo, pero también pueden usarse en combate a distancia. Si se usa como arma cuerpo a cuerpo posee la propiedad Rápida (ver página 106), pero carece de propiedades especiales si se usa como arma arrojadiza.

Lanza de caballería: la lanza de los caballeros es una lanza larga y pesada, normalmente con un mango de roble y una punta de acero. Puede atravesar armaduras y derribar a los enemigos, y sería mucho más popular si fuera más corriente y asequible. Debido a su precio (aunque no es ni de lejos tan cara como los trabucos) y a su disponibilidad, las lanzas de caballería son de uso casi exclusivo de los caballeros y guerreros adinerados de todo el Imperio.



Látigo: un látigo es una gruesa sogá o correa de cuero que inflige un daño insignificante, pero con el que se puede apresar al adversario. Combinado con su propiedad Rápida, en manos de un usuario experimentado el látigo puede convertirse en un arma muy peligrosa.

Lazo: un lazo no es más que una cuerda con uno de sus extremos anudados formando una lazada. Un ataque con éxito rodea al blanco con esta lazada alrededor de su brazo, pierna o torso. Aunque no inflige daño, es muy útil para inmovilizar al oponente (al menos durante unos momentos).

Main gauche: el main gauche (daga de mano izquierda) es un arma de hoja corta, ligeramente más larga que una daga ordinaria. Está construido para la defensa: tiene una guarnición más ancha y una hoja más fina que las de un cuchillo normal. Sin embargo, debido a su diseño no es muy eficaz como arma arrojadiza (en tal caso se considera arma improvisada).

Mangual y maza de armas: un mangual consiste en dos o más cadenas unidas a un mango largo. La mayoría de los manguales tienen aros o bolas de metal erizadas de pinchos en los extremos de estas cadenas para aumentar el daño potencial del arma. Una maza de armas es un mangual con una sola cadena y bola (pesa menos y hace menos daño).

Pica de jinete: consiste en una media pica o lanza usada por la caballería. Aunque no es tan larga como la lanza de caballería, puede infligir una cantidad de daño impresionante sin llegar a ser tan aparatosa como su hermana mayor.

Pistola: la pistola es un arma de fuego de minuciosa manufactura que dispara mediante un mecanismo de resorte. Básicamente se trata de un tubo hueco de metal equipado con una culata de madera. El mecanismo de disparo está situado aproximadamente en la mitad del cañón. Las pistolas usan balas como munición.

Pistola ballesta: una pistola ballesta parece una ballesta pequeña, pero está construida por completo en acero. Tiene el tamaño aproximado de una pistola y se puede disparar con una sola mano. Aun con su ventajoso tamaño, resulta igual de lenta de cargar que una ballesta normal, pues hay que retirar la cuerda de arco hasta un husillo montado en la culata del arma.

Pólvora: la pólvora, necesaria para disparar pistolas y demás armas de fuego, se vende en barriletes pequeños o en cuernos, sellados con cera para evitar que la humedad la eche a perder. No hay diferencias de artesanía en la pólvora, aunque si se moja se estropea. Cada dosis de pólvora es suficiente para un disparo.

Red: la red es un entramado de cuerdas lastrado que se usa para inmovilizar a los enemigos. Al igual que el lazo, la red no causa daño, sino que sirve para capturar con vida a la víctima. No obstante, es difícil usarla eficazmente y su uso queda relegado a los guerreros y cazarrecompensas mejor entrenados.

Rifle largo de Hochland: los ingenieros del ducado de Hochland (famoso por sus cazadores) han diseñado un arma de fuego con un alcance mejorado en comparación con el trabuco o el arcabuz. Aunque es un arma superior al resto de las armas de fuego del Imperio, es muy poco habitual, y los que poseen uno casi nunca estarán dispuestos a venderlo. Que se sepa, por ahora sólo han sido construidos en Hochland. Como ocurre con los arcos élficos, no hay diferencias de artesanía entre los rifles de Hochland: todos son de una calidad excepcional.

Rodela: una rodela es un escudo pequeño que se usa para bloquear ataques, aunque también sirve para atacar. Algunas rodela vienen equipadas con tachas o pinchos.

Rompeespadas: el rompeespadas está diseñado para inutilizar armas de filo. Si consigues impactar con él puedes intentar romper la daga, florete, main gauche, estoque o espada de tu adversario. Esto se determina mediante una tirada enfrentada de Fuerza. Si vences, la hoja de tu oponente se rompe, y pasa a considerarse arma improvisada.

Sin armas: los ataques sin armas incluyen puñetazos, patadas, cabezazos y demás. Los puntos de armadura protegen el doble contra los ataques

sin armas. Consulta la sección de Combate sin armas en la página 131 para más información.

Trabuco: el trabuco es una versión mayor del arma de fuego (ver página 109). Puedes cargarlo con clavos, cristales rotos, piedras pequeñas y en general cualquier cosa que tengas a mano, aunque es preferible usar balas (ver pólvora en la página 109).

ARMADURA

El Viejo Mundo es un lugar peligroso, y muy a menudo lo único que te separa de morir bajo metales dentados es una buena armadura. Funciona de modo similar a tu Bonificación por Resistencia, pues reduce el daño que te infligen los ataques de tus enemigos. Cada pieza de equipo de protección tiene un valor en puntos de armadura, que indican el grado de protección que confiere. Debes sumar tus puntos de armadura y tu Bonificación por Resistencia para determinar cuánto daño puedes resistir cada vez que te golpeen.

BÁSICA FRENTE A AVANZADA

Hay dos formas diferentes de tratar las armaduras en *WJDR*, una básica y otra avanzada. Es recomendable que comiences con el método básico las primeras veces que juegues. Cuando ya domines la mecánica esencial del sistema podrás integrar las reglas avanzadas si deseas mayor realismo.

ARMADURA BÁSICA

El método básico de armaduras en *WJDR* es bastante abstracto. No hace falta llevar la cuenta de todas y cada una de las piezas de armadura que te pones; basta con conocer el nivel general de protección que otorga tu armadura. En este sistema, los personajes tienen cuatro opciones:

- **Sin armadura:** has escogido no llevar armadura, o bien no te la puedes permitir. Tienes 0 puntos de armadura.
- **Armadura ligera:** tu armadura es casi toda de cuero. Tienes 1 punto de armadura.
- **Armadura media:** tu armadura es casi toda de malla. Tienes 3 puntos de armadura.
- **Armadura pesada:** tu armadura es casi toda de placas. Tienes 5 puntos de armadura.

OPCIONAL:

ARMADURA AVANZADA

Aunque el método básico hace el apaña para la mayoría de las situaciones, resulta muy abstracto. El método avanzado es algo más complicado, pero otorga un mayor control sobre el blindado de tu personaje.

El método avanzado se usa en conjunción con el sistema de localización de impactos (ver **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**). En resumen, cada personaje tiene seis localizaciones: cabeza, brazo derecho, brazo izquierdo, cuerpo, pierna derecha y pierna izquierda. El sistema avanzado te permite llevar la cuenta de la armadura de cada localización por separado (pudiendo así colocar varias capas de protección en zonas concretas, por ejemplo). Podrías tener 3 PA en la cabeza, 1 en el cuerpo y ninguno en las piernas. La localización de cada ataque es mucho más importante en este sistema.

La **Tabla 5-6: Armadura avanzada** muestra los diferentes tipos de armaduras disponibles. El cuero es la armadura más barata y habitual. Puedes ponerte mallas o placas/yelmo encima de cuero, y placas/yelmo encima de mallas. Ninguna localización puede tener más de 5 puntos de armadura (1 por cuero, 2 por malla y 2 por placas/yelmo). Las armaduras de cuerpo entero son juegos completos con todas las opciones disponibles. Por ejemplo, una armadura de placas completa incluye cuero, malla y placas/yelmo en todas las localizaciones.

Ejemplo: Reinhardt, un batidor, viste actualmente una armadura completa de cuero. Decide que quiere más protección en ciertas partes de su cuerpo, por lo que visita a un forjador de armaduras de Talabheim y compra algunos artículos: una cofia de malla, una camisa de malla y un yelmo. Una vez equipado, Reinhardt tiene ya 5 PA en su importantísima cabeza, 3 PA en el cuerpo y 1 en brazos y piernas.

EFFECTOS DE LA ARMADURA

La protección de la armadura conlleva un precio. Las armaduras buenas son pesadas y pueden reducir la velocidad y destreza del usuario. Los efectos de las armaduras (que son acumulativos) son los siguientes:

- Si llevas una armadura ligera (básica) o únicamente de cuero (avanzada) no hay penalización.
- Si llevas una armadura media (básica) o cualquier tipo de malla (avanzada) sufres una penalización de -10% a la Agilidad. Esta penalización no se aplica si la única armadura de malla que vistes es una cofia.
- Si llevas una armadura pesada (básica) o cualquier tipo de placa (avanzada) sufres una penalización de -1 al Movimiento. Si usas las reglas de carga ignora esta penalización, pues el sistema de carga ya lo tiene en cuenta.

DESCRIPCIONES DE LAS ARMADURAS

A continuación se describen las armaduras de la **Tabla 5-6: Armadura avanzada**.

Armadura de cuero completa: la armadura de cuero de cuerpo entero permite la máxima movilidad y flexibilidad a cambio de una protección reducida. Los componentes de la armadura son una mezcla de cuero blando y cuero endurecido (hervido en aceite). Esta armadura también incluye un gorro de cuero para proteger la cabeza.

Armadura de placas completa: la armadura de placas completa cubre al usuario de placas entrelazadas diseñadas para la máxima protección.

La armadura completa incluye un yelmo, una coraza, brazales y grebas de metal sobre una armadura completa de malla y de cuero. Las armaduras de placas más caras presentan elaborados relieves y grabados ideados para sembrar el pánico en el corazón de los enemigos.

Brazales de metal: los brazales de metal ofrecen protección para los antebrazos, brazos y hombros. Muchos llevan también guanteletes para proteger sus dedos y para contar con un arma extra por si se quedan sin armas. Los brazales de metal se venden siempre por pares, y están incluidos en la armadura de placas completa.

Camisa y camisote de malla: la camisa de malla sólo cubre el torso, aunque su versión con mangas (el camisote) protege también los brazos. Es el componente central de la cota de malla completa.

Cofia de malla: la cofia de malla es una capucha de cadenas entrelazadas que protege el cuero cabelludo, los laterales de la cabeza y el cuello, dejando expuesto el rostro. Esta pieza está incluida en la cota de malla completa.

Coraza: la coraza consiste en dos placas de armadura, una que cubre la parte delantera y otra para la espalda. La armadura se mantiene unida mediante correas y hebillas sobre los hombros y a ambos costados, que se pueden ajustar si ganas o pierdes peso. La coraza está incluida en la armadura de placas completa.

Cota de malla completa: la cota de malla completa cubre todo el cuerpo y consiste en una malla de anillos o cadenas de metal entrelazadas. Incluye una cofia de malla y un camisote de malla vestido sobre una armadura de cuero completa.

Cota de malla y cota con mangas: la cota de malla protege el torso y los hombros y cubre el cuerpo hasta sobrepasar las rodillas, protegiendo así las piernas. Se pueden comprar cotas de malla con mangas por un precio y valor de carga ligeramente superiores. La cota de malla con mangas está incluida en la cota de malla completa.

Chaqueta de cuero: esta pieza no es más que una chaqueta hecha de cuero con hebillas en la parte delantera. Las articulaciones están reforzadas con capas adicionales de cuero para mejorar la

TABLA 5-6: ARMADURA AVANZADA

Clase de armadura	Precio	Carga	Localizaciones cubiertas	PA	Disponibilidad
Cuero					
Gorro de cuero	3 co	10	Cabeza	1	Común
Justillo de cuero	6 co	40	Cuerpo	1	Común
Chaqueta de cuero	12 co	50	Cuerpo, brazos	1	Común
Grebas de cuero	10 co	20	Piernas	1	Común
Armadura de cuero completa	25 co	80	Todas	1	Normal
Cota de malla					
Cofia de malla	20 co	30	Cabeza	2	Normal
Camisa de malla	60 co	60	Cuerpo	2	Normal
Camisote de malla	95 co	80	Cuerpo, brazos	2	Normal
Cota de malla	75 co	80	Cuerpo, piernas	2	Normal
Cota de malla con mangas	130 co	100	Cuerpo, brazos, piernas	2	Normal
Grebas de malla	20 co	40	Piernas	2	Escaso
Cota de malla completa	170 co	210	Todas	3	Escaso
Placas					
Yelmo	30 co	40	Cabeza	2	Escaso
Coraza	70 co	75	Cuerpo	2	Escaso
Brazales de metal	60 co	30	Brazos	2	Escaso
Grebas de metal	70 co	40	Piernas	2	Escaso
Armadura de placas completa	400 co	395	Todas	5	Raro

protección. La chaqueta de cuero está incluida en la armadura de cuero completa.

Gorro de cuero: este ajustado casquete de cuero confiere cierta protección al cuero cabelludo y las orejas. El gorro está incluido en la armadura de cuero completa.

Grebas de cuero: este tipo de armadura protege las piernas (con refuerzos en las rodillas) y resguarda talón y tobillos. Las grebas de cuero están incluidas en la armadura de cuero completa.

Grebas de malla: las grebas de malla tienen la misma función que las de cuero. Aunque se pueden combinar con una camisa o camisote de malla, no se puede combinar con la cota de malla con mangas.

Grebas de metal: estas piezas protegen las piernas: rodillas, muslos y espinillas, con protección adicional para la parte trasera de la pierna. Las grebas de metal están incluidas en la armadura de placas completa.

Justillo de cuero: mientras que la chaqueta de cuero cubre el cuerpo y los brazos, el justillo tan sólo cubre el torso y los brazos hasta los codos. Económico y funcional, el justillo de cuero es la armadura favorita de los matones de todo el Viejo Mundo.

Yelmo: el yelmo incluye cualquier tipo de protección de metal sólido para la cabeza, como los yelmos de rostro descubierto, los casquetes de metal y el gran yelmo de caballero con visera. El yelmo está incluido en la armadura de placas completa. Si llevas yelmo pero no vistes ninguna otra pieza de armadura de placas, no sufrirás la penalización de -1 al Movimiento indicada en la sección Efectos de la armadura.

OTROS BIENES

Aparte de un arma útil y una armadura, puedes comprar (o adquirir de alguna otra forma) todo tipo de artículos a lo largo de tus profesiones. En esta sección se incluyen pequeños apartados como ropa, comida, bebida y equipo general, los cuales a su vez se subdividen en categorías más pequeñas. Junto a cada objeto se incluye su descripción.

ROPA

En el Viejo Mundo la ropa varía según la región. Entre la élite la moda difiere cada año, produciéndose sutiles cambios en peinados, escotes, dobladillos y colores siguiendo un patrón incomprensible. Sólo los más ricos pueden permitirse los veleidosos gustos de las clases altas, por lo que los plebeyos conservan las sencillas ropas de su posición. Es más, la mayoría sólo tienen una o dos mudas de ropa, y se ven obligados a vestir la misma durante varios días seguidos. En lugar de indicar el precio de cada componente, la ropa se ha organizado en categorías de calidad, desde harapos hasta indumentaria real. Al igual que en el resto del equipo, existen diferencias de artesanía entre ellas, por lo que unos harapos cutres pueden costar dos peniques y la mejor de las indumentarias reales más de mil coronas de oro.

Harapos: los harapos ofrecen una protección mínima, y por lo general son poco más que una camisa ajada y algo de ropa interior. Este atuendo no incluye zapatos, botas ni tipo alguno de prenda para la cabeza. Sólo los más indigentes de los mendigos visten harapos. Las diferencias de artesanía definen el origen de los harapos o capas adicionales de ropa, de modo que los mejores harapos pueden incluir una toalla o los restos raídos de un abrigo para guarecerse del frío, mientras que los harapos de mala artesanía (prácticamente gratis) apenas cubren las necesidades mínimas.

Ropa pobre: un poco por encima de los harapos está la ropa de mala artesanía. Esta vestimenta incluye una camisa remendada y manchada, unos calzones raídos y poco más. Las peores ropas de pobre están mugrientas y terriblemente sucias, probablemente los desechos de un carnicero, mozo de cuadra o asesino, mientras que las mejores pueden incluir zapatos en mal estado y tal vez

ARTESANÍA DE LAS ARMADURAS

Todas las armaduras citadas en este capítulo son de artesanía normal. Para usar armaduras de mejor o peor elaboración aplica los siguientes modificadores (a no ser que se mencione lo contrario en su descripción).

La mejor: la armadura ha sido construida por un maestro armero. Está hecha a medida para el comprador por lo que se adapta perfectamente. El valor de carga de la armadura se reduce a la mitad cuando se lleva puesta.

Buena: es una armadura excepcional. Aunque no es de las mejores, ha sido forjada con dedicación y habilidad. El valor de carga de la armadura se reduce en un -10%.

Mala: las malas armaduras raras veces cumplen bien su cometido. Se caen las piezas en mitad del combate, se rompen las correas o se desgastan. Dado su lamentable estado y el esfuerzo adicional que debe hacer el personaje para mantenerla en su sitio, el valor de carga de este tipo de armadura aumenta en un +50%.

un manto ligero pero deshilachado. La ropa pobre es igual para ambos sexos.

Ropa común: la ropa común varía ligeramente dependiendo de la profesión, y es distinta para cada sexo. La ropa común de hombre incluye calzas con algunos parches, una camisa manchada y ligeramente raída, un manto ligero y zapatos o botas viejas. Aunque muchas mujeres llevan ropas similares a las que visten los hombres (sobre todo las mujeres aventureras), la mayoría de las mujeres sencillas llevan vestidos lisos ceñidos a la cintura con un fino cinturón de tela o cuero, zapatos y un manto ligero. La artesanía afecta a la ropa común introduciendo algo de color o accesorios en las mejores ropas, mientras que a las de peor artesanía pueden faltarles los zapatos, el manto o ambos.

Ropa buena: las ropas buenas destacan sobre la vestimenta común; consisten en una camisa algo limpia, calzas, botas de buena talla y un manto más grueso. Es la indumentaria preferida para la gente que está de viaje. Para las mujeres los vestidos siguen siendo funcionales, pero muestran cierta estética: hilos de colores, zapatos o botas cómodas y un manto o mantón (dependiendo de la estación del año). La ropa buena de la mejor artesanía incorpora joyería, alguna prenda para la cabeza y mejores materiales, mientras que la ropa en mal estado suele ser de segunda mano y estar gastada.

TABLA 5-7: ROPA

Atuendo	Precio	Carga	Disponibilidad
Harapos	1 p	5	Abundante
Pobre	10 c	10	Abundante
Común	1 co	15	Frecuente
Buena	3 co	15	Común
Exquisita	10 co	20	Normal
Túnica	15 co	25	Normal
Disfraz (artista)	5 co	10	Normal
Uniforme	15 co	15	Escaso
Indumentaria noble	50 co	30	Raro
Indumentaria real	100 co	50	Muy raro
Manto	5 co	10	Frecuente
Abrigo	10 co	15	Frecuente
Sombrero, sencillo	10 c	1	Frecuente
Sombrero, ala ancha	1 co	5	Frecuente
Capucha o máscara	10+ c	2	Común

INANICIÓN

Un personaje indigente puede pasar hasta tres días sin comer antes de necesitar una tirada de Rutina (+10%) de Resistencia. Si la supera, puede apretarse el cinturón y aguantar un día más. Si la falla, recibe 1 Herida. Cada día después del tercero la dificultad de la tirada aumenta un nivel, de Rutina a Normal, de Normal a Desafiante y así sucesivamente, hasta un máximo de Muy difícil. A partir del séptimo día, recibe 1 Herida diaria de forma automática hasta que coma algo o muera de hambre. Cada tirada fallida acarrea 1 Herida. Las Heridas causadas por inanición no pueden recuperarse hasta que se ingiera comida. La privación de agua tiene el mismo efecto, con la salvedad de que las tiradas de Resistencia comienzan a partir del segundo día, y el sexto día y sucesivos se recibe 1 Herida de forma automática hasta la muerte. Se necesita un mínimo de un litro diario de agua para vivir.

Ropa exquisita: la ropa exquisita es nueva, por lo general muy a la moda, y funcional. En los hombres, las camisas suelen tener botones, están hechas de materiales refinados e incluyen una chaqueta, calzas y botas, así como un elegante manto de algodón para el invierno. El atuendo de las mujeres sigue siendo práctico, pero se adapta muy bien y está confeccionado con los mejores materiales. La ropa exquisita de la peor artesanía puede tener botones de madera en vez de metal o carecer de accesorios como un cinturón o hebillas en las botas, mientras que la de mejor artesanía puede incluir costuras y patrones elegantes, tener colores imaginativos y estéticos, o incluso un forro de piel para el manto.

Túnica: estas gruesas túnicas son el atuendo preferido por hechiceros, sacerdotes y eruditos. La túnica incluye ropas buenas o exquisitas para vestir debajo, pero denotan aprendizaje y habilidad. Pueden ser de cualquier color, aunque las más caras son las púrpuras y las azules puesto que sus tintes son los más escasos.

Disfraz: un disfraz es cualquier uniforme vestido por un artista, ya sea un payaso, acróbata o bufón. Los disfraces de buena o la mejor artesanía incluyen máscaras o maquillaje, mientras que los de mala artesanía sólo consiguen insinuar vagamente su propósito.

Uniforme: esta categoría de ropa incluye la vestimenta de soldado, el atuendo de los cargos estatales y cualquier otra indumentaria propia de una profesión. Los uniformes varían según dicha profesión. Los

uniformes de sirvientes son menos caros (normalmente la mitad del precio de la tabla). Cubren todo el cuerpo, incluidas la cabeza y los pies.

Indumentaria de noble: este atuendo es mucho mejor que la mejor de las ropas, pues su tejido tiene púrpuras, azules y demás tintes raros, así como pieles poco habituales y costuras de perlas y demás gemas. La indumentaria de noble es siempre la más elegante e incluye un jubón, medias, zapatos y un sombrero grande y ostentoso. Su estilo varía según la región, la moda actual y el capricho.

Indumentaria real: un nivel por encima de la indumentaria de noble, la real la visten casi exclusivamente los dirigentes de estados o ciudades estado. Incluye todos los elementos de la indumentaria de noble, añadiendo un largo armiño o piel simbólica similar.

Manto: el manto es una capa larga, diseñada para mantener al usuario caliente y seco. Los mejores mantos están forrados de piel, mientras que los más baratos tienen sólo una capa. La mayoría de las ropas comunes o mejores incluyen un manto. Casi todos los mantos tienen capucha. En los meses de primavera y verano se lleva un manto más corto (una capa o mantón).

Abrigo: es un abrigo grande y grueso, normalmente tan largo como un manto, pero con mangas. Es muy típico en los climas septentrionales.

Sombreros: la mayoría de los sombreros no son más que simples gorros, diseñados para que al usuario no le dé el sol en los ojos. Los sombreros de ala ancha dan más sombra, y ocultan hasta cierto punto los rasgos del usuario.

Capucha o máscara: aquellos que no desean revelar su identidad pueden echar mano de capuchas y máscaras. Las capuchas ocultan la mayoría de las facciones del usuario. Las máscaras, independientemente de su calidad, cubren una parte del rostro del usuario. Las máscaras son tanto más elaboradas cuanto más caras, incluyendo plumas, colores chillones o rasgos animales adecuados para disfrazarse.

COMIDA Y BEBIDA

Para sobrevivir es necesario comer y beber. La subsistencia mínima requiere 3 p diarios para mantenerse sano, pero si tienes dinero debes gastar 5 p diarios en comida. Esta cantidad no es en absoluto excesiva, y puedes gastar más para mantener tu estilo de vida.

COMIDA

Forraje: esta comida para caballos es por lo general una mezcla de heno y avena.

Comida diaria (pobre): ésta es la cantidad mínima de comida preparada que debes comer para conservar la salud. Suele consistir en pan duro y un potaje de judías o coles y no es agradable a la vista, al olfato ni al gusto. Teniendo en cuenta su elevado precio, la mayoría de los plebeyos se prepara su propia comida a partir de lo que cultivan o de los animales que sacrifican.

Comida diaria (normal): ésta es la cantidad mínima de comida preparada que debes comer para conservar la salud y además sentirte lleno y satisfecho. Normalmente consiste en pan y queso, pastel y cerveza tradicional o un estofado de verduras y carne; esta oferta es la comida diaria de las clases medias.

Comida diaria (buena): este tipo de comida consiste en una generosa porción de comida cocinada que además de hacerte sentir exuberantemente bien alimentado puede incluso hacer que ganes peso. Incluye vino, carnes, quesos, repostería y tartas; la mayoría de la gente considera esta oferta un festín, aunque es la comida diaria de los ricos y los nobles.

Raciones: esta comida está preparada para ser consumida con facilidad durante el viaje. Incluye una mezcla de nueces, fruta seca, carne en

TABLA 5-8: COMIDA Y BEBIDA

Comida y bebida	Precio	Carga	Disponibilidad
Cerveza tradicional (½ litro)	2 p	2	Frecuente
Cerveza	1 p	2	Abundante
Tonel de cerveza	18 p/3 c	30	Abundante
Forraje diario	5 p	50	Frecuente
Comida diaria (pobre)	5+ p	10	Frecuente
Comida diaria (normal)	10+ p	10	Común
Comida diaria (buena)	18+ p	10	Normal
Raciones (semanales)	6+ c	50	Común
Pastel barato	1-3 p	2	Común
Barra de pan	2 p	2	Abundante
Lomo de carne	1 c	10	Normal
Manjar	3+ c	varía	Escaso
Botella de licor	1 c	5	Normal
Vino corriente	1 c	5	Común
Vino de calidad	10 c	5	Normal

LOS EFECTOS DEL ALCOHOL

Cada vez que tomes bebidas alcohólicas sin diluir corres el riesgo de emborracharte. Si te limitas a beber tantas copas como tu Bonificación por Resistencia permanecerás relativamente sobrio. Sin embargo, por cada bebida adicional en exceso que tomes tendrás que realizar una tirada de Consumir alcohol. La dificultad dependerá del tipo de bebida (ver tabla más abajo).

Si la superas, el alcohol no tendrá ningún efecto. Pero si la fallas emprenderás el camino de la borrachera. Cada tirada fallida de Consumir alcohol aumenta la dificultad de todas las tiradas de HA, HP, Ag e Int, así como las de futuras tiradas de Consumir alcohol (de modo que con cerveza tradicional, que empieza como Rutina, se convierte en Normal, luego Desafiante, Difícil y por último Muy difícil). La dificultad indicada se añade a la dificultad normal de las tiradas; para un borracho algunas cosas resultan casi imposibles.

Como una cuba

Si fallas cuatro tiradas de Resistencia o más, estarás borracho como una cuba. Mientras te encuentres en tal estado, pierdes media acción cada asalto intentando orientarte. Si decides no gastar esta media acción, tira 1d100 en la tabla siguiente. Los efectos del alcohol desaparecen tras un número de horas igual a 1d10 menos tu BR, con un mínimo de 1 hora. Si estás borracho como una cuba, los efectos se desvanecen tras 1d10 horas (mínimo 4).

BORRACHO COMO UNA CUBA

Tirada	Efecto
01-30	"Sólo me he tomado unas cervezas, agente": no hay efecto, puedes actuar con normalidad, pero con un -30% a tu HA, HP, Ag e Int.
31-40	"Me siento... raro": confuso, te desplazas a la mitad de tu velocidad de movimiento normal pero no puedes realizar ninguna otra acción.
41-50	"Eresh mi mejor amiggo": desorientado, apenas eres consciente de lo que ocurre; puedes defenderte y desplazarte de modo normal, pero no puedes lanzar hechizos.
51-60	"¿Estás mirando a mi halfling?": torpe, actúas con normalidad, pero tus Ataques se reducen en 1.
61-70	"Puedo con todos vosotros...": confuso pero decidido, no estás seguro de lo que pasa y atacas al azar, ya sea verbalmente (si no estás en un combate) o con un arma (a amigos o enemigos, los que te cojan más cerca).
71-00	"Qué... sueño...": te desmayas sobre un charco de tu propio vómito durante 1d10 horas (o hasta que alguien te despierte).

TIRADA DE CONSUMIR ALCOHOL

Bebida	Dificultad de la tirada
Cerveza tradicional	Rutina
Cerveza	Fácil
Vino	Rutina
Licor	Normal

TIRADAS FALLIDAS

Nº de fallos	Dificultad para tiradas de HA, HP, Ag e Int
1	Desafiante
2	Difícil
3	Muy difícil
4 o más	Borracho como una cuba (ver más abajo)

salazón y galletas. Es nutritiva, se conserva bien y proporciona la energía necesaria para viajes largos.

Pastel barato: ya sea un "especial ronero" o una masa casera de picadillo y cerveza, los pasteles son alimento habitual para todas las clases. Fácil de llevar y sabroso, su masa ayuda a enmascarar la calidad y frescura de los contenidos (un beneficio considerable para los vendedores halflings cuyo lema es "cocinalas deprisa y véndelas barato", habituales en muchas ciudades).

Barra de pan: el componente básico en la dieta del Viejo Mundo.

Lomo de carne: medio costado de vaca, cordero, cerdo, cabra u otro tipo de ganado, es la unidad básica del comercio de carne. A veces se vende ahumada, salada, deshidratada o bañada en miel para que se conserve durante más tiempo, y un buen carnicero puede sacar hasta ocho porciones de ella.

Manjar: existen manjares muy buenos y poco comunes disponibles para comer en el Viejo Mundo, desde las salchichas de carne de caballo de Bretonia hasta los huevos de un millar de años de antigüedad de la lejana Catai. Son mucho más habituales en las grandes ciudades, aunque normalmente se reservan para ocasiones especiales o para consumo de ostentación.

ALCOHOL

Cerveza tradicional: elaborada con trigo, cebada, levadura y otros ingredientes misteriosos, la cerveza tradicional es una de las bebidas básicas del Imperio, y de hecho de todo el Viejo Mundo. En una vida sombría y peligrosa en la que cada sorbo de agua puede matarte, un cálido aroma alcohólico y un intenso sabor afrutado se consideran cualidades muy apetecibles en una bebida.

Cerveza: similar a la cerveza tradicional pero elaborada con lúpulos para añadirle sabor y longevidad, la cerveza es la compañera del viajero. La mayoría de las posadas situadas en lugares remotos sólo sirven cerveza, ya que aguanta más que la cerveza tradicional sin "echarse a perder". A los enanos en particular les encanta la buena cerveza, y se sabe que algunos han sido auténticos trasegadores de campeonato.

Tonel de cerveza: un tonel contiene unos doce litros de cerveza normal o tradicional, por lo que no es un objeto fácilmente transportable. Los posaderos suelen abonar un depósito de 1 c por cada tonel de 18 p que piden a la destilería, reembolsable al devolverlo. Los personajes que quieran "comprar y llevar" deben pagar el segundo precio indicado en la tabla, que cubre el precio del barril.

Licor: en esta categoría se incluye cualquier tipo de licor, desde el alcohol de grano hasta los matarratas vulgares.

Vino: se entiende como vino cualquier bebedizo elaborado con uvas fermentadas. Los vinos de las ciudades estado de Tilea y los reinos de Estalia suelen ser tintos, mientras que en el Imperio se prefiere el vino de uvas más ligeras y dulces. El pueblo llano rebaja el vino con agua, pues es demasiado caro para beberlo solo.

TABLA 5-9: RECIPIENTES

Recipiente	Precio	Carga	Disponibilidad
Alforjas	2 <i>co</i>	5	Normal
Bolsa	5 <i>c</i>	1	Frecuente
Cofre	5 <i>co</i>	40	Normal
Estuche (mapas/pergam.)	1 <i>co</i>	2	Escaso
Jarro	4 <i>c</i>	10	Frecuente
Mochila	30 <i>c</i>	20	Frecuente
Monedero	2 <i>c</i>	1	Frecuente
Odre	8 <i>c</i>	1/100	Frecuente
Redoma de cuero	15 <i>c</i>	5	Normal
Redoma de metal	2 <i>co</i>	15	Escaso
Saca	5 <i>c</i>	7	Frecuente
Zurrón	2 <i>co</i>	5	Normal

TABLA 5-10: ILUMINACIÓN

Fuente de luz	Precio	Carga	Disponibilidad
Antorcha	5 <i>p</i>	5	Frecuente
Cerilla	1 <i>p</i>	—	Normal
Farol	5 <i>c</i>	20	Frecuente
Lámpara	5 <i>co</i>	20	Normal
Lámpara de seguridad	12 <i>co</i>	30	Escaso
Aceite de lámpara	5 <i>c</i>	5	Frecuente
Leña	2 <i>c</i>	5	Frecuente
Vela de sebo	3 <i>c</i>	5	Frecuente
Vela de cera	6 <i>c</i>	5	Normal

TABLA 5-11: OBJETOS VARIOS

Artículo	Precio	Carga	Disponibilidad
Baraja de cartas	1 <i>co</i>	1	Frecuente
Candado normal	1 <i>co</i>	5	Común
Candado de calidad	10 <i>co</i>	5	Escaso
Cubiertos de madera	5 <i>c</i>	2	Frecuente
Cubiertos de metal	3 <i>co</i>	4	Común
Cubiertos de plata	15 <i>co</i>	3	Escaso
Cuerda, 20 metros	1 <i>co</i>	50	Común
Dados (de hueso)	6 <i>c</i>	—	Frecuente
Escalera	10 <i>c</i>	50	Común
Espejo	10 <i>co</i>	5	Raro
Instrumento	5 <i>co</i>	5	Común
Manta	25 <i>c</i>	10	Frecuente
Papel	5 <i>c</i>	—	Muy raro
Pergamino	1 <i>c</i>	—	Raro
Perfume o colonia	1 <i>co</i>	—	Común
Pichel de estaño	1 <i>co</i>	5	Frecuente
Pichel de madera	10 <i>c</i>	5	Frecuente
Puchero	1 <i>co</i>	20	Frecuente
Símbolo religioso	1 <i>co</i>	5	Común
Telescopio	100 <i>co</i>	5	Raro
Tetera	30 <i>c</i>	10	Frecuente
Tienda	15 <i>c</i>	20	Común
Yesquero	30 <i>c</i>	5	Frecuente

EQUIPO GENERAL

En esta categoría se incluye el equipo que todo aventurero necesita para sobrevivir en las peligrosas tierras del Viejo Mundo. Para mayor simplicidad, este grupo se ha subdividido en recipientes, iluminación, objetos varios y utensilios. Como el resto del equipo, la calidad de estos objetos depende de su artesanía. Una mochila de la mejor artesanía puede estar fabricada con cuero aceitado e impermeable, mientras que otra de mala artesanía puede no ser más que una funda de almohada sucia con agujeros para pasar los brazos. A continuación se describen todos los artículos listados:

RECIPIENTES

Alforjas: las alforjas se enganchan en una silla de montar, y casi siempre están hechas de cuero duradero, con una solapa que se cierra sobre su abertura. En su interior hay pequeños bolsillos y compartimentos para mantener separados los objetos.

Bolsa: esta bolsa pequeña tiene unas amarras para colgarla de un cinturón, mochila o correa. Es de tela, aunque las mejores bolsas pueden ser de seda, piel o cuero curtido. En una bolsa caben hasta 400 monedas o 2 unidades de carga.

Cofre: es una caja de madera con tapa. Los mejores cofres están reforzados con bandas de hierro y cerrojos, mientras que los peores a veces no tienen ni tapa. Un cofre medio puede almacenar 300 unidades de carga.

Estuche de mapas o pergaminos: un estuche es un carrete de cuero diseñado para guardar en él un mapa o pergamino. Normalmente tiene topes de madera o metal que se encajan en ambos extremos para proteger el contenido. Un estuche típico puede almacenar cómodamente 3 pergaminos o mapas.

Jarro: este sencillo recipiente de arcilla o cerámica tiene un asa pequeña y un pitorro en la parte superior. Un jarro contiene algo menos de cuatro litros de líquido, que aumentan su valor de carga a 105 unidades.

Mochila: una mochila es una simple bolsa con correas por las que se pasan los brazos para distribuir el peso de su contenido sobre los hombros. Las mochilas pueden contener 250 unidades de carga. Las mejores mochilas son de cuero aceitado e impermeables, mientras que las más cutres son de tela y propensas a rajarse. Las mochilas tienen una solapa que se cierra sobre su abertura, y una cincha para mantenerla cerrada.

Monedero: el monedero es un tipo especial de bolsa diseñada para guardar dinero. Pequeño y disimulable, es preferible pues es menos visible que una bolsa y por tanto más seguro. En un monedero caben 100 monedas.

Odre: un odre es una vejiga grande de animal con una boquilla acoplada. Los odres tienen una capacidad de entre tres y cuatro litros de agua. Cuando están llenos, los odres tienen un valor de carga de 100 unidades.

Redoma (de cuero o metal): las redomas son pequeños recipientes en los que se almacena agua, cerveza, aceite o cualquier otro líquido. Suelen ser de cuero o del metal más resistente, aunque en algunas regiones hay disponibles redomas de cerámica (al mismo precio que la de cuero). Una redoma contiene aproximadamente medio litro de líquido.

Saca: una saca es una bolsa de tela o lino de uso general. Puede contener 200 unidades de carga.

Zurrón: un zurrón es una bolsa con una bandolera. Aunque es más pequeño que una mochila, el zurrón es más cómodo de llevar, y mucho menos voluminoso. Los zurrones pueden contener 200 unidades de carga.

ILUMINACIÓN

Antorcha: una antorcha es un palo de madera con un extremo empapado en nafta o envuelto en harapos mojados con aceite. Puede usarse como arma improvisada; consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento** para más detalles sobre el fuego.

Cerilla: una cerilla es una delgada esquila de madera con un extremo tratado químicamente para que produzca una llama al restregarlo contra una superficie áspera. Cualquier cerilla tiene una probabilidad del 50% de encender. Una cerilla de mala factura reduce esta posibilidad al 25%, mientras que las de buena artesanía prenden un 75% de las veces. Las cerillas de la mejor artesanía prenden llama siempre.

Farol: un farol es un artilugio sencillo, que no es más que un depósito de aceite con una mecha dentro.

Lámpara y lámpara de seguridad: las lámparas son artefactos resistentes, equipados con una mecha más larga que la del farol, y que emiten una luz considerablemente más brillante que aquél. Las lámparas de seguridad poseen paneles de vidrio que protegen la llama del viento y la lluvia. Las lámparas usan aceite como combustible.

Aceite: extraído de las ballenas del norte, de animales en tierra firme o de otras fuentes, el aceite se usa como combustible de faroles y lámparas. Se vende en pequeños frascos con cantidad suficiente para arder 4 horas.

Leña: usada para hacer hogueras de campamento, la de este tipo está tratada especialmente para arder. Se puede forrajear en plena naturaleza con una tirada de Supervivencia para obtener leña; el DJ debe determinar la dificultad de la tirada basándose en el tipo de terreno.

Velas (sebo y cera): las velas pueden ser de sebo (grasa animal) o cera de abejas (o cualquier otro tipo de cera). Las velas de sebo arden caprichosamente y despiden un hedor acre. Las de cera arden más pulcramente, y a veces están perfumadas (al precio de la mejor artesanía).

OBJETOS VARIOS

Baraja de cartas: esta baraja consiste en 36 cartas de tarot hechas de vitela. Los mejores juegos tienen ilustraciones y vienen guardados en una pequeña bolsa de tela o estuche de madera.

Candado (normal o de calidad): los candados del Viejo Mundo son excesivamente grandes y voluminosos. Cada candado se vende con dos llaves. Cuanto mejor es el candado mayor es la dificultad de la tirada de Forzar cerraduras necesaria para abrirlo.

Cubiertos (de madera, metal o plata): este juego de cubertería incluye una cuchara, un tenedor y un cuchillo pequeño. La mayoría de los cubiertos son de madera, aunque hay disponibles algunos de estaño o plata para quienes puedan permitírselos.

Cuerda (20 metros): es una delgada soga fabricada con hilos de cáñamo retorcidos entre sí.

Dados (de hueso): los dados de seis caras son de madera o huesos de animales tallados. Se venden por pares. Cada dado tiene una runa o puntos grabados en cada una de sus caras. Pueden comprarse dados trucados por el doble del precio indicado en la tabla.

Escalera: esta recia escalera de madera mide 3 metros de altura y tiene unos diez peldaños.

Espejo: este espejito de metal está hecho de acero pulido recubierto por una fina capa de cristal. Los mejores espejos tienen el reverso de plata. Estos objetos no resultan tan útiles ya que casi nunca reflejan con exactitud los objetos, y con frecuencia distorsionan las proporciones o las distancias.

Instrumento: este concepto engloba todos los instrumentos de música básicos del Viejo Mundo, desde cuernos a instrumentos de cuerda pasando por los de viento hechos de madera. Los clavicémbalos y demás instrumentos mayores cuestan mucho más, a menudo diez e incluso cien veces el precio indicado en la tabla.

Manta: las mantas están para aquellos que necesiten algo más que un manto manchado por los viajes para calentarse en plena naturaleza.

Papel y pergamino: el papel está confeccionado con tela o fibra vegetal, mientras que los pergaminos son finas tiras de piel de animal. Estos

ILUMINACIÓN

La luz puede marcar la diferencia. Cada fuente de iluminación alumbró una zona con una luz brillante, permitiendo la visión normal en un radio indicado en metros y seguido de la distancia en casillas (entre paréntesis) para los que jueguen con mapas tácticos. Esta iluminación es penumbrosa, pero lo suficientemente brillante como para ver con claridad. Más allá de este radio, la fuente de iluminación arroja cierta luz, pero no la bastante como para percibir con detalle objetos grandes, barreras, paredes y estructuras. La columna de visión máxima refleja la mayor distancia a la que se puede ver usando la fuente de iluminación correspondiente. Más allá del radio normal de luz brillante, un personaje sólo podrá ver estructuras y demás objetos grandes. La distancia de avistamiento hace referencia a la distancia desde la que puede verse una fuente de iluminación en la oscuridad. La duración indica el tiempo que puede arder una fuente de luz antes de extinguirse.

Ejemplo: Jorgen, un cazarratas, acecha en la oscuridad buscando al ladrón que le ha robado el monedero. Sostiene en alto una antorcha chisporroteante. La tea ilumina un radio de 10 metros (5 casillas). Más allá de la luz puede percibir la silueta de los edificios, hasta un ominoso callejón que se encuentra a 30 metros (15 casillas). Por último, los asesinos que le esperan más adelante, que se han servido del ladrón para atraer a Jorgen a su trampa, verán la luz que desprende su antorcha cuando se acerque a 20 metros (10 casillas) de su escondite.

ILUMINACIÓN

Fuente	Visión normal	Visión máxima	Distancia de avistamiento	Duración
Cerilla	2 (1)	6 (3)	6 (3)	1 asalto
Vela	6 (3)	16 (8)	10 (5)	2 horas
Farol	6 (3)	16 (8)	10 (5)	4 horas
Antorcha	10 (5)	30 (15)	20 (10)	1 hora
Lámpara	16 (8)	40 (20)	30 (15)	4 horas
Hoguera campamento	16 (8)	40 (20)	30 (15)	Varía
Visión nocturna	30 (15)	30 (15)	—	—

TABLA 5-12: UTENSILIOS

Artículo	Precio	Carga	Disponibilidad
Ábaco	10 <i>co</i>	5	Raro
Almádena	20 <i>c</i>	40	Común
Anzuelo y sedal	3 <i>c</i>	2	Común
Cadena (cada metro)	30 <i>c</i>	5	Raro
Cepo	2 <i>co</i>	20	Común
Trampa de lazo	1 <i>c</i>	2	Común
Cuña de madera	8 <i>p</i>	2	Frecuente
Escarpia	5 <i>c</i>	5	Común
Gancho de escalada	4 <i>co</i>	20	Normal
Ganzúas	10 <i>co</i>	20	Normal
Grilletes	5 <i>co</i>	20	Normal
Herramientas de oficio	50 <i>co</i>	50+	Normal
Libro con ilustraciones	350 <i>co</i>	50	Muy raro
Libro impreso	100 <i>co</i>	35	Muy raro
Lingote de metal (básico)	25 <i>c</i>	20	Normal
Material de disfraz	5 <i>co</i>	10	Escaso
Material de escritura	10 <i>co</i>	5	Normal
Pala	25 <i>c</i>	20	Común
Palanca	10 <i>c</i>	10	Común
Pico	25 <i>c</i>	20	Normal
Vara (cada metro)	1 <i>c</i>	10	Frecuente

materiales son muy costosos y difíciles de encontrar, ya que sólo hay buenos papeleros en las grandes ciudades.

Perfume o colonia: los baños son un lujo que no abunda, y en las grandes poblaciones, donde la gente vive en proximidad, el hedor puede llegar a ser terrible. En el Viejo Mundo, muchas personas confían en las fragancias no sólo para enmascarar su olor, sino también el de los demás.

Pichel de estaño o madera: un pichel es una jarra grande de madera o estaño usada para beber. (N. del T.: Tiene además una tapa engoznada en el remate del asa).

Puchero: esta pequeña cazuela de hierro es muy resistente y puede soportar los rigores del viaje.

Símbolo religioso: los símbolos religiosos suelen ser pequeñas representaciones en madera de un dios o una iglesia. Para más detalles sobre los dioses, consulta el **Capítulo 8: Religión y creencias**.

Telescopio: los telescopios y catalejos aumentan los objetos 5 veces. Cada grado de artesanía por encima de normal incrementa este aumento en 5 más.

Tetera: una tetera es un cazo con una estructura especial diseñada para hervir en ella agua y otros líquidos. Cuando hierve, el líquido genera vapor, el cual emite un agudo silbido al salir por una abertura en la tapa cerrada de la tetera.

Tienda: esta tienda pequeña es lo bastante grande para alojar a una persona. Existen tiendas más grandes, pero el precio se dobla por cada persona adicional que quepa en ellas. Las tiendas baratas (las de mala artesanía) tienen goteras, mientras que las de mejor artesanía son impermeables.

Yesquero: esta cajita contiene virutas de madera y otras sustancias inflamables, y viene equipada con trozos de pedernal y acero para generar chispas. Un yesquero trae yesca suficiente para encender seis fuegos, aunque puede recargarse si se tienen a mano los suministros adecuados.

UTENSILIOS

Ábaco: un ábaco es un artefacto usado para realizar cálculos aritméticos. Consiste en un cuadro de madera con barras en las que hay bolas o cuentas deslizantes. Es una herramienta básica para los mercaderes.

Almádena: martillo de mango largo con una enorme cabeza de metal. Puede usarse como arma improvisada (pero ha de blandirse con ambas manos).

Anzuelo y sedal: consiste en un gancho en forma de J unido a tres metros de fino cordel.

Cadena: este grueso trozo de eslabones interconectados mide 3 metros de largo.

Cepo: este pequeño dispositivo metálico se usa para cazar presas de tamaño mediano como tejones, zorros, faisanes y demás.

Trampa de lazo: medio metro de tripa de gato, cordel de lino encerado, alambre u otro tipo de cordaje, que se usa para atrapar presas pequeñas (como conejos). Utilizado sobre todo por los pobres; en algunas provincias la posesión ilegal de trampas de lazo puede acarrear acusaciones de furtivismo.

Cuña de madera: cuando se coloca este pequeño bloque de madera bajo una puerta, aumenta en un nivel la dificultad de las tiradas de Fuerza para abrirla.

Escarpias: útiles para escalar, clavar y atrancar puertas o perforar ataúdes de vampiros, las escarpas son herramientas muy útiles para llevarlas de aventuras. El precio indicado en la tabla es el de una escarpia. Las escarpas de madera se llaman estacas, y están a la venta por 5 *p* cada una o incluso pueden tallarse a mano, aunque son más apropiadas para clavarlas en personas que en rocas.

Gancho de escalada: un gancho de escalada es un pesado artilugio con tres o cuatro puntas que guarda cierto parecido con un ancla. Aunque está diseñado para la escalada, puede usarse como arma improvisada.

Ganzúas: un conjunto de limas, destornilladores y alambres que vienen guardados en una pequeña cartera. Par poder realizar tiradas de Forzar cerraduras es necesario poseer un juego de ganzúas.

Grilletes: este juego de manillas pesadas se acoplan a las muñecas de una persona. No son ajustables, por lo que puede que no sean de la medida de criaturas grandes; de igual modo, puede que sean demasiado grandes para las criaturas más pequeñas. Cada juego de grilletes se vende con una única llave.

Herramientas del oficio: esta definición abarca varios grupos distintos de instrumentos, desde las herramientas de un ingeniero (tenazas, una sierra, un martillo, clavos y demás) hasta el instrumental de navegación (sextante, mapas y cartas de navegación), pasando por el equipo de un boticario (maja y almirez, cuchillo pequeño y recipientes). Cualquier herramienta de profesión se incluye en esta categoría.

Libros: estos tomos de tamaño exagerado son casi todos manuscritos, aunque con la aparición de la imprenta los viejos métodos de transcripción están empezando a desaparecer. Aun así, la impresión en serie no es mucho más rápida que los sistemas tradicionales (al menos por ahora). Los libros son poco habituales y caros, prácticamente reservados para eruditos, sacerdotes y demás figuras cultas. Suelen tener tapas de madera envuelta en cuero y grabadas con un troquel metálico. Las páginas son de vitela, y a veces de papel. Todos ellos están cosidos a mano. Pueden usarse como armas improvisadas.

Lingote de metal: es una barra de metal (por el precio indicado, hierro). Otros tipos de metal, como plata, cobre y demás, cuestan más. Un lingote de metal puede usarse como arma improvisada.

Material de disfraz: esta caja pequeña contiene una paleta de maquillaje y tintes, y puede que también narices falsas y demás postizos para ocultar las facciones del usuario. Un conjunto de material de disfraz de buena artesanía o superior proporciona un +5% a todas las tiradas de Disfraz.

Material de escritura: este maletín incluye un frasco de tinta, varias plumas, un cuchillo pequeño, arena para secar la tinta y las herramientas necesarias para mezclar más tinta. El material de escritura de la mejor artesanía sirve para hacer ilustraciones y contiene el equipo esencial para dibujar, además de gran variedad de pinceles, pigmentos y

productos químicos para mezclar cualquier color con el que crear manuscritos con bellas ilustraciones.

Pala: una simple pala con una cabeza de hierro o madera. Puede usarse como arma improvisada.

Palanca: una palanca es una gruesa barra de metal con un extremo ahogado. Si se usa para abrir puertas, cofres y demás recipientes similares, el usuario recibe un +5% a sus tiradas de Fuerza. Las palancas se pueden usar como armas improvisadas.

Pico: un pico es una herramienta formada por un mango en cuyo extremo se ha fijado perpendicularmente una escarpia. Una de las puntas de la escarpia está roma y se usa para pulverizar rocas. Los picos pueden considerarse armas de mano.

Vara: esta fina vara de madera mide tres metros de largo.

TRANSPORTE

El método de transporte más común del Viejo Mundo es ir a pie. La gente va andando a todas partes. Dada la ausencia de un transporte asequible o fiable (los caminos están plagados de bandidos, animales salvajes y cosas aún peores), la mayoría de la gente no abandona nunca sus pueblos, a no ser que sean el blanco de una banda de extorsionadores o decidan emprender una vida de aventuras. Aun así, los mercaderes se aventuran en los caminos gran parte del año, y los más ricos disponen de carruajes para separarlos de la chusma. A continuación se describen los tipos de transporte más elementales disponibles en la mayoría de las ciudades.

VEHÍCULOS

BOTES Y BARCOS

Casi todos los botes se fabrican con un pesado entablado, usando lonas y maderas más ligeras para cubierta y techumbres. Los botes fluviales más comunes miden unos doce metros de longitud y se ensanchan en el bao. La embarcación se impulsa mediante una única vela aparejada que captura el viento, aunque muchas se sirven de caballos para remolcarlas durante distancias largas. Se tardan 1d10+10 días en construir un bote fluvial, mientras que para fabricar una barcaza fluvial, que mide y cuesta el doble, se tardan de media unos seis meses. Los botes fluviales requieren una tripulación de al menos seis personas, pero pueden albergar hasta diez. Además de la tripulación, la mayoría de los botes fluviales pueden llevar hasta treinta pasajeros (cada caballo cuenta como tres personas). Una barcaza fluvial puede transportar 45.000 unidades de carga. Los barcos de mar pueden ser tan pequeños como un bote fluvial o mucho mayores. El precio indicado en la **Tabla 5-13: Vehículos** corresponde a un galeón, que puede transportar unas 130.000 unidades de carga, requiere una tripulación de treinta personas, y puede alojar hasta 60 pasajeros.

Un remero mueve un bote de remos. Considerablemente más pequeños, los botes de remos pueden transportar pasajeros por los ríos. En esta categoría se incluyen las barcasas pequeñas de fondo plano y los esquifes. Un bote de remos puede llevar un máximo de seis personas (incluido el remero), y tirar de una carga equivalente a una persona por cada persona por debajo de seis que viaje en él.

Los botes tienen las siguientes características:

CARACTERÍSTICAS DE BOTES Y BARCOS

Vehículo	M	BR	H
Bote fluvial	3	5	70
Bote de remos	3	4	10
Barco	3	10	150

En caso de que un bote sea atacado por un proyectil o por magia, recurre a la siguiente tabla para determinar la localización de cualquier impacto sobre botes y barcos:

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS EN BOTES Y BARCOS

ID10	Bote de remos	Bote fluvial/Barco
1-3	Tripulante expuesto	Tripulante expuesto
4-5	Tripulante expuesto	Cargamento (si no hay, casco)
6-7	Cargamento (si no hay, casco)	Casco
8-10	Casco	Casco

Carretas, diligencias y carros

Para estos aparatos se aplican las mismas reglas. Por lo general están todos compuestos de una recia estructura de madera revestida de una madera más ligera (o a veces de lona). El tiempo medio de construcción es de tres meses. Cuatro caballos tiran de una diligencia, dos de un carro y uno de una carreta. Las diligencias los conducen un cochero y un guardia, y pueden transportar cómodamente a seis pasajeros (y dos más en el techo). La capacidad máxima de estas diligencias es de doce pasajeros. Las carretas tienen espacio para un conductor y dos pasajeros, y un carro puede llevar seis pasajeros además del conductor.

Siempre y cuando haya la cantidad usual de pasajeros, queda espacio suficiente para que cada uno de ellos lleve un cofre o algo de tamaño similar (asegurado con correas en el techo). Estos vehículos presentan las siguientes características:

TABLA 5-13: VEHÍCULOS

Vehículo	Precio	Carga	Disponibilidad
Barco	12.000 <i>co</i>	—	Escaso
Bote de remos	90 <i>co</i>	900	Normal
Bote fluvial	600 <i>co</i>	—	Raro
Carreta	50 <i>co</i>	—	Común
Carro	90 <i>co</i>	—	Común
Diligencia	500+ <i>co</i>	—	Raro

TABLA 5-14: MONTURAS

Vehículo	Precio	Carga	Disponibilidad
Destrero	500 <i>co</i>	—	Escaso
Caballo de guerra ligero	300 <i>co</i>	—	Común
Poni	50 <i>co</i>	—	Común
Caballo de monta	80 <i>co</i>	—	Común
Silla de montar	5 <i>co</i>	50	Común
Arreos	1 <i>co</i>	20	Común

TABLA 5-15: ANIMALES

Animal	Precio	Carga	Disponibilidad
Buey	30 <i>co</i>	—	Frecuente
Caballo de carga	40 <i>co</i>	—	Frecuente
Caballo de tiro, rocín o mula	25+ <i>co</i>	—	Frecuente
Cabra	2 <i>co</i>	—	Frecuente
Cerdo	3 <i>co</i>	—	Frecuente
Gato	1 <i>c</i>	—	Frecuente
Halcón	80 <i>co</i>	—	Raro
Oveja	2 <i>co</i>	—	Frecuente
Palomas mensajeras	1 <i>co</i>	—	Normal
Perro (pedigrí)	3 <i>co</i>	—	Frecuente
Perro de guerra	30 <i>co</i>	—	Raro
Pollo	5 <i>p</i>	—	Frecuente
Vaca	10 <i>co</i>	—	Frecuente

CARACTERÍSTICAS DE CARRETAS, DILIGENCIAS Y CARROS

Vehículo	M	BR	H
Carreta	3	4	20
Diligencia	4	5	60
Carro	4	5	30

En lo tocante a fuego de proyectiles y magia, los caballos y los carruajes cuentan como objetivos únicos. Para determinar la localización de cualquier ataque contra un carruaje, tira 1d10 y consulta la tabla siguiente.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS EN CARRETAS, DILIGENCIAS Y CARROS

1d10	Localización
1-2	Caballo (uno al azar)
3-7	Caja del vehículo
8	Rueda
9-10	Tripulante o pasajero expuesto (al azar)

Se consideran tripulantes o pasajeros expuestos a aquellos que estén encima del carruaje, colgando de los lados o asomados por la ventana. Si uno de los caballos que van en cabeza muere, el carruaje se detiene inmediatamente, y volcará si el conductor no supera una tirada de Conducir. En caso de que se produzca un accidente, todos los ocupantes sufren 1d10 Heridas (modificadas únicamente por la Bonificación por Resistencia). Los personajes que estuvieran fuera del carruaje salen despedidos a un par de metros de distancia, pero no reciben daño alguno.

Si uno de los caballos del segundo par muere, la velocidad del vehículo se reduce a la mitad hasta que el cadáver del animal sea liberado. Si los dos caballos del segundo par mueren, el resultado es el mismo que si muere uno de los caballos delanteros. Una rueda puede recibir 8 Heridas antes de romperse; este daño no se descuenta del total del vehículo, pero si se pierde una rueda, el carruaje se detiene (como si hubiera muerto uno de los caballos en cabeza).



MONTURAS

Caballos y ponis: los caballos normales son las monturas más corrientes (y también caras) del Viejo Mundo, con la variedad de tipos de monturas que cabría esperar. Se diferencian en raza; los caballos más grandes y temperamentales sirven como grandes caballos de guerra, los no tan grandes pero de igual temple se usan como caballos de guerra ligeros, y los demás se dividen entre caballos de monta (los no entrenados para la guerra) y caballos de tiro y carga (descritos en la sección de animales). Los ponis son monturas más pequeñas, las preferidas de los halflings debido a su pequeño tamaño y su durabilidad. Consulta el **Capítulo 11: Bestiario** para las características de los caballos.

Silla y arreos: para montar bien un caballo, los personajes necesitan sillas y arreos. A falta de estos instrumentos esenciales, la dificultad de todas las tiradas de Montar aumenta en un nivel.

ANIMALES

En la mayoría de los casos es innecesario conocer las características de estos animales. Pueden servir como animales de tiro (como bueyes y caballos), para proporcionar alimento (pollos, vacas, cerdos, cabras y ovejas) o como animales especiales (halcones, palomas mensajeras y perros de guerra).

Animales de compañía (perros y gatos): estos animales hacen compañía a sus amos. Los cazarratas emplean perros pequeños y fieros para huronear ratas, mientras que un cocinero podría tener un gato para que se librase de ellas. Las características de estos animales carecen de importancia.

Animales de tiro (caballos, rocines, mulas, bueyes y caballos de carga): estos son animales de labranza. Los granjeros los usan para arar la tierra y tirar de sus carros, y los aventureros a veces se sirven de ellos para transportar su equipo extra. Las características de estos animales carecen de importancia.

Animales alimenticios (pollos, vacas, cabras, cerdos y ovejas): aunque estos animales tienen otros usos aparte de ser comestibles (las vacas dan leche y las ovejas lana), la mayoría se destinan a la alimentación. Las características de estos animales carecen de importancia.

Animales especiales (halcones, palomas mensajeras y perros de guerra): estos animales tienen utilidades especiales. Los halcones adiestrados se usan para caza menor (reducen en un nivel la dificultad de las tiradas de Supervivencia relacionadas con ella). La palomas mensajeras llevan mensajes a largas distancias, y son muy solicitadas por espías y demás personajes oscuros. Los perros de guerra son compañeros peligrosos, capaces de destrozarse a un hombre; consulta el **Capítulo 11: Bestiario** para ver las características de estos animales.

SERVICIOS

A veces los aventureros necesitan ayuda. Tal vez se hayan quedado sin dinero para adquirir un carro y caballos, o sencillamente no saben conducirlo. O puede que alguno tenga que reparar una espada, o que necesiten un lugar donde pasar la noche. Al igual que el equipo general, los servicios cubren diversas categorías, como son viaje, alojamiento, atención médica y secuaces; además, están sujetos a las mismas diferencias de artesanía que el resto del equipo. Un herrero novato e inexperto gana menos que un maestro herrador de los buenos. De igual modo, el mejor servicio de diligencias puede cobrar más que el peor servicio de carruajes. A continuación se describen todos los servicios.

VIAJE

Cuando un héroe necesita llegar rápidamente a alguna parte, y carece de recursos para comprar un caballo, puede hacer uso de uno de los muchos

servicios disponibles en la mayoría de los pueblos y ciudades. Los precios se indican con dos valores. El número a la izquierda de la barra es el coste mínimo de un viaje corto, y el que está a la derecha de la barra es el precio por cada 15 km (usado para viajes largos). A veces, los personajes pueden hacer dedo y montarse en un carro gratis si superan una tirada de Corilleo (modificada por la disposición del conductor).

Botes fluviales y barcos: en los botes fluviales los personajes casi nunca cuentan con camarotes propios, sino que han de dormir en cubierta con el resto de la tripulación. No obstante, algunos barcos tienen camarotes para los pasajeros (sobre todo los más agradables). El transporte por barco de mala calidad puede obligar a los viajeros a compartir espacio en la bodega de carga o en cubierta.

Carretas y carros: los viajes en carros y carretas suelen obligar a los personajes a sentarse en la cama del vehículo, hacinados entre equipajes o animales. Los carros tienen espacio para un pasajero junto al conductor, aunque no todos están dispuestos a compartir ese sitio. Cuanto mejor sea el carro más cómodo resultará el viaje.

Diligencias: el servicio de diligencias es desde luego el más caro, pero también el más elegante. Estos vehículos cuentan con asientos de felpa, y los mejores servicios de diligencia a menudo sirven refrigerios. Cuanto mejor sea el servicio más cómodo resultará el viaje.

ALOJAMIENTO

Los hostales son muy corrientes en el Viejo Mundo, pues proporcionan un lugar seguro para los viajeros que se dirijan a una de las grandes ciudades. En las zonas más remotas la posadas son mucho menos comunes, y las pocas que hay son más una fortalezas que simples lugares de descanso.

Los precios varían en función del tamaño y la calidad de la posada. Los bares pequeños y sucios suelen tener una sala común en las que alojan a los viajeros por un precio razonable. Los paradores de diligencias, que están entre los albergues más preparados, ofrecen hasta una docena de habitaciones privadas (y también una sala común). Puede haber disponibles también otros servicios. Los mejores establecimientos podrían contar con un herrero para calzar caballos y reparar carros o incluso armas. También emplean a varios mozos de cuadra para encargarse de las caravanas de gran tamaño. Por contra, las posadas más desagradables no tienen más que un poste para atar caballos y un viejo colchón de heno infestado de alimañas. En resumen, que recibes lo que pagas. Consulta la **Tabla 5-18: Servicios** para más información sobre servicios adicionales (herrería, compañía, palafreneros y demás).

SERVICIOS

Esta categoría incluye el trabajo realizado por todo tipo de profesionales, desde los labriegos ordinarios hasta la mano de obra de alquiler. En la **Tabla 5-18: Servicios** hay dos categorías. Una es para los servicios comunes, los que contrata todo el mundo cuando necesitan un porteador, un guía o un doctor. El otro grupo abarca los servicios especializados, para cuando los personajes necesiten a alguien con experiencia. Estos PNJ siempre se generan completamente (siguiendo las reglas de los **Capítulos 2 y 3**), y muchos acompañan a los héroes en sus aventuras.

Artesano: como artesanos se incluyen herreros, boticarios y cualquier otra profesión que fabrique utensilios.

Artista: los artistas son bailarines, payasos, mimos, cantantes o cómicos.

Galeno: contratar a un galeno es algo especial. Son extremadamente caros, y casi siempre están fuera del alcance de los plebeyos. Una única visita tiene el mismo efecto que una tirada exitosa de Sanar, y recupera 1d10 Heridas a un personaje herido leve, o 1 Herida a un personaje herido de gravedad. Sólo puedes beneficiarte de los efectos de una visita al galeno una vez por día.

TABLA 5-16: SERVICIOS DE VIAJE

Medio de transporte	Precio	Disponibilidad
Bote fluvial	1 c / 5 c	Frecuente
Carreta o diligencia	1 p / 15 p	Frecuente
Carreta con dos caballos	1 c / 3 co	Frecuente
Carro, 3 caballos	10 c / 4 co	Común
Diligencia	1 co / 7 co	Normal
Pasaje de barco	1 co / 5 co	Común

TABLA 5-17: ALOJAMIENTO

Dependencias/comodidades	Precio
Baño	1 c
Establo (por caballo y noche)	10 p
Habitación privada	10 c
Sala común, posada (por noche)	5 p

TABLA 5-18: SERVICIOS

SERVICIOS COMUNES

Servicio	Precio diario	Precio semanal	Disponibilidad
Artesano	34 p	17 c	Común
Artista	28 p	14 c	Común
Galeno	60 p	30 c	Común
Obrero	10 p	5 c	Común
Sirviente	12 p	6 c	Común

Servicios especializados

PE	Precio total diario	Parte*	Disponibilidad
100	6 c	—	Normal
400	10 c	1/2	Normal
800	15 c	3/4	Escaso
1.200	25 c	1	Escaso
1.600	35 c	1	Raro
2.000	50 c	1	Muy raro

* Un sirviente especializado recibe una parte de las ganancias si participa en una aventura.

Obrero: ésta es la ocupación de los campesinos, para cuando se necesita algo de músculo para llevar bolsas, despejar la entrada a una cueva, etc.

Sirviente: estos individuos son camareros, lacayos y demás profesionales no experimentados que no sean considerados obreros.

Sirviente experimentado: los sirvientes experimentados (también llamados esbirros) proporcionan una habilidad a un personaje que no la posee, o añaden un poco de músculo para una aventura. Estos secuaces ya han completado una o más profesiones y son difíciles de encontrar (y más caros). Si un PNJ acompaña a un personaje en una aventura, tal vez tenga derecho a una parte de las ganancias.

EQUIPO ESPECIAL

Dentro del equipo especial se incluyen enseres que no están disponibles en la mayoría de las ciudades o que requieren de materiales especiales para su fabricación: pocimas, hierbas con efectos secundarios especiales, amuletos de buena suerte, agua bendita, etc.

TABLA 5-19: EQUIPO ESPECIAL

POCIONES

Poción	Precio	Carga	Disponibilidad
Cerveza especial de Bugman	50 <i>co</i>	5	Muy raro
Favor de Greta	30 <i>co</i>	—	Muy raro
Poción curativa	5 <i>co</i>	—	Normal

Venenos

Veneno	Precio	Carga	Disponibilidad
Loto negro	20 <i>co</i>	—	Muy raro
Raíz de mandrágora	25 <i>co</i>	—	Muy raro
Rastro de manticora	65 <i>co</i>	—	Muy raro
Rompecorazones	800 <i>co</i>	—	Muy raro
Saliva de quimera	150 <i>co</i>	—	Muy raro
Setas rusulas de la locura	30 <i>co</i>	—	Muy raro
Vapor carmesí	35 <i>co</i>	—	Muy raro
Veneno negro	30 <i>co</i>	—	Muy raro

Extravagancias

Artículo	Precio	Carga	Disponibilidad
Agua bendita	10 <i>co</i>	—	Escaso
Amuleto de buena suerte	15 <i>co</i>	—	Normal
Bálsamo curativo	5 <i>p</i>	—	Común
Grimorio	500 <i>co</i>	—	Muy raro
Material de contraveneno	3 <i>co</i>	—	Escaso
Reliquia sagrada	5 <i>co</i>	—	Escaso

Postizos y apéndices

Nombre	Precio	Carga	Disponibilidad
Dientes de madera	3+ <i>c</i>	0	Normal
Mano de veterano	60+ <i>co</i>	0	Raro
Nariz dorada	6+ <i>c</i>	0	Escaso
Ojo artificial	1+ <i>c</i>	0	Normal
Parche	6+ <i>p</i>	0	Común
Pendiente	1+ <i>c</i>	0	Común
Pierna postiza	6+ <i>c</i>	0	Normal
Placa craneal	1+ <i>c</i>	0	Normal
Tatuaje	3+ <i>c</i>	0	Normal

POCIONES

Las pociones son brebajes que producen diversos efectos. Su elaboración no requiere magia, sino que se basa en una mezcla de componentes herbáceos y químicos. Para ello debes tener herramientas de oficio (Boticario), pasar 1d10 horas por poción y conseguir una tirada de Oficio (Boticario) con la dificultad indicada entre paréntesis.

Cerveza especial de Bugman (Difícil): elaborada por primera vez por Josef Bugman, y distribuida posteriormente por las principales ciudades del Viejo Mundo. Una espumosa jarra de esta cerveza amarga estimula la determinación del personaje, inmunizándolo a las tiradas de Miedo durante 1d10 horas. Sin embargo, la cerveza especial de Bugman es extremadamente potente, por lo que cuenta como cuatro bebidas y requiere una tirada difícil (-20%) de Consumir alcohol para no caer borracho como una cuba.

Favor de Greta (Difícil): cuando se inhalan, los vapores de esta insólita mezcla de ingredientes aromáticos y químicos mejoran temporalmente los sentidos, concediendo un +5% a las tiradas de Inteligencia durante 1d10 asaltos.

Poción curativa (Rutina): la ingestión de una poción curativa sana automáticamente 4 Heridas a un personaje herido leve. Las pociones curativas no tienen efecto alguno en un personaje herido de gravedad. Ninguna de estas pociones aumentará la característica de Heridas del personaje por encima de su máximo.

VENENOS

Los venenos son las herramientas de los asesinos, el arma preferida por la nobleza y un peligroso enemigo para cualquier combatiente que se enfrente a ellos. Los venenos tienen diversos orígenes naturales (incluidas plantas, como el loto negro), o se extraen de criaturas tales como escorpiones o arañas gigantes. La mayoría de los venenos son mortales, aunque algunos pueden proporcionar ciertos beneficios, aumentando la habilidad de un personaje en combate a cambio de generarle una terrible dependencia. Para preparar o administrar un veneno, hay que superar una tirada de Preparar venenos aplicando la dificultad indicada. Si se falla la tirada, el veneno se echa a perder. Si el resultado de la tirada es de 95 o superior, el usuario se envenena accidentalmente. Estos son sólo un ejemplo de los venenos disponibles en el Viejo Mundo.

Veneno del loto negro (Normal): el loto negro, una planta extremadamente mortífera, crece en los bosques más profundos de las tierras del sur. Si un arma bañada con su savia causa 1 Herida, infligirá 4 Heridas adicionales si la víctima no supera una tirada Desafiante (-10%) de Resistencia.

Raíz de mandrágora (Fácil): esta siniestra droga es muy popular entre los locos por su efecto sedante. Para más detalles sobre esta sustancia echa un vistazo al apartado "hombre mandrágora" en el **Capítulo 9: El Director de Juego**.

Rastro de manticora (Normal): extraído de excrementos de manticora, este veneno es letal, pero tiene efectos colaterales somníferos. El primer golpe infligido por un arma untada en rastro de manticora (y que además cause algún daño) obligará a la víctima a superar una tirada Desafiante (-10%) de Voluntad para no caer dormida. Si la víctima falla la tirada, no sólo se sumirá en un sopor carente de sueños, sino que tendrá que hacer también una tirada Difícil (-20%) de Resistencia. Si también falla esta tirada, morirá.

Rompecorazones (Difícil): ciertos venenos potentes se vuelven aún más letales cuando se mezclan. Tal es el caso del veneno de la anfisbena (la serpiente de dos cabezas) y el del jaberwock. Cuando se mezclan producen un líquido incoloro e inodoro, prácticamente indetectable si se echa en comida o bebida. Todo el que lo ingiera debe superar una tirada de Resistencia Desafiante (-10%) o morirá en 2d10 asaltos pues el veneno atraviesa su cuerpo, paraliza su corazón y lo mata.

Saliva de quimera (Muy difícil): recogido de una quimera (lo cual ya de por sí es toda una hazaña), este líquido es sumamente ácido y el mero contacto quema la piel (la más mínima gota causa 1 Herida). Para aplicar este veneno hace falta un pulso firme y una tirada con éxito de Agilidad si el envenenador no quiere que le caiga un poco encima (con lo cual recibiría el daño mencionado). Tras el primer golpe con éxito de un arma envenenada con saliva de quimera la víctima debe superar una tirada de Resistencia Difícil (-20%) o recibirá 1 Herida adicional y morirá en 1d10 asaltos.

Setas rusulas de la locura (Fácil): estas setas alucinógenas son muy populares entre las tribus goblin de las Montañas del Fin del Mundo. Si se consumen antes de un combate, el personaje cae en un estado de furia demente y destructiva. Su Fuerza aumenta un +1 y se vuelve inmune al dolor (todas las Heridas recibidas se reducen en -1). En su locura, es incapaz de esquivar ni parar. Los efectos de esta droga duran 2d10 asaltos. Una vez pasados, las setas infligen 2 Heridas.

Vapor carmesí (Rutina): elaborado a partir de las hojas del roble sangriento estaliano, el vapor carmesí es una droga altamente adictiva. Si un personaje se fuma una dosis, recibirá una bonificación de +3 a su

tirada de iniciativa (Agilidad más 1d10) y su Fuerza aumentará un +5%. Los efectos de esta droga duran una hora. Por desgracia, tras cada uso de la droga el personaje debe superar una tirada de Voluntad Muy difícil (-30%) para no sufrir una penalización de -10% a todas sus tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles hasta que tome otra dosis.

Veneno negro (Desafiante): extraído de los horribles heldracos (dragones marinos del océano occidental), incluso la más leve de las heridas infectadas por el veneno negro producirá un dolor terrible. Si infliges al menos 1 Herida con un arma bañada en este veneno, la víctima recibirá 1 Herida adicional el asalto siguiente debido a las sacudidas eléctricas de pura agonía que recorrerán todo su cuerpo.

EXTRAVAGANCIAS

Las extravagancias son objetos raros o poco habituales que, por lo general, sólo se encuentran en el equipo de los aventureros.

Agua bendita: este agua ha sido bendecida por un sacerdote o cualquier otra persona santa, quedando así purificada. Si se rocía a un no muerto con ella, le causará 1 Herida independientemente de su bonificación de Resistencia por armadura.

Amuleto de buena suerte: no hay dos iguales de éstos, ya que cada uno tiene sus propias runas, iconos religiosos o símbolos de buena suerte. Uno de estos amuletos da para un único uso. Se puede usar el amuleto de buena suerte para repetir una tirada o para ignorar un golpe recibido. En el último caso, se debe anunciar que se va a usar el amuleto antes de calcular las Heridas infligidas.

Bálsamo curativo: un tibio y apesotado mejunje de hierbas curativas y toda suerte de porquerías. Si se aplica sobre un personaje herido de gravedad en conjunción con una tirada de Sanar, su herida pasará a considerarse leve para los efectos de dicha tirada, por lo que le curará 1d10 Heridas en vez de una única Herida. Los personajes que usen un bálsamo tendrán que soportar el hedor del estiércol, orina de vaca o cualquiera que sea la inmundicia que se haya usado como base para la mezcla.

Grimorio: es un tomo de sabiduría arcana, usado por los hechiceros que estudian las artes de la magia.

Material de contraveneno: un juego de material de contraveneno incluye un cuchillo pequeño, varios manojos de hierbas y algunas sanguijuelas vivas. Si resultas envenenado y fallas la tirada de Resistencia, puedes pasar 2 acciones completas intentando salvar la vida con este material. Si sigues vivo una vez pasadas las 2 acciones completas, puedes repetir la tirada de Resistencia.

Reliquia sagrada: una reliquia sagrada es un resto de una persona santa difunta. Puede ser un hueso, un trozo de ropa, o joyas. Las reliquias sagradas añaden un +5% a las tiradas de Carisma y Corilleo cada vez que interactúes con alguien de la religión correspondiente.

POSTIZOS Y APÉNDICES

En esta categoría se incluye todo lo que pueda fijarse o colgarse de tu persona. A menudo se necesitan como consecuencia de la guerra o de encuentros similares con la muerte; las extremidades falsas, prótesis y demás ayudas son bastante frecuentes en el Viejo Mundo.

Dientes de madera: las dentaduras postizas están cobrando gran popularidad en el Imperio debido a enfermedades, accidentes y caries. Los compradores pueden optar por dentaduras completas, parciales o sólo superiores o inferiores; están hechas de "placas" con piezas de madera, marfil o, en algunos casos, dientes de verdad para sustituir a los propios. Las de peor calidad son a menudo de segunda mano, de aspecto chapucero y tienden a irritar la boca, mientras que las mejores están talladas en las maderas más refinadas, tienen los dientes más blancos y se adaptan perfectamente.

Garfio: sustitutos para los mancos de todo el mundo que se usan desde hace cientos de años. Se fijan a la muñeca con correas de tela o cuero; los de peor calidad están oxidados y son propensos a romperse, mientras que los mejores están hechos con metales raros, están decorados

o cuentan con diversos accesorios (cuchillos, antorchas, cucharas soperas y hasta cepillos para el pelo).

Mano de veterano: formada por dos o más "pinzas" controladas por alambres, correas y lastres, esta costosa prótesis permite al usuario agarrar y levantar objetos concediéndole cierto manejo (aunque la manipulación delicada sigue siendo imposible). Hechas a medida por artesanos, hasta las de peor calidad son maravillas de la ingeniería, aunque puede que sean de segunda mano, impredecibles o cacharros oxidados. Las mejores son exquisitas, con baños dorados y joyas incrustadas, y a veces valen más que la persona que las lleva.

Nariz dorada: se dice que el ignoto herrero enano Skalt Helfenhammer fue el creador de la primera "nariz postiza" tras un incidente con pólvora negra y una vela traicionera. Aunque él escogió el metal más noble de todos (el oro), casi nadie puede permitirse este lujo hoy en día. La mayoría se fabrican con madera, hierro y cerámica, aunque se ha mantenido el término "nariz dorada". Las más básicas son un simple pitorro alojado en la cavidad nasal, mientras que las de mejor calidad son casi indistinguibles de las de verdad.

Ojo artificial: se puede perder la vista por muchas causas, pero algunos se niegan a admitir la derrota. Los ojos artificiales son una ostentación frecuente entre los ricos, que pueden permitirse imitaciones en cristal de gran calidad, idénticos al ojo que les queda. Sin embargo, al ser la nobleza quien establece las modas, muchos intentan seguirlas (de ahí que los ojos de mala artesanía, de madera o piedra, "rellenen el hueco" entre ricos y pobres).

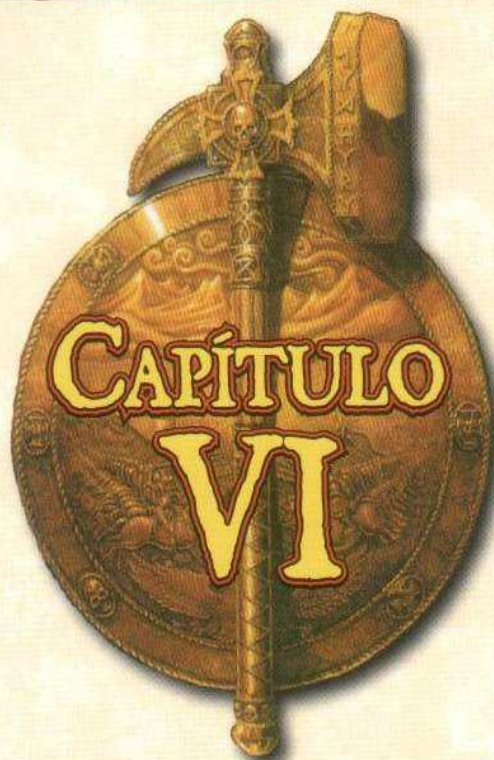
Parche: alternativa práctica y asequible al ojo artificial, un parche es un trozo de material unido a dos cordeles, que se coloca sobre la cuenca vacía del ojo y se asegura anudando los cordeles en la parte posterior de la cabeza. La calidad del material usado varía: los peores están hechos con simples harapos, mientras que los mejores están confeccionados con los más refinados cueros, sedas y terciopelos. Su diseño y decoración cambia según la moda, aunque es tradición entre los militares veteranos lucir en ellos la heráldica de su regimiento o comandante.

Pendiente: un adorno común en el Imperio tanto para hombres como para mujeres, los pendientes y aros en la nariz suelen ser "de aplicación propia", para conmemorar una ocasión especial, un rito de tránsito o algún acontecimiento, o a veces sencillamente por moda o por gusto. Existen diferencias enormes de calidad entre los diversos pendientes y aros, desde los que están hechos con alambre y una cuenta hasta los que incorporan las mejores joyas que puede comprarse con dinero.

Pierna postiza: una triste necesidad en las guerras, los inventores y cirujanos de todo el Imperio son unos expertos en la fabricación de miembros postizos de todo tipo. Formadas por un juego de correas, una copa y normalmente una "pata" de madera, estas prótesis le devuelven al lisiado su movilidad e independencia. Las de peor calidad son poco más que un trozo de madera sacado de cualquier parte y algunas correas, mientras que las más refinadas están hechas a medida, articuladas y ricamente decoradas con heráldica, blasfemias o arte. Si tienes una pierna postiza, tu Movimiento se reduce sólo un -1 en lugar de a la mitad (véase la sección Efectos permanentes en el Capítulo 6: Combate, daño y movimiento).

Placa craneal: utilizada en las heridas más graves de la cabeza, las placas craneales son piezas curvas de metal encajadas o clavadas al hueso para cubrir las partes del cráneo que hayan desaparecido. Normalmente son bastante funcionales; las de peor artesanía son burdas y de aspecto rudimentario (con marcas de soldaduras, o indicios de haber sido antes un puchero, cosas así). Las de mejor calidad están grabadas al aguafuerte con runas u oraciones, y tienen metales preciosos o gemas engastadas.

Tatuaje: muy habitual entre marineros, soldados, enanos y ladrones, los tatuajes son adornos en la piel elaborados mediante la inserción de pigmentos bajo la dermis a base de agujas. Los de peor calidad son garabatos infantiles y torcidos, mientras que los mejores son casi obras de arte.



COMBATE, DAÑO Y MOVIMIENTO

“El trabajo de un héroe es morir cubierto de gloria;
el mío es cobrar”.

— Marcello Finetti, mercenario tileano

No importa lo que hagan los personajes, tarde o temprano tendrán que luchar por sus vidas: tal es la naturaleza del mundo de Warhammer. Su éxito depende de la supervivencia continuada. El fracaso sólo conduce a la destrucción. Nadie dura mucho en la brutal, sangrienta y despiadada

lucha por la vida a no ser que esté dispuesto a pelear. Y a pelear sucio, desde luego. En este capítulo se explica cómo resolver los combates y cómo calcular el daño recibido en situaciones equiparables como trampas, caídas, fuego y demás.

— EL PASO DEL TIEMPO —

Durante gran parte del juego no será necesario llevar la cuenta del paso del tiempo hasta el último segundo. Cuando los jugadores están interactuando con los PNJ, interpretando sus personajes o usando algunas de sus habilidades no se requiere tanta precisión; basta con que el DJ siga el paso del tiempo como estime oportuno y se asegure de que la partida transcurra a un ritmo adecuado. Por ejemplo, si los jugadores comunican al DJ que pretenden viajar a la otra punta de Altdorf, éste podría contestar “vale, tardáis una hora porque hay mucha gente hoy en la calle”. No hay reglas exhaustivas a este respecto, pero el DJ debería tratar de ser consistente y convincente a la hora de juzgar estas situaciones. Esta laxitud del tiempo suele utilizarse cuando el DJ quiere avanzar la historia. Se denomina tiempo narrativo.

En ciertos momentos de la historia, el seguimiento preciso del tiempo cobra una gran importancia; especialmente durante el fragor del combate a corta distancia, en el que cada segundo puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte. En estas situaciones el tiempo se mide en “asaltos”. Un asalto equivale aproximadamente a unos diez segundos, por lo que seis asaltos son un minuto. Durante un asalto, todos los personajes y criaturas involucrados en un encuentro cuentan con un turno individual. Durante su turno, cada personaje puede realizar una o más acciones (ver **Acciones**, página 126).

El DJ decide cuándo pasar del tiempo narrativo a los turnos formales. La razón más frecuente de este cambio es que un PJ o PNJ desee entrar en combate.

— ASALTOS DE COMBATE —

Cada personaje individual, incluidos los PNJ y los monstruos, tienen un turno para actuar dentro de cada asalto. Por tanto, es necesario establecer el orden en que se efectúan dichas acciones. Al inicio del combate hay que seguir los pasos siguientes para determinar lo que ocurre:

- **Primer paso – Tirada de iniciativa:** Al comienzo del primer asalto cada combatiente debe hacer una tirada de iniciativa. La puntuación de iniciativa de un personaje es igual a su Agilidad más 1d10. Este valor se aplica a todos los asaltos siguientes del mismo combate.
- **Segundo paso – Determinar orden por iniciativa:** El DJ ordena las iniciativas (incluyendo a monstruos y PNJ) de mayor a menor. Éste será el orden en que los personajes actuarán dentro de cada asalto de combate.
- **Tercer paso – Sorpresa:** Al inicio del combate el DJ debe establecer si alguno de los combatientes ha sido sorprendido. Esto sólo afecta al primer

asalto, y ni siquiera entonces es necesario. Los combatientes sorprendidos pierden su primer asalto de combate; les han pillado desprevenidos y sus oponentes tienen todo un asalto de ventaja sobre ellos.

- **Cuarto paso – Acciones de los personajes:** Cada personaje actúa en su turno, empezando por el de mayor iniciativa. En su turno un personaje puede efectuar una o varias acciones (ver **Acciones**, página 126). Una vez que el personaje ha completado sus acciones, es el turno del siguiente participante (y así sucesivamente).
- **Quinto paso – Fin del asalto:** El asalto finaliza cuando todos los participantes hayan completado su turno.
- **Sexto paso – Repetir cuarto y quinto paso cuanto sea necesario:** Los asaltos se suceden hasta que el combate haya terminado o hasta que se complete la tarea que se estaba llevando a cabo.

— INICIATIVA —

La iniciativa determina el orden en que actúan los participantes cada asalto. Para determinarla hay que tirar 1d10 y sumar el resultado a la Agilidad del personaje. El DJ es el responsable de determinar la iniciativa de cualquier PNJ o monstruo.

Cuando todos hayan tirado, el DJ enumera cada criatura o personaje por orden de iniciativa (de mayor a menor); éste es el orden en que actuarán los combatientes en cada asalto hasta que termine el combate.

Si hay más de un personaje con la misma iniciativa, actuarán por orden de Agilidad (de mayor a menor).

Ejemplo: Wilhelm, un soldado con Agilidad 35%, calcula su iniciativa después de que su grupo sea atacado por goblins. Wilhelm obtiene un 6 en 1d10, por lo que su iniciativa para este combate es de 41 ($35+6=41$). Su compañera Gertrude saca un 39, y los tres goblins tienen 30. Wilhelm (41) va el primero, seguido de Gertrude (39) y por último los goblins (30).

El DJ puede hacer una tirada de iniciativa por cada grupo de personajes similares. Por ejemplo, si hay tres goblins en el combate (todos con las mismas características), no es necesario hacer una tirada de iniciativa por cada goblin. Basta con una tirada general; todos actuarán con la misma iniciativa.

La mayoría de los combates duran varios asaltos. No obstante, tan sólo hay que calcular la iniciativa al principio del combate. Una vez establecido el orden de iniciativas, permanecerá así en los asaltos restantes. Siguiendo con el ejemplo anterior, al comienzo de cada asalto Wilhelm actuará primero, después Gertrude y finalmente los goblins.

Si en mitad del enfrentamiento se incorporan a él nuevos combatientes, simplemente tendrán que realizar sus tiradas de iniciativa y añadirlas al orden establecido. El DJ determinará en qué asalto pueden incorporarse los nuevos combatientes.

Ejemplo: el combate anterior se ha continuado durante tres asaltos y uno de los goblins ha muerto. Aparece un orco para ayudarles, por lo que el DJ tira su iniciativa y obtiene un 32. En el asalto siguiente, el orden corregido de iniciativa será de Wilhelm (41), Gertrude (39), el orco (32) y los dos goblins restantes (30).

— SORPRESA —

La sorpresa sólo afecta al primer asalto de un combate. El DJ debe decidir si alguno de los combatientes puede resultar sorprendido. Esto se reduce a una valoración por parte del DJ, que ha de sopesar las circunstancias y las acciones de los diversos combatientes que han dado lugar al enfrentamiento. A la hora de determinar la sorpresa, el DJ debería considerar los siguientes factores:

- ¿Hay alguien escondido? Un éxito en la habilidad Esconderse antes del combate puede significar que algunos personajes están escondidos. Los adversarios extremadamente alertas pueden descubrirlos con una tirada de Percepción.
- ¿Hay alguien acechando? Un éxito en la habilidad Movimiento silencioso puede haber emplazado a algunos personajes en una situación perfecta para una emboscada. Los adversarios extremadamente alertas pueden descubrirlos con una tirada de Percepción.
- ¿Hay circunstancias poco habituales? Puede ser cualquier cosa, desde un chaparrón hasta adoquines ruidosos, pasando por efectos mágicos, etc.
- ¿Hay alguna distracción? Es posible que esté ocurriendo algo que entretenga a algunos personajes. Por ejemplo, un sectario podría estar tan concentrado en la frenética danza de la suma sacerdotisa que no vería a los atacantes.



Teniendo todo esto en cuenta, el DJ debe decidir qué combatientes han sido sorprendidos. Aunque a menudo es todo un bando el que es cogido por sorpresa, puede haber excepciones individuales. Por ejemplo, unos forajidos podrían sorprender fácilmente a una pequeña unidad de soldados borrachos, pero no a su perceptivo (e inusualmente sobrio) batidor.

Si nadie resulta sorprendido, procede con el combate del modo normal. Los personajes sorprendidos pierden su primer asalto. No podrán hacer otra cosa que permanecer pasmados mientras sus adversarios caen sobre ellos. Tras el primer asalto de sorpresa los personajes reaccionan y pueden actuar con normalidad.

Ejemplo: *volvamos con Wilhelm y Gertrude. Pongamos que, en lugar de atacar abiertamente y dejarse ver mientras se acercan, los goblins les han preparado una emboscada. El combate comienza cuando los goblins les disparan flechas desde sus escondites. El DJ decide que Wilhelm y Gertrude han sido sorprendidos. Los goblins apuntan y disparan a los infortunados aventureros. Como han sido sorprendidos, Wilhelm y Gertrude no pueden reaccionar. Una vez que los goblins han disparado, finaliza el asalto de sorpresa. El DJ comienza el segundo asalto por orden de iniciativa y el combate continúa con normalidad.*

— ACCIONES —

Durante cada asalto todos los personajes tienen un turno para efectuar una o más acciones (a no ser que hayan sido sorprendidos). Existen tres tipos de acciones en *WJDR*:

- **Acción completa:** Una acción completa requiere la atención total del personaje para su realización en su turno. Un personaje que lleve a cabo una acción completa no podrá efectuar ninguna media acción en ese mismo asalto.
- **Media acción:** Media acción supone algo bastante sencillo, como desplazarse o sacar un arma. En lugar de realizar una acción completa, un personaje puede efectuar dos medias acciones en su turno.
- **Acción libre:** Una acción libre puede efectuarse en apenas un segundo, por lo que puede combinarse con cualquier otra acción o acciones que se realicen en el mismo asalto. No existe límite formal al número de acciones libres que se pueden llevar a cabo en un único asalto, pero el DJ debería aplicar el sentido común y establecer un límite razonable a lo que puede hacerse en tan poco tiempo.

Por ejemplo, un personaje podría realizar un ataque de carga (acción completa) o apuntar y disparar (dos medias acciones). Es importante recordar que el asalto completo dura 10 segundos, por lo que el turno del personaje dentro de ese asalto apenas dura unos instantes.

Las acciones típicas consisten en desenvainar un arma, atacar y desplazarse. Durante su turno un personaje puede efectuar una acción completa o dos medias acciones (como desee), aunque hay dos excepciones:

1. Un personaje no puede realizar más de una acción de "ataque" en su turno. Se entiende como "acción de ataque" cualquiera con la palabra "ataque" en su nombre.
2. Un personaje no puede realizar más de una acción de "lanzar hechizo" en su turno. Las acciones de lanzamiento de hechizos permiten a los personajes usar conjuros mágicos.

Cualquier acción puede combinarse con palabras, burlas, gritos de guerra y demás expresiones verbales cortas (se consideran acciones libres). Se deja a discreción del DJ decidir todo lo que puede decir un personaje en ese tiempo; obviamente, una concisa advertencia o una mueca de aviso a un camarada es algo aceptable, mientras que recitar unos extensos versos de la obra del famoso y libertino dramaturgo Detlef Sierk no lo es.

Ejemplo: *Gertrude, una forajida, ha obtenido una iniciativa de 44. Cuando llega su turno, debe decidir qué hacer. Le persigue un miembro de la patrulla de caminos, por lo que Gertrude decide disparar una flecha al veloz representante de la ley, y luego alejarse internándose en el bosque. Atacar y desplazarse son medias acciones, por lo que Gertrude no podrá hacer nada más en ese asalto. Una vez resueltas sus acciones, actúa el próximo combatiente según orden de iniciativa (en este caso el patrullero, que tiene una iniciativa de 35).*

La mayoría de las acciones deben completarse en tu turno. No puedes comenzar un ataque de carga un asalto y finalizarlo el asalto siguiente. Sin embargo, algunas acciones tardan más de un asalto en completarse. Estas acciones reciben el nombre de acciones prolongadas y se indican en la descripción de cada acción.

Si un personaje intenta efectuar una acción prolongada deberá continuarla hasta que haya finalizado (por ejemplo, no puede empezar a recargar una pistola, desplazarse, y luego terminar la recarga). No obstante, si podrá abortar la acción antes de completarla (aunque de esta forma se pierde todo el tiempo invertido).

Ejemplo: *Galland, un ingeniero, necesita recargar su pistola, para lo cual se requieren dos acciones completas. Comienza en su siguiente turno, gastando una acción completa. En su turno siguiente termina de recargarla usando otra acción completa. Si hubiera decidido abandonar la recarga tras el primer asalto, la acción prolongada habría sido abortada y tendría que comenzar el proceso desde el principio más adelante si quisiera recargar.*

ACCIONES BÁSICAS

Hay once acciones que cubren la mayoría de las maniobras de combate. Se recomienda a los jugadores que se limiten a estas acciones durante las primeras partidas de *WJDR*. Abarcan la mayoría de las situaciones de combate, y son:



Apuntar (media acción)

El personaje se toma unos momentos para prepara un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, aumentando así su probabilidad de impacto. Si la siguiente acción del personaje es un ataque normal, recibe un +10% a su Habilidad de armas (si es cuerpo a cuerpo) o a su Habilidad de proyectiles (si es a distancia).

Ataque de carga (acción completa)

El personaje se abalanza sobre un adversario y le asesta un único golpe. El oponente debe estar al menos a 4 metros (2 casillas) de distancia del personaje, pero siempre dentro del alcance del movimiento de carga del personaje (véase **Tabla 6-1: Movimiento en combate**). Los últimos 4 metros (2 casillas) de la carga deben recorrerse en línea recta, para que el atacante pueda acumular inercia y echarla sobre el blanco. Un personaje que realice una carga recibe un +10% a su Habilidad de armas.

Ataque normal (media acción)

El personaje puede efectuar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Ataque rápido (acción completa)

El personaje puede realizar un número de ataques cuerpo a cuerpo o a distancia igual a su característica de Ataques. Para poder beneficiarse de esta acción, el personaje debe tener como mínimo Ataques 2. Si se trata de un ataque con proyectiles, el personaje sólo podrá usar esta acción si el arma puede recargarse con una acción libre, o si tiene una pistola cargada en cada mano. En este último caso, el personaje podrá efectuar un máximo de 2 ataques (uno por cada arma).

Desplazamiento (media acción)

El personaje puede moverse un corto tramo (ver **Tabla 6-1: Movimiento en combate** para las distancias). El terreno difícil (con escombros o maleza, por ejemplo) reduce la distancia recorrida a la mitad (redondeando hacia arriba).

Equipar (media acción)

El personaje puede desenvainar un arma o sacar un objeto de una bolsa o bolsillo, así como guardar el que ya tuviera en la mano. Así, por ejemplo, podría desenvainar una espada y envainar una daga (y contaría como una acción). También puede usarse esta acción para tomar un frasco o cualquier otro recipiente y beber una poción.

Incorporarse/montar (media acción)

El personaje puede levantarse (si está en el suelo) o subirse a un animal de monta (como un caballo o un poni).

Lanzar hechizo (varía)

El personaje conjura un hechizo mágico. Gastando media acción más, puede mejorar su tirada con otra de Canalización. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más información. El lanzamiento de hechizos puede ser una acción prolongada. No puede usarse más de un hechizo por asalto.

Recarga (varía)

El personaje puede recargar un arma de proyectiles. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para ver el tiempo necesario para recargar las distintas armas a distancia. La recarga puede ser una acción prolongada.

Retirada (acción completa)

El personaje se libera del combate cuerpo a cuerpo y puede alejarse (ver **Tabla 6-1: Movimiento en combate** para las distancias). El terreno difícil (con escombros o maleza, por ejemplo) reduce la distancia recorrida a la mitad (redondeando hacia arriba). Si un personaje intenta alejarse de uno o varios oponentes en combate cuerpo a cuerpo, cada uno de ellos podrá atacarle una vez antes de que se vaya. Éste es un ataque de bonificación y puede hacerse además de cualquier otro ataque que los oponentes hayan lanzado en su turno.

EL MAPA TÁCTICO

Las reglas de *WJDR* están diseñadas para que puedas usar un mapa táctico (llamado a veces tablero de batalla) y miniaturas de 30mm para representar los combates. Este sistema añade un buen elemento visual a las partidas y permite una rápida comprensión de las posiciones relativas de todos los combatientes. Puedes encontrar mapas con elementos de escenografía dibujados, mientras que otros están en blanco pero puede dibujarse en ellos usando rotuladores para pizarra blanca. Estos últimos te permiten bosquejar el terreno y demás escenografía importante antes del combate. Los mapas hechos en transparencias de acetato también facilitan el seguimiento de la duración de los hechizos, los tiempos de recarga y cosas así, ya que pueden anotarse directamente sobre ellos. Un mapa táctico está cubierto por un entramado de casillas de 2'5 cm para facilitar la medición de distancias. En *WJDR* estas casillas representan una distancia de 2 metros por 2 metros.

Para aprovechar al máximo el mapa táctico se necesitan miniaturas, una por cada PJ. El DJ también debería reunir cierta cantidad de los enemigos más comunes: hombres bestia, orcos, goblins, mercenarios, etc. Si no tenéis miniaturas, podéis usar todo tipo de sustitutos como fichas, monedas o incluso piedras. Los humanos, enanos, halflings, hombres bestia y demás humanoides ocupan cada uno una única casilla en el mapa. Las criaturas más grandes pueden ocupar dos, cuatro o incluso más casillas.

Si no te gustan los mapas tácticos pero aun así quieres usar miniaturas, las reglas pueden adaptarse fácilmente. Basta con que uses una cinta métrica y cuentes cada 2'5 centímetros como una casilla. Así el movimiento es más flexible y tiene la ventaja de que permite un uso sencillo de elementos de terreno en 3D.

Algunos jugadores detestan las miniaturas y prefieren imaginarse toda la acción. Por esta razón, cada vez que en las reglas se especifica una distancia se da primero en metros, seguida a continuación del número de casillas entre paréntesis. Este sistema requiere que el DJ se haga una imagen mental de la acción y de las posiciones relativas de todos los combatientes, pero también permite una mayor libertad narrativa a la hora de describir la acción.

Usar una habilidad (varía)

El personaje usa una habilidad, lo cual suele implicar una tirada. Consulta el **Capítulo 4: Habilidades y talentos** para más información. Este tipo de acción puede ser una acción prolongada.

ACCIONES AVANZADAS

Cuando los jugadores dominen el uso de las acciones básicas, tanto ellos como el DJ pueden querer añadir un mayor elemento táctico al combate. Aquí es donde entran las acciones avanzadas. Estas acciones a menudo requieren algún ajuste a los valores de las características de un asalto a otro, por lo que es una buena idea familiarizarse primero con las acciones básicas antes de usar las avanzadas.

Ataque cauteloso (acción completa)

El personaje ataca con precaución, asegurándose de que está bien defendido contra un posible contraataque. Su ataque cuerpo a cuerpo recibe una penalización de -10% a la Habilidad de armas, pero a cambio cualquier parada y esquiva que intente (hasta su próximo turno) recibirá una bonificación de +10%.

Ataque total (acción completa)

El personaje lanza un furioso ataque cuerpo a cuerpo, exponiéndose al peligro para poder asestar un potente golpe. Su ataque recibe un +20% a la Habilidad de armas. No obstante, hasta su siguiente turno el personaje no podrá parar ni esquivar.



Correr (acción completa)

El personaje corre a toda velocidad (ver **Tabla 6-1: Movimiento en combate**). Esto hace que sea más difícil de alcanzar con armas de proyectil, pero más fácil en combate cuerpo a cuerpo ya que no está defendiéndose activamente. Hasta su siguiente turno, todo ataque a distancia dirigido contra el personaje sufre una penalización de -20% a la Habilidad de proyectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo obtienen un +20% a la Habilidad de armas. No se puede correr sobre terreno difícil.

Finta (media acción)

El personaje finge atacar en una dirección, engañando a su adversario y desestabilizando su defensa. Esta acción se resuelve como una tirada enfrentada de Habilidad de armas. Si gana el personaje, su siguiente ataque no podrá ser esquivado ni parado. Si la siguiente acción del personaje no es un ataque normal, esta ventaja se pierde.

Hostigar (media acción)

El personaje usa su juego de piernas y su agresividad para obligar a su adversario a desplazarse 2 metros (1 casilla) hacia la dirección que escoja el jugador. Si lo desea, el personaje también puede avanzar 2 metros (1 casilla). Para hostigar al oponente hay que realizar una tirada enfrentada de Habilidad de armas. Si se consigue, el adversario del personaje se mueve tal y como se ha descrito. No podrá ser forzado a moverse sobre otro personaje ni sobre elementos de escenografía (paredes, barriles, etc.).

Postura defensiva (media acción)

El personaje no efectúa ningún ataque en todo el asalto, sino que se concentra en la defensa. Hasta su siguiente turno, todos los ataques dirigidos contra el personaje sufren una penalización de -20% a la Habilidad de armas.

Postura de guardia (media acción)

El personaje se prepara para bloquear un golpe dirigido contra él. En cualquier momento antes de su siguiente turno, el personaje podrá

intentar parar un ataque cuerpo a cuerpo dirigido contra él (siempre y cuando sea consciente del ataque). La postura de guardia finaliza al comienzo de su siguiente turno, independientemente de que haya realizado una parada o no. Si el personaje tiene otra arma en su mano izquierda (incluidos escudos y rodela) podrá hacer una parada por asalto, que cuenta como acción libre. Consulta la sección **Esquivas y paradas** en la página 129 para información más detallada.

Reserva (media acción)

El personaje aguarda, esperando una oportunidad. Si usa la acción de reserva, el turno del personaje acaba de inmediato, pero se reserva media acción para usarla después. En cualquier momento antes del siguiente turno, el personaje podrá realizar esta media acción. Si dos personajes intentan simultáneamente una acción reservada, deben realizar una tirada enfrentada de Agilidad para determinar quién actúa primero. Si la acción preparada no se lleva a cabo antes del turno siguiente, se pierde.

Salto (acción completa)

El personaje efectúa un salto vertical u horizontal sobre algo. Para más detalles sobre saltos verticales y horizontales, consulta la página 138 de este capítulo.

Ejemplo: Gertrude la forajida ha sido alcanzada por la patrulla de caminos que la perseguía, y ambos se han enzarzado en combate cuerpo a cuerpo. Con una iniciativa de 44, le llega el turno a Gertrude. Emplea media acción para lanzar un ataque normal contra el patrullero, pero falla. Utiliza su media acción restante para adoptar una postura de guardia. Es el turno del patrullero (iniciativa 35). Sabe que su sargento llegará en cualquier momento, por lo que decide ir a lo seguro y efectúa un ataque cauteloso, que es una acción completa. Falla también, y como ya no hay más combatientes, termina el asalto. Al principio del asalto siguiente aparece el sargento. El DJ tira la iniciativa del nuevo contendiente y obtiene un 50, de modo que el sargento puede actuar antes que Gertrude. El sargento hace una carga (una acción completa) contra Gertrude y la alcanza. Sin embargo, Gertrude aún tiene una parada disponible para cualquier momento antes de su turno. Decide usarla y consigue su tirada de HA; logra bloquear el ataque del sargento y ahora es su turno de nuevo.

OTRAS ACCIONES

Si los jugadores quieren hacer algo que no está reflejado en las acciones indicadas, el DJ debe juzgar cuánto tiempo puede tardarse en hacerlo y como qué tipo de acción puede ubicarse. Ten en cuenta que un asalto dura 10 segundos (que transcurren muy despacio cuando estás en plena faena). El DJ decidirá cuánto tiempo consume la acción y cómo hay que resolverla (tirada de característica, de habilidad, enfrentada, etc.).

MOVIMIENTO EN COMBATE

Existen cuatro acciones diferentes que pueden usar los personajes para moverse durante el combate: carga, retirada, desplazarse y correr. La distancia que puede recorrer un personaje usando cualquiera de estas acciones dependerá de su característica de Movimiento. Estas distancias se recogen en la **Tabla 6-1: Movimiento en combate**. Si va montado, el personaje podrá usar el Movimiento del animal. Para las distancias de salto horizontal y vertical, véase la página 139.

En cuanto a los grupos que usen mapas tácticos, calcular el número de casillas es muy fácil. Un personaje puede moverse tantas casillas como su característica de Movimiento con una acción de desplazamiento o separación, el doble de su Movimiento con una acción de carga, y el triple de su Movimiento si echa a correr.

REALIZAR UN ATAQUE

Para atacar a un oponente, el personaje debe efectuar una acción de ataque (total, carga, cauteloso, normal o rápido). Debe estar en la casilla adyacente a su adversario para poder atacarle cuerpo a cuerpo, y debe tenerlo en su línea de visión para poder atacarle con armas a distancia. Para resolver los ataques se usa el método siguiente:

1. Haz una tirada de ataque usando un dado de percentiles. Se usa la Habilidad de armas para los ataques cuerpo a cuerpo, y la Habilidad de proyectiles para los ataques a distancia. Si el jugador obtiene un resultado igual o menor a la característica apropiada, consigue impactar.

2. Determina la localización de impacto. Si consigue un impacto, el jugador debe determinar dónde. Invierte el orden de los percentiles de la tirada de impacto (por ejemplo, una tirada de ataque de 37 impactaría en la localización 73) y consulta la tabla siguiente:

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

Tirada %	Localización
01-15	Cabeza
16-35	Brazo derecho
36-55	Brazo izquierdo
56-80	Cuerpo
81-90	Pierna derecha
91-00	Pierna izquierda

3. Calcula el daño usando un dado de diez caras. Tira 1d10 y suma el daño causado por el arma del personaje (ver **Capítulo 5: Equipo**). El resultado es el daño total.

4. El adversario reduce el daño. Resta la Bonificación por Resistencia del adversario y cualquier punto de armadura que tenga en la localización golpeada.

5. Anota el daño (si se ha causado alguno). El daño restante se sustrae del total de Heridas del adversario. Si la cantidad de daño infligida ha sido reducida a 0 o menos, el adversario es demasiado resistente y/o está bien protegido, por lo que el golpe no inflige ninguna Herida.

Ejemplo: Thariel, una guerrera de camarilla con una Habilidad de proyectiles de 42%, dispara a un goblin que merodeaba por las cercanías de su aldea élfica. Obtiene un 25. Como es menor que su Habilidad de proyectiles, le impacta. A continuación invierte el orden de la tirada para determinar en qué localización. El 25 se convierte en un 52, por lo que su disparo ha alcanzado al goblin en el brazo izquierdo. Ahora tira el daño. Está usando un arco largo, un arma de daño 3. Tira 1d10 y saca un 8. El daño total es de $3+8=11$. El goblin tiene una Bonificación por Resistencia de 2 y lleva puesto un justillo de cuero. Como la armadura no le cubre los brazos, el goblin sólo puede beneficiarse de su Bonificación por Resistencia para reducir el daño, por lo que recibe $11-2=9$ Heridas.

ESQUIVAS Y PARADAS

En un ataque cuerpo a cuerpo se da por sentado que el blanco se defiende en cierta medida (para personajes indefensos consulta la página 133). Un ataque de este tipo no representa una única estocada, sino un intercambio de golpes en los cuales el atacante intenta encontrar un hueco y el defensor intenta impedirlo. Una tirada fallida indica que ha sido imposible alcanzar al defensor de forma eficaz, mientras que un éxito significa que el atacante ha logrado asestar un golpe contundente. Sin embargo, la tirada de ataque no decide toda la historia. Es posible evitar un golpe exitoso parándolo o esquivándolo. Estos son los últimos recursos defensivos de un combatiente.

Un personaje puede intentar parar un ataque adoptando una postura de guardia o haciendo uso de un arma en su otra mano, pero para ello debe tener un arma lista y ser consciente del ataque. Para parar un ataque hay que superar una tirada de Habilidad de armas. Si la consigue, el personaje

TABLA 6-1: MOVIMIENTO EN COMBATE EN METROS

Característica de movimiento	Desplazamiento/separación	Carga	Correr
1	2	4	6
2	4	8	12
3	6	12	18
4	8	16	24
5	10	20	30
6	12	24	36
7	14	28	42
8	16	32	48
9	18	36	54
10	20	40	60

logra repeler el ataque, el cual se considerará fallido (no se tira el daño). Si falla la tirada, el ataque le alcanza y su adversario puede calcular el daño infligido. La parada no requiere ninguna habilidad ni talento especiales. Adoptar una postura de guardia cuenta como media acción, pero si se tiene un arma en la mano torpe la parada es una acción libre. Lee la sección siguiente para más información sobre los beneficios de luchar con dos armas.

Sólo puede hacerse una parada por asalto.

Esquivar es una habilidad avanzada, por lo que sólo los guerreros entrenados pueden usarla. Una vez conseguido un impacto (pero antes de calcular el daño) el personaje puede intentar esquivarlo si posee la habilidad y es consciente del ataque. Se trata de una simple tirada de habilidad de Esquivar (véase el **Capítulo 4: Habilidades y talentos**). Si consigue la esquila, el personaje se aparta en el último momento y se considera que el ataque ha fallado (no hay tirada de daño). Si falla la tirada, el golpe le alcanza y su adversario puede calcular el daño infligido. Esquivar cuenta como acción libre.

Sólo puede hacerse una esquila por asalto.

No se puede intentar parar y esquivar el mismo ataque. Un personaje sólo puede esquivar y parar ataques cuerpo a cuerpo, nunca ataques a distancia.

Ejemplo: con una iniciativa de 33, un fonajido inicia el combate cargando contra Klaus, un mensajero cuya iniciativa es sólo de 25. El fonajido hace una tirada de ataque y consigue impactar. Klaus carece de la habilidad Esquivar, por lo que no puede intentar evitar el golpe. Como el fonajido tiene ventaja sobre Klaus y el mensajero aún no ha gastado su turno, Klaus no puede haber adoptado una postura de guardia. Sin embargo lleva un escudo, el cual le permite realizar una parada libre cada asalto. Decide usar esta parada, consigue una tirada de HA y bloquea el ataque. Klaus actúa ahora con iniciativa 25. Gasta media acción para apuntar (recibe un +10% a la HA en su próximo ataque), y luego usa su segunda acción para lanzar un ataque normal. Alcanza al fonajido, pero éste posee la habilidad Esquivar y supera su tirada para evitar el ataque. Comienza entonces un nuevo asalto (de modo que Klaus recibe otra parada libre) y el fonajido actúa el primero con iniciativa 33.

COMBATE CON DOS ARMAS

Muchos guerreros luchan con un arma en cada mano (aunque una sea un escudo). Este estilo de combate tiene ventajas y desventajas. Las siguientes reglas se aplican al combate con dos armas.

OPCIONAL:

VARIANTES DEL ATAQUE RÁPIDO

El sistema de combate está pensado para regularse fácilmente. En su turno cada personaje realiza sus acciones, luego le llega el turno al próximo combatiente que hace lo mismo, y así sucesivamente. Este sistema funciona bien desde el punto de vista de la jugabilidad, pero algunos jugadores querrán añadir más realismo en lo relativo a los ataques múltiples. Si a los jugadores no les importa la complicación adicional y el DJ está de acuerdo, se pueden incorporar una o las dos reglas siguientes:

Ataques escalonados

Cuando un personaje emplea la acción de ataque rápido, efectúa un número de ataques igual a la mitad de su característica de Ataques (redondeando hacia abajo) en su turno. Al final del asalto, después de que todos los combatientes hayan finalizado sus turnos, podrá lanzar los ataques restantes. Si hay múltiples combatientes realizando ataques rápidos, los ataques del final del asalto se sucederán por orden de iniciativa.

Disminución de la precisión

Al hacer tantos ataques en un único asalto, puede que el combatiente no sea capaz de mantener su nivel normal de precisión. En esta variante, el personaje recibe un -10% acumulativo a su HA en cada ataque después del primero (hasta una HA mínima de 10%). Así, el primer ataque del asalto no recibe penalización, el segundo recibe un -10%, el tercero -20%, etc.

- El personaje debe esgrimir una de las siguientes en su mano hábil: daga, mangual, florete, arma de mano, maza de armas o estoque.
- El personaje debe esgrimir una de las siguientes en su mano torpe: rodela, daga, arma de mano, main gauche, escudo o rompeespadas.
- El personaje puede usar cualquiera de sus manos para atacar, pero esto no le concede ataques adicionales. Los ataques realizados con la mano torpe sufren un -20% a la Habilidad de armas.
- El personaje puede efectuar una parada como acción libre una vez por asalto. Esta parada puede usarse en cualquier momento del asalto. El límite de una parada por asalto permanece efectivo.

COMPLICACIONES PARA LA LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

Las reglas básicas de localización de impactos (ver **Realizar un ataque**, página 129) son bastante sencillas; eso sí, dan por sentado dos cosas. En primer lugar, que los personajes combaten contra humanoides bípedos, ya sean humanos, orcos, hombres bestia o elfos. En segundo lugar, que es posible alcanzar al adversario en cualquier parte del cuerpo. Obviamente, este no será siempre el caso. Cuando se den circunstancias poco habituales, sigue estas directrices:

- Si es imposible alcanzar una localización con un ataque, evidentemente es imposible que el golpe caiga sobre ella. Por ejemplo, un ataque de proyectiles contra un soldado que se esconde tras unas almenas no podría alcanzarle en la pierna. De igual modo, un halfling no podría golpear a un gigante en la cabeza con una espada. En estos casos, la localización de impactos se limita a aquellas zonas que estén al alcance. Si una localización de impacto es inalcanzable, el DJ debe aplicar el impacto sobre la localización descubierta más cercana a ella.
- Si ataca a un adversario montado (un goblin sobre un lobo, por ejemplo), el jugador puede escoger entre atacar a la montura o al jinete.

- Con los monstruos grandes sin armadura, lo más fácil es ignorar las reglas de localización de impactos hasta las ocasiones en que se obtenga un golpe crítico (ver página 133). Como los monstruos grandes no llevan armadura, la localización de cada ataque no tiene mayor importancia hasta que la criatura comienza a recibir golpes críticos.
- Si una criatura tiene varias partes del cuerpo repetidas (cuatro piernas, dos cabezas, etc.), los impactos se aplican a las más cercanas. Si hay dos igual de cerca, se determina una de ellas al azar.
- Si una criatura tiene partes corporales inusuales, sustituye la localización de impactos usando el sentido común. Por ejemplo, un golpe podría alcanzar a un mutante en un tentáculo en vez de un brazo.

ATAQUES A DISTANCIA

Los ataques a distancia se resuelven como los de cuerpo a cuerpo, con algunas excepciones. En primer lugar, los adversarios no pueden esquivar ni parar un ataque con proyectiles. En segundo lugar, los personajes no podrán atacar a distancia si ya están enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, a no ser que estén armados con una pistola o una ballesta. En tercer lugar, deben tener al blanco en su línea de tiro. Esto quiere decir que no puede haber nada que obstaculice la vista del blanco. Si un personaje no puede ver a su oponente sea por la razón que sea (hay un árbol, pared, aliado o enemigo en medio, o bien hay niebla, oscuridad, etc.), no podrá disparar.

La tirada de Habilidad de proyectiles para impactar puede verse modificada por las circunstancias. Por ejemplo, si los oponentes están a cubierto o parcialmente ocultos por bruma, serán más difíciles de alcanzar. El DJ debe recurrir a la **Tabla 4-1: Dificultad de tiradas** para adjudicar una a cada ataque a distancia. Disparar un arma de proyectiles como una pistola desde la mano torpe conlleva una penalización de -20% a la HP. También se aplica este -20% a todos los disparos efectuados desde larga distancia. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para más detalles sobre las armas de proyectil y su alcance.

Disparos contra combatientes en cuerpo a cuerpo

A veces el blanco estará enfrascado en un combate cuerpo a cuerpo. Esto hace que sea más difícil de alcanzar. Un personaje puede efectuar un ataque a distancia contra un adversario enfrentado en combate cuerpo a cuerpo, pero recibe una penalización de -20% a su Habilidad de proyectiles.

Alcance extremo

Normalmente disparar un arma de proyectil a distancias superiores a largo alcance es una pérdida de tiempo. Es bastante difícil alcanzar a un blanco a tanta distancia con un único proyectil. No obstante, en situaciones desesperadas se pueden intentar este tipo de disparos. Un personaje puede disparar contra un blanco que se encuentre hasta al doble de su largo alcance, pero primero debe usar la acción de apuntar. Además, incluso con el apuntado el personaje sufre una penalización de -30% a la Habilidad de proyectiles.

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS EN COMBATE

Las reglas de la dificultad de las tiradas se aplican también al combate. Pueden usarse para reflejar el efecto del terreno, el clima, la situación táctica y todo tipo de factores adicionales. La **Tabla 6-2: Dificultad en combate** proporciona algunos ejemplos para las situaciones más frecuentes.

¡LA FURIA DE ULRIC!

Por lo general, cuando se consigue impactar, el total de daño infligido es de 1d10 más el daño del arma. Si el jugador saca un 10 en la tirada, su personaje puede haber asestado un golpe especialmente brutal. Repite la

tirada de ataque, aplicando los mismos modificadores que para la tirada inicial. Si también se consigue esta segunda tirada, se desencadena la furia de Ulric, el antiguo y venerado dios de la batalla. El jugador puede tirar 1d10 adicional y añadir el resultado al daño total. En caso de que también saque otro 10 en este dado, Ulric ha sonreído de veras al personaje. El jugador puede tirar un tercer d10 y añadir también el resultado al daño total. El proceso se repite hasta que el jugador obtenga un número distinto de 10. Sólo entonces finaliza la furia de Ulric.

Ejemplo: Arnalf, un gladiador con una Bonificación por fuerza de 4, golpea a un gladiador rival durante un cruel enfrentamiento. Normalmente su daño sería 4+1d10. Pero saca un 10 con el dado, por lo que tiene la posibilidad de causar un daño adicional. Arnalf hace otra tirada de Habilidad de armas y consigue otro éxito. Tira otro d10 y de nuevo obtiene un 10. En vez de tirar otra vez su Habilidad de armas, sencillamente tira otro d10. El resultado es 8, el daño total de su ataque ha sido de 4+10+10+8=32. Verdaderamente, Arnalf ha desencadenado la furia de Ulric.

COMBATE SIN ARMAS

No todos los combates en WJDR son letales. Algunas disputas se siguen resolviendo al viejo estilo, con los puños (además de los pies y, de vez en cuando, los dientes). El combate sin armas se resuelve igual que el combate normal, pero con la siguientes excepciones:

- Los ataques sin armas infligen un daño de BF-4.
- Los puntos de armadura valen el doble contra los ataques sin armas.

PRESAS

En vez de infligir daño, se puede intentar apresar e inmovilizar al adversario. Un personaje puede intentar una presa con un ataque normal o con una carga. Esto se resuelve de la siguiente forma. Primero, el personaje debe alcanzar al oponente con un ataque sin armas, luego (si lo ha conseguido) el adversario debe realizar una tirada de Agilidad. Si la falla, ha sido apresado. Ambos personajes son incapaces de esquivar ni parar mientras dure la presa, y cualquier ataque cuerpo a cuerpo dirigido contra ellos recibe una bonificación de +20% a la Habilidad de armas. La única acción que puede intentar un

personaje apresado es liberarse de la presa (una acción completa) mediante una tirada enfrentada de Fuerza. Si gana el personaje apresado se liberará de la presa; de otro modo, seguirá inmovilizado. En el turno del personaje que hace la presa, éste puede gastar una acción completa simplemente para mantener la presa (no es necesario tirar), o bien puede intentar dañar al oponente, para lo que se requiere otra tirada enfrentada de Fuerza. Si gana el personaje que realiza la presa, infligirá el daño normal por combate sin armas. Si vence su adversario, no se inflige daño alguno (pero él seguirá apresado).

El personaje que realiza la presa puede soltarla voluntariamente en cualquiera de sus turnos (cuenta como acción libre).

ACELERANDO EL COMBATE

Si los jugadores usan todas las reglas opcionales de WJDR, el combate puede durar siglos. Muchos grupos disfrutan de este componente táctico en sus partidas, pero otros prefieren hacer hincapié en los diferentes aspectos de la experiencia de interpretación (identificación con los personajes, resolución de problemas, etc.). Si los jugadores valoran más la velocidad frente a una simulación precisa, tal vez quieran recurrir a algunas de las opciones siguientes:

Dame en cualquier parte

El sistema de localización de impactos añade una cantidad considerable de tiempo y cálculos al transcurso de un combate. Si a los jugadores no les importa una mayor abstracción, es posible acelerar las cosas si no se usa la localización de impactos. Si se usa esta regla también debería usarse la regla de armadura básica. Tal vez los jugadores quieran determinar la localización de impactos de golpes críticos; en cualquier otro caso, aplica las reglas de críticos de muerte súbita.

Muerte súbita para todos

El sistema normal de golpes críticos proporciona diversos resultados específicos, muchos de los cuales requieren operaciones adicionales debido a hemorragias, lesiones, etc. Se pueden evitar muchas gestiones usando las reglas de críticos de muerte súbita. Este sistema permite establecer con rapidez si un personaje muere o no, contribuyendo así a una mayor fluidez en las partidas.

Acción, acción, acción

Otra forma de acelerar las cosas consiste en darle a todos media acción extra cada asalto. Con este cambio se pueden hacer más cosas en cada asalto, permitiendo así a los personajes (en algunos casos) lanzar hechizos o recargar las armas de proyectil a mayor velocidad. El inconveniente es que provee a los personajes de una movilidad increíble, y en ciertas situaciones el desplazamiento puede resultar demasiado sencillo.

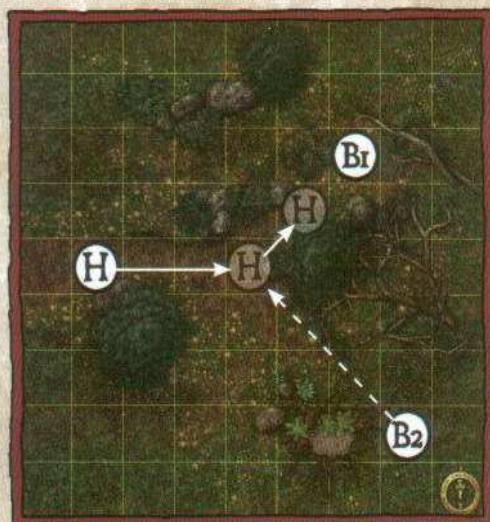
Menos es más

Como ya se ha mencionado, las acciones avanzadas son más complejas que las básicas. El juego se simplifica si no se permiten las acciones avanzadas, o si sólo se permite el uso de algunas. Así, el DJ podría permitir cañerías y posturas de guardia, y prohibir ataques totales y cautelosos.

TABLA 6-2: DIFICULTAD EN COMBATE

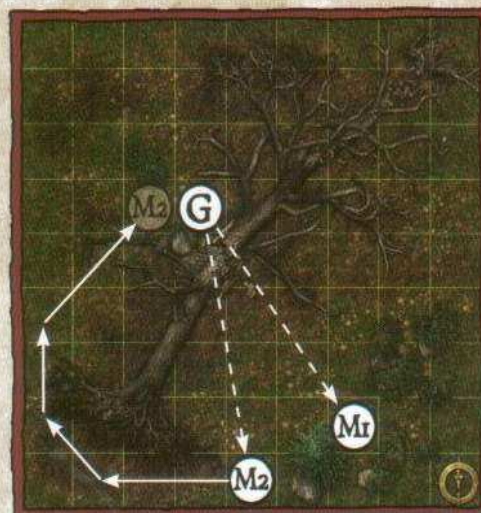
Dificultad	Modificador	Ejemplo
Muy fácil	+30%	Atacar a un adversario desprevenido.
Fácil	+20%	Atacar a un enemigo en superioridad numérica de tres contra uno. Atacar a un adversario que está en el suelo.
Rutina	+10%	Atacar a un enemigo en superioridad numérica de dos contra uno. Atacar a un enemigo que ha sido derribado.
Normal	Sin modificador	Ataque normal.
Desafiante	-10%	Atacar desde el suelo. Atacar o esquivar en terreno fangoso o bajo una fuerte lluvia.
Difícil	-20%	Golpear una localización de golpe específica. Esquivar estando en el suelo.
Muy difícil	-30%	Atacar o esquivar en nieve profunda. Parar la porra de un gigante.

EJEMPLOS DE COMBATE



Ejemplo: Hans (la H del mapa de la izquierda), un leñador, camina por una carretera en la que dos bandidos (B1 y B2 en el mapa) le esperan emboscados. Hans tiene una iniciativa de 32, y la de los bandidos es de 38. Los bandidos actúan primero y deciden reservar media acción cada uno para usarla más adelante. En este momento el DJ pide a Hans una tirada de Percepción, que consigue. El DJ comunica al leñador que ha visto a un bandido armado con una espada acechando más adelante en la carretera. Podría efectuar un ataque de carga, pero los últimos cuatro metros (2 casillas) de una carga deben ser en línea recta, y la curva del camino se lo impide. Una vez Hans se ha desplazado seis metros (3 casillas), el segundo bandido decide aprovechar su acción reservada y realiza un ataque normal con su arco (media acción). El bandido tira y falla. Una flecha pasa volando junto a Hans justo cuando entra en el camino para enfrentarse al primer bandido, recorriendo sus últimos dos metros (1 casilla) de movimiento. Acaba su desplazamiento junto al bandido de la espada. Antes de que Hans pueda efectuar su segunda media acción, el primer bandido usa su acción reservada para adoptar una postura de guardia. Ahora, si Hans le ataca, podrá bloquear su golpe. Hans aprovecha su segunda media acción para efectuar un ataque normal contra el primer bandido con su hacha de leñador. Le da, y el bandido intenta parar pero falla. El hacha de Hans alcanza y hiere al primer bandido. Ahora que todos los combatientes han usado sus acciones, comienza un nuevo asalto y es el turno de los bandidos.

Ejemplo: Gunnar, un antiguo cochero convertido en salteador de caminos (la G del mapa de la derecha) se ha topado con un par de mutantes (M1 y M2 en el mapa). Su caballo ha huido, por lo que Gunnar ha decidido resistir tras un árbol caído. Se pone a cubierto y saca sus pistolas. Su iniciativa es 47 y la de los mutantes 34. En su turno, Gunnar efectúa un ataque rápido (una acción completa) y dispara una pistola con cada mano, aprovechando su característica de Ataques 2. Su primer ataque, contra el primer mutante, no sólo le alcanza sino que es un crítico y mata al monstruo de un tiro en la cabeza. Su segundo ataque (contra el segundo mutante) falla debido a la penalización por usar un arma en la mano torpe. El segundo mutante, viendo que las pistolas de Gunnar están vacías, decide correr (acción completa) hacia el árbol, rodearlo y ponerse junto al salteador. Eso le deja vulnerable ante cualquier ataque cuerpo a cuerpo, pero el mutante no cree que Gunnar sea muy peligroso con dos pistolas descargadas. El primer asalto ha terminado; comienza el segundo asalto con el turno de Gunnar. Confunde al mutante usando su talento de Desenvainado rápido para descartar su primera pistola y sacar su espada con una acción libre. Luego realiza un ataque rápido. Como el mutante ha corrido, Gunnar recibe un +20% a la HA. Sus dos ataques impactan y el mutante muere empalado en la espada del salteador de caminos, poniéndolo todo perdido.



Ejemplo: Barruk, un gladiador enano (la B del mapa de la izquierda) acaba de vadear un río cuando descubre a un orco (la O del mapa) abalanzándose sobre él esgrimiendo una enorme rebanadora. La iniciativa del orco es 35 y la de Barruk es de 24. En su turno el orco efectúa una carga (una acción completa), por lo que recibe un +10% a su HA. Golpea al enano, pero Barruk lleva escudo, así que lo usa para bloquear la rebanadora que se le viene encima (acción libre). En el turno de Barruk, éste intenta hostigar al orco (media acción) para echarle al río. Gana la tirada enfrentada de Habilidad de armas y desplaza al orco dos metros (1 casilla) dentro del río. El orco hace una tirada de Agilidad Desafiante (-10%, exigida por el DJ debido a las circunstancias) y falla. El DJ dictamina que el terreno resbaladizo y la fuerte corriente han hecho que el orco se caiga. Barruk lanza un ataque normal (su segunda media acción) con su hacha. El DJ concede a Barruk un +20% a su HA, ya que el orco ha caído sobre el barro y el agua. El gladiador alcanza al orco, hiriéndolo de gravedad. El asalto concluye con el enano en una posición muy ventajosa.

— DAÑO Y CURACIÓN —

Un personaje puede absorber tanto daño como sus Heridas sin penalización. Las Heridas suponen un "amortiguador" abstracto, y sólo una vez rebasado se producen daños graves. Hasta aquí las buenas noticias. Las malas son que recibir tanto daño es bastante desagradable y, en algunos casos, puede provocar incapacidades permanentes e incluso pérdida de extremidades.

A lo largo del juego las Heridas subirán y bajarán conforme el personaje reciba daño o se cure. Una vez heridos, los personajes necesitarán *atención médica*, incluido el uso de la habilidad Sanar o la aplicación de magia o pociones curativas. Dependiendo de las Heridas que le queden al personaje, se clasificará como herido leve o herido de gravedad. Estos estados no son importantes durante el combate, pero afectan al tiempo que tardará en curarse el personaje (ver la descripción de la habilidad Sanar en el **Capítulo 4: Habilidades y talentos**). Los personajes pueden también verse aturridos o indefensos. Las definiciones de estos estados se presentan a continuación:

- **Herido leve:** al personaje le quedan más de 3 Heridas, pero está por debajo de su total de Heridas. Sin atención médica, el personaje recuperará 1 Herida por día por curación natural.
- **Herido grave:** el personaje tiene 3 Heridas o menos. Sin atención médica el personaje recuperará 1 Herida por semana por curación natural.
- **Aturrido:** el personaje no puede realizar ninguna acción (ni siquiera acciones libres como esquivar). Los adversarios que le ataquen reciben un +20% a su Habilidad de armas.
- **Indefenso:** el personaje no puede defenderse debido a sus heridas, a una incapacitación o a cualquier otra circunstancia. Todos los ataques dirigidos contra el personaje impactan de forma automática e infligen un daño adicional de 1d10.

GOLPES CRÍTICOS

Si un personaje recibe un daño superior a las Heridas que le quedan, se considera un golpe crítico. El atacante hace una tirada de percentil en la **Tabla 6-3: Golpes críticos** para determinar el resultado, conocido como efecto crítico. Como ocurre con otras tiradas, conviene obtener resultados bajos. Una vez el total de Heridas del personaje cae a 0, no bajará más: todo daño adicional se considera golpe crítico. No existen las "Heridas negativas". Si un personaje sufre un golpe crítico y sobrevive, seguirá con 0 Heridas y aún podrá seguir luchando.

Para calcular el crítico se requieren dos tipos de información. Primero, la localización del impacto (ver página 129). Segundo, el valor crítico, que oscila entre +1 y +10 (el +10 representa las heridas más graves). El valor crítico es la cantidad de daño sobrante después de haber perdido todas las Heridas. Por ejemplo, si al personaje le quedan 3 Heridas y recibe 8 puntos de daño, sufrirá un golpe crítico con un valor crítico de +5.

El jugador atacante hace una tirada de percentil y cruza el resultado con el valor crítico en la **Tabla 6-3: Golpes críticos**, de la que obtendrá un valor entre 1 y 10 (el efecto crítico). Consulta la tabla correspondiente (brazo, cuerpo, cabeza o pierna) y lee la descripción del efecto crítico concreto.

Ejemplo: Jean-Pierre, un noble bretón, combate con una banda de orcos maníacos. Pese a sus mejores esfuerzos, los orcos reducen sus Heridas a tan sólo 2. En ese momento el jefe orco le golpea en la cabeza con una gran maza, causándole 9 puntos de daño. Esto da como resultado un crítico con un valor de +7. El DJ hace una tirada de percentil y obtiene un 85. Hace una referencia cruzada en la columna de +7 y comprueba que ha sufrido el efecto crítico 7. Mira después en la **Tabla 6-6: Efectos críticos - Cabeza** y lee

el resultado: "Inconsciente durante 1d10 minutos". Tira 1d10, y saca un 10! Jean-Pierre estará inconsciente durante 10 minutos enteros. A no ser que tenga amigos que acudan en su ayuda, Jean-Pierre no volverá a ver Bretonia nunca más.

Los efectos críticos se han escrito sin tener en cuenta el tipo de arma o hechizo que ha causado el daño. Las tablas proporcionan la base, pero siempre resulta divertido embellecerla con detalles específicos para el tipo de ataque en cuestión. A nadie le han decapitado nunca con un mangual, pero desde luego el cráneo se puede partir, esparciendo sangre y sesos sobre todos los que estén cerca.

CRÍTICOS DE MUERTE SÚBITA

A veces los jugadores querrán saber si un adversario está muerto o no, sin importarle mucho los detalles. Cuando sea conveniente, el DJ puede acelerar el combate no detallando los golpes críticos. En otras situaciones ya se han infligido terribles heridas, por lo que se trata tan sólo de acabar con un enemigo. En estos casos se puede aplicar la regla de la muerte súbita. Tira en la **Tabla 6-3: Golpes críticos** como de costumbre, pero ignora los efectos críticos. Si el resultado es de 1-5, no hay efecto; si sacas 6-10, el sujeto muere. Es preciso señalar que debido a la naturaleza de la tabla cualquier valor crítico de +5 o superior provoca la muerte, sea cual sea la tirada.

Ejemplo: en el ejemplo anterior, Jean-Pierre había caído inconsciente. El efecto crítico también decía "Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje". El asalto siguiente al desmayo de Jean-Pierre, un orco apunala al bretoniano para terminar el trabajo. Como Jean-Pierre está indefenso, el orco impacta automáticamente y le inflige un daño adicional de 1d10; como resultado el noble sufre otro golpe crítico con un valor de +4. El DJ obtiene un 78 en la **Tabla 6-3: Golpes críticos**, arrojando un resultado de 6. Según la regla de la muerte súbita, un 6 indica que Jean-Pierre ha muerto.

EFFECTOS PERMANENTES

Algunos efectos críticos son permanentes. En caso de que un personaje sufra más de uno de estos efectos, probablemente sea el momento de jubilar al pobre infeliz y crear un personaje nuevo.

- **Pérdida de la mano:** el personaje sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de habilidad y característica que necesiten del uso de ambas manos, y no podrá esgrimir armas a dos manos. No obstante, se puede fijar un escudo al brazo por la correa.

TABLA 6-3: GOLPES CRÍTICOS

Tirada D100	Valor crítico									
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	9	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-00	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8

TABLA 6-4: EFECTOS CRÍTICOS — BRAZO

1d100	Efecto
1	Deja caer lo que tenga en la mano. Si lleva escudo no caerá, puesto que va fijo con correas.
2	El brazo queda dormido y no puede usarse durante 1 asalto.
3	Mano incapacitada hasta recibir atención médica. Deja caer lo que lleve en ella (excepto un escudo).
4	Armadura dañada. Los puntos de armadura de esta localización se reducen en 1 hasta que la armadura sea reparada con una tirada de Oficio (Forjador de armaduras). Si el personaje no lleva armadura o los jugadores están usando el sistema de armadura básica, se aplica el mismo resultado que en 2.
5	Brazo incapacitado hasta recibir atención médica. Deja caer lo que lleve en la mano (excepto un escudo).
6	Brazo destrozado por el ataque. Deja caer lo que lleve en la mano (excepto un escudo). La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje.
7	La mano se convierte en un despojo ensangrentado. Deja caer lo que lleve en ella (excepto un escudo). La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje. Si sobrevive al combate deberá superar una tirada de Resistencia o perderá la mano.
8	El brazo se convierte en una masa inerte de carne sanguinolenta. Deja caer lo que lleve en ella (excepto un escudo). La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje. Si sobrevive al combate deberá superar una tirada de Resistencia o perderá el antebrazo.
9	Arteria principal seccionada. Tras una fracción de segundo, el personaje se derrumba, chorreando sangre desde lo que queda de su hombro. La muerte por shock y hemorragia es casi instantánea.
10	Muere de la forma más espectacular y sangrienta que el DJ se atreva a describir.

- **Pérdida del brazo:** como la pérdida de la mano, pero el personaje no puede fijar escudos a su brazo (más que nada porque ya no tiene).
- **Pérdida de un ojo:** el personaje sufre una reducción permanente de -20% a la HP, y sufre una penalización de -20% a todas las tiradas de habilidad y característica en las que intervenga la vista.
- **Pérdida de un pie:** el Movimiento del personaje se reduce permanentemente a la mitad, y sufre una penalización de -20%

TABLA 6-5: EFECTOS CRÍTICOS — PIERNA

1d100	Efecto
1	Tropezón. El personaje sólo podrá realizar media acción en su próximo turno.
2	La pierna queda dormida por el ataque. El Movimiento del personaje se reduce en 1 durante un asalto; en ese tiempo no podrá esquivar, y sufrirá una penalización de -20% a todas las tiradas relacionadas con la Agilidad.
3	Pierna incapacitada hasta recibir atención médica. El Movimiento del personaje se reduce a 1, y no podrá esquivar. Las tiradas relacionadas con la Agilidad también reciben una penalización de -20%.
4	Armadura dañada. Los puntos de armadura de esta localización se reducen en 1 hasta que la armadura sea reparada con una tirada de Oficio (Forjador de armaduras). Si el personaje no lleva armadura o los jugadores están usando el sistema de armadura básica, se aplica el mismo resultado que en 2.
5	Derribado y atontado. Todas las tiradas y ataques del personaje sufren una penalización de -30% durante un asalto, y deberá usar la acción de incorporarse para ponerse en pie.
6	Pierna destrozada. El personaje se considera indefenso. La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje.
7	La pierna se convierte en un despojo ensangrentado, y el personaje se considera indefenso. La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje. Si sobrevive al combate deberá superar una tirada de Resistencia o perderá el pie.
8	La pierna se convierte en una masa inerte de carne sanguinolenta, y el personaje se considera indefenso. La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje. Si sobrevive al combate deberá superar una tirada de Resistencia o perderá la pierna desde la rodilla.
9	Arteria principal seccionada. Tras una fracción de segundo, el personaje se derrumba, chorreando sangre desde lo que queda de su pierna. La muerte por shock y hemorragia es casi instantánea.
10	Muere de la forma más espectacular y sangrienta que el DJ se atreva a describir.

a todas las tiradas de habilidad y característica relacionadas con la movilidad (incluyendo Esquivar).

- **Pérdida de una pierna:** como la pérdida de un pie, pero el personaje no puede Esquivar.

TABLA 6-6: EFECTOS CRÍTICOS — CABEZA

1d100	Efecto
1	Desorientado por el golpe. El personaje sólo podrá usar media acción en su siguiente turno.
2	Un golpe en las orejas hace que le zumben los oídos y la cabeza le dé vueltas. El personaje no podrá realizar ninguna acción durante 1 asalto.
3	El golpe abre una fea herida en el cuero cabelludo. La sangre chorrea hasta los ojos, haciendo que el personaje sufra un -10% a su HA hasta recibir atención médica.
4	Armadura dañada. Los puntos de armadura de esta localización se reducen en 1 hasta que la armadura sea reparada con una tirada de Oficio (Forjador de armaduras). Si el personaje no lleva armadura o los jugadores están usando el sistema de armadura básica, se aplica el mismo resultado que en 2.
5	Derribado y atontado. Todas las tiradas y ataques del personaje sufren una penalización de -30% durante un asalto, y deberá usar la acción de incorporarse para ponerse en pie.
6	Aturdido durante 1d10 asaltos.
7	Inconsciente durante 1d10 minutos. Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje.
8	Derribado con el rostro destrozado. El personaje se considera indefenso. La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje. Si sobrevive al combate deberá superar una tirada de Resistencia o perderá un ojo.
9	Un poderoso golpe que perfora el cráneo. La muerte es inmediata.
10	Muere de la forma más espectacular y sangrienta que el DJ se atreva a describir.

TABLA 6-7: EFECTOS CRÍTICOS — CUERPO

1d100	Efecto
1	El personaje se queda sin respiración. Todas sus tiradas y ataques sufren una penalización de -20% durante 1 asalto.
2	Golpe en la ingle. El dolor es tan grande que el personaje no puede hacer nada durante 1 asalto.
3	Costillas dañadas por la ferocidad del ataque. El personaje sufre una penalización de -10% a su HA hasta recibir atención médica.
4	Armadura dañada. Los puntos de armadura de esta localización se reducen en 1 hasta que la armadura sea reparada con una tirada de Oficio (Forjador de armaduras). Si el personaje no lleva armadura o los jugadores están usando el sistema de armadura básica, se aplica el mismo resultado que en 2.
5	Derribado y totalmente sin aliento. Todas las tiradas y ataques del personaje sufren una penalización de -30% durante 1 asalto, y deberá usar la acción de incorporarse para ponerse en pie.
6	Aturdido durante 1d10 asaltos.
7	El golpe provoca una grave hemorragia interna, y el personaje queda indefenso. La hemorragia es tal que el personaje tiene un 20% de probabilidades cada asalto de morir hasta que reciba atención médica (tirar cada asalto en el turno de la víctima). Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje.
8	El personaje cae al suelo con la columna pulverizada. No podrá hacer nada hasta recibir atención médica, y se considera indefenso. Aplica las reglas de muerte súbita para cualquier crítico posterior contra este personaje. Si sobrevive al combate deberá superar una tirada de Resistencia o quedará paralizado de cintura para abajo permanentemente.
9	La violencia del golpe desgarrar varios órganos internos, causando la muerte en cuestión de segundos.
10	Muere de la forma más espectacular y sangrienta que el DJ se atreva a describir.

— PUNTOS DE DESTINO Y DE SUERTE —

Todos los PJ comienzan el juego con un número determinado de puntos de Destino (ver **Capítulo 2: Creación de personajes**). Los puntos de Destino representan el sino del personaje, y son parte de lo que le hace destacar por encima del ciudadano medio del Viejo Mundo. Un personaje puede gastar un punto de Destino para evitar morir a causa de heridas, enfermedad, veneno, etc., pero se pierde para siempre (aunque se pueden ganar nuevos puntos de Destino como recompensa por acciones heroicas). El DJ te explicará cómo funcionan cuando llegue el momento (en el **Capítulo 9: El Director de Juego** se incluyen algunas directrices sobre el uso de puntos de Destino).

La característica de PD de un personaje determina también sus puntos de Suerte. Los puntos de Suerte están relacionados con los de Destino, pero difieren en dos aspectos. En primer lugar, los puntos de Suerte son una fuente renovable (cada día, un personaje puede gastar tantos puntos de Suerte como su característica de puntos de Destino). En segundo lugar, los puntos de Suerte no son tan potentes como los de Destino. Representan las diversas maneras en las que la fortuna puede sonreír al personaje, y pueden considerarse como parte menor de su destino.

Los puntos de Suerte pueden usarse de cuatro formas:

- Un personaje puede gastar un punto de Suerte para repetir una tirada de habilidad o característica fallida. Esto se puede hacer en cualquier momento, no sólo en combate. Sólo se puede usar 1 punto de Suerte por cada tirada prolongada.
- Un personaje puede gastar un punto de Suerte para ganar una parada o esquiva adicional. Esto permite al personaje parar o esquivar más de una vez por asalto (lo que normalmente está prohibido).
- Un personaje puede gastar un punto de Suerte para sumar 1d10 a su tirada de iniciativa. En otras palabras, el personaje tiraría 2d10 y añadiría el resultado a su Agilidad para determinar su iniciativa al comienzo de un combate.
- Un personaje puede gastar un punto de Suerte para obtener media acción extra durante su turno.

Los puntos de Suerte de un personaje se calculan al comienzo de cada día.

— DAÑO NATURAL —

En el mundo de Warhammer no sólo se puede morir a base de espadas afiladas y porras erizadas de pinchos. También hay peligros cotidianos en el Viejo Mundo, como el fuego, la asfixia y las enfermedades. Todos ellos se conocen como daño natural y se tratan en esta sección. El veneno, que también podría considerarse un daño natural, se detalla en el Capítulo 5: Equipo.

FUEGO

La exposición al fuego causa daño cada asalto. En términos generales, el tipo de fuego varía desde Daño 1 (una pequeña hoguera de campamento) hasta Daño 10 (un rugiente infierno). El DJ debe determinar el daño basándose en el tamaño y ferocidad de las llamas. Si un personaje se ve expuesto al mismo fuego durante dos asaltos consecutivos o más, deberá realizar una tirada de Agilidad cada asalto o prenderá en llamas. Una vez empiece a arder, el personaje perderá 1d10 Heridas cada asalto (sin reducción por armadura ni Bonificación por Resistencia) hasta que el fuego sea extinguido.

ASFIXIA

Existen muchas maneras de asfixiarse. La más común es el ahogamiento, aunque la inhalación de humo y ciertos gases también sirven. Cuando corra peligro de asfixiarse, el personaje debe realizar una tirada de Resistencia una vez por minuto, con una penalización acumulativa de -10% por cada tirada realizada. Así, por ejemplo, la tercera tirada tendría una penalización de -20%. Una vez falladas dos tiradas el personaje caerá inconsciente. Si no es rescatado en otros dos minutos, el personaje se asfixia y muere.

ENFERMEDADES

Las plagas y demás pestilencias son el pan de cada día en el Imperio. El pueblo llano sufre anualmente brotes y epidemias de diversos tipos. Algunos confían en que Shallya sane sus males, mientras que otros prefieren depositar su confianza en doctores y curanderos. Sea cual sea el caso, los viejos, los jóvenes, los plebeyos indigentes y los desafortunados son víctimas frecuentes de las enfermedades.

Si un personaje se ve expuesto a una enfermedad deberá superar una tirada de Resistencia o de lo contrario la contraerá. La enfermedad durará un número fijo de días modificado por el resultado de una segunda tirada de Resistencia. Cada nivel de éxito reduce su duración en un día, mientras que cada nivel de fracaso la aumenta en un día. Un personaje con la habilidad Sanar puede intentar ayudar al personaje una vez cada tres días; una tirada exitosa reduce la duración de la enfermedad en un día. Una vez pasado el tiempo (o reducida la duración a 0), el personaje se recupera de la enfermedad.

FORMATO DE LAS ENFERMEDADES

Nombre: No necesita explicación.

Descripción: Definición de lo asquerosa que es la enfermedad.

Duración: La cantidad media de días que dura la aflicción.

Efecto: La víctima sufre estas penalizaciones mientras siga enferma.

FLUJO CRUENTO

Descripción: "Flujo" es un término general para cualquier dolencia que hace que el enfermo evacúe grandes cantidades de materia de su organismo en breves períodos de tiempo. Cuando el flujo hace acto de presencia, las puertas de los servicios no dejan de abrirse y cerrarse. El flujo cruento es un mal especialmente desagradable, y a menudo se cree que es un castigo que los dioses infligen a los impíos. Los remedios son ciertamente repugnantes, pues incluyen la inhalación de vapores sulfurosos, comer morcillas, "taponarse" con corchos y cera o engrasarse con lino y grasa de cerdo.

Duración: 3 días.

Efecto: Una grave deshidratación que hace que el personaje sufra un -10% a todas las características primarias.

DIARREA GALOPANTE

Descripción: Esta potente, maloliente y sucia aflicción es bastante frecuente entre aquellos que no se preocupan por la cocina y la higiene en sus alimentos. En Altdorf se conoce como la "venganza ronera" por los baratos y sospechosos pasteles de "carne" que venden los mercaderes halflings a un penique cada uno; a muchos visitantes hambrientos acaban saliéndoles caros. La única cura consiste en descanso, agua limpia y mucho papel higiénico.

Duración: 5 días.

Efecto: El rabioso dolor intestinal provoca al personaje una penalización de -20% a sus características primarias.

VIRUELA VERDE

Descripción: Esta horrible enfermedad ha causado estragos en más de un rostro. Primero se manifiesta con los síntomas de un resfriado (estornudos y temblores), pero pronto muestra su verdadero matiz. La víctima suele estar postrada en la cama para cuando comienzan a aparecer los primeros forúnculos. A lo largo de unos diez días o así, la víctima queda cubierta de grandes llagas del tamaño de un penique que supuran una pus verdosa. Le azota una fiebre elevada y su cuerpo comienza a exudar un olor característico. En caso de que sobreviva a la viruela, la cara, garganta y hombros de la víctima quedarán cubiertos de grandes cicatrices gris verdosas. A partir de entonces la viruela verde puede repetirse en cualquier momento de la vida de la víctima, aumentando la densidad y vistosidad de las marcas de viruela con cada resurgimiento. Sólo una densa capa de maquillaje puede ocultar estas marcas tan distintivas.

Duración: 14 días.

Efecto: Cada día que el personaje sufra de viruela verde deberá realizar una tirada de Resistencia o perderá un 5% de cada una de sus características primarias. Si la Resistencia se ve reducida a 0 o menos, el personaje muere. Si sobrevive deberá superar una tirada de Resistencia o de lo contrario sufrirá una penalización permanente de -10% a las tiradas de Empatía relacionadas con el aspecto físico o la apariencia.

KRUTS

Descripción: Cuenta la leyenda que unos pastores enanos trajeron esta erupción urticante de las montañas. Es enloquecedora, dolorosa y embarazosa, y tiende a concentrarse en los muslos, la ingle y el torso. Este sarpullido sumamente contagioso se transmite por contacto y supone un enorme estigma social. A veces se asocia con las cabras y demás ganado, y un buen remedio casero consiste en afeitar la zona afectada y aplicarle trementina.

Duración: 5 días.

Efectos: La irritación continua provoca al personaje un -10% a su Agilidad y Empatía. Durante el combate deberá superar una tirada de Voluntad cada asalto al principio de su turno o se pasará media acción rascándose y frotándose.

PODREDUMBRE NEÍGLICA

Descripción: Esta insidiosa enfermedad es merecidamente el más temido de todos los males del Imperio. Mientras que la mayoría de las enfermedades destruyen el cuerpo, esta abominable dolencia desgasta el alma de la víctima, la cual presenta pústulas, fiebre y evacuaciones violentas conforme la podredumbre marchita



su cuerpo a niveles leprosos. La mayoría pierden la vida antes de llegar a la fase final de la enfermedad, pues los inquietantes cambios que provoca sobre sus cuerpos bastan para perder la cordura. Muchos murmuran que este mal es obra del Señor de las Moscas, que extiende sus redes para atrapar almas y ponerlas a su servicio. Sólo la más poderosa magia curativa de Shallya puede curar la podredumbre neiglica. Para la mayoría de las víctimas es una sentencia de muerte.

Duración: 30 días.

Efecto: Cada día que un personaje sufra la podredumbre neiglica deberá superar una tirada de Resistencia o perderá un 5% de todas sus características primarias. Si la Resistencia se ve reducida a 0 o menos, el personaje muere. Al final de cada semana que el personaje siga teniendo la enfermedad debe hacer una tirada en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** (en la página 229).

ESCORBUTO DEMENTADOR

Descripción: Esta peligrosa enfermedad provoca la aparición de dolorosas hinchazones en labios, lengua y encías. Cuando estallan (normalmente al estornudar) esparcen una infecta y repugnante pus, a veces a distancias de hasta un metro y medio. Una fiebre elevada produce alucinaciones y una sed terrible en la víctima, que debe sumergirse en agua y mantenerse fría cueste lo que cueste. La gente al borde de la locura se comporta violentamente, admite hechos sorprendentes y provoca peligrosos escándalos. El remedio popular pasa por atar a la víctima a una tabla robusta y obligarle a beber grog con vinagre y zumo de lima o a tragarse una rana viva.

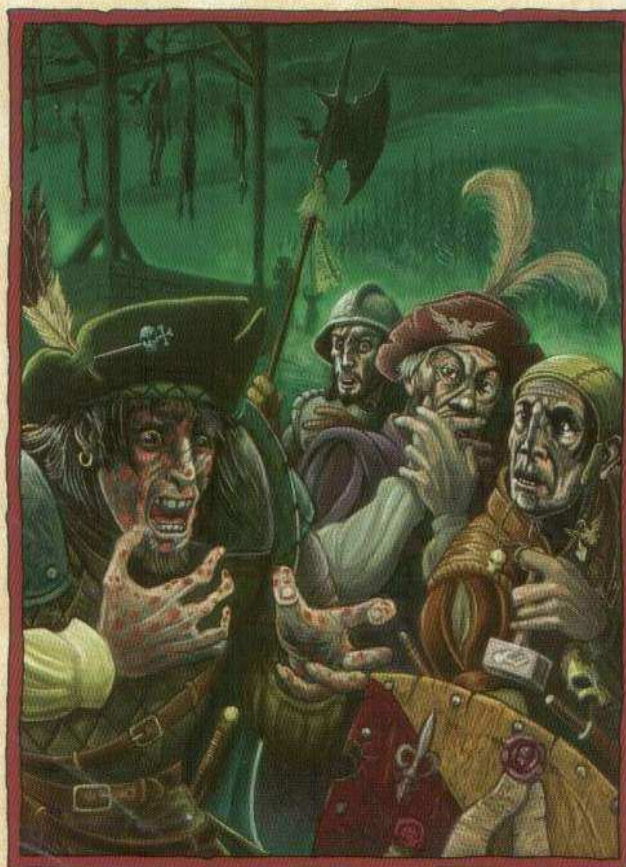
Duración: 7 días.

Efecto: El enfermo se debilita tanto que todas sus características primarias se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). Si intenta hacer algo que no sea recuperarse, el personaje tendrá que superar una tirada de Voluntad o de lo contrario será el DJ quien decida lo que hace. Teniendo en cuenta que las víctimas sufren graves alucinaciones, podría hacer cualquier cosa.

FIEBRE DEL PIEDIONDO

Descripción: Esta repugnante enfermedad es una aflicción habitual entre los halflings que ha escapado de la Asamblea para infestar el Imperio. Hay diferencia de opiniones en cuanto al método de contagio. Algunos afirman que basta con compartir asiento con uno de los "diminutos" para resultar infectado. Los desgraciados que sufren esta fiebre están aquejados de sudores y temblores, náuseas y un apesoso hedor que emana de sus pies. El método más aceptado para tratar esta enfermedad consiste en combatir el fuego con el fuego: se frota los pies con carne, estiércol y sustancias similares para "ahuyentar" la enfermedad.

Duración: 4 días.



Efecto: El mal provoca una penalización de -20% a todas las características primarias del personaje, y todo el que se encuentre a menos de cuatro metros de él sufrirá un -10% a toda sus tiradas de Percepción relacionadas con el olfato (pues el olor de los pies del personaje es increíblemente nauseabundo).

TOS GORGOJOSA

Descripción: Esta tos seca está causada por unos ácaros diminutos que viven en los almacenes de heno, trigo y harina. Pasar mucho tiempo en zonas plagadas provocará una tos fuerte y flemática, falta de aliento y un característico estertor gutural en la voz. A menudo los matasanos afirman que para curarla hay que inhalar los vapores de diversos brebajes (muchos de ellos altamente adictivos).

Duración: 3 días.

Efecto: La tos provoca al personaje un -10% en todas sus características primarias, y reduce su Movimiento en 2.

— MOVIMIENTO —

Ya se ha explicado el movimiento durante el combate y en otras situaciones en las que el tiempo se divide en asaltos de diez segundos; a continuación se cubre el movimiento durante el tiempo narrativo, además de las reglas para saltos, caídas y vuelo. La natación y la escalada se tratan en el **Capítulo 4: Habilidades y talentos** en las descripciones de las habilidades Nadar y Escalar, respectivamente.

MOVIMIENTO NARRATIVO

Gran parte del movimiento ocurre como parte de la historia o la narración y puede resolverse rápidamente. No es necesario hacer un viaje tan tedioso para los jugadores como lo es para sus personajes. El DJ puede sencillamente decir cosas como "después de una penosa caminata de ocho horas, finalmente llegáis a Nuln cansados y hambrientos". Algunos DJ

prefieren despachar esta parte del juego con rapidez ("tardáis alrededor de una semana"). Otros desean más realismo y gustan de alargar la historia. Para beneficiarse de lo segundo hay dos tablas de movimiento, las **Tablas 6-8 y 6-9**.

La **Tabla 6-8: Movimiento local (metros por minuto)** se aplica en viajes dentro de una zona limitada, como una ciudad, pueblo o valle. La **Tabla 6-9: Movimiento por tierra (km/h)** es para viajes de mucha duración, por ejemplo entre dos ciudades. Ambas tablas se basan en la característica de Movimiento y tienen dos columnas, limitado y normal.

- **Movimiento limitado:** Usa esta columna para desplazamientos cautelosos o a través de terreno difícil como bosques, pantanos o colinas. Esta columna también es apropiada para el avance de formaciones militares.

TABLA 6-8:

MOVIMIENTO LOCAL (EN METROS POR MINUTO)

Característica de Movimiento	Movimiento limitado	Movimiento normal
1	12	24
2	24	48
3	36	72
4	48	96
5	60	120
6	72	144
7	84	168
8	96	192
9	108	216
10	120	240

TABLA 6-9: MOVIMIENTO POR TIERRA (KM/H)

Característica de Movimiento	Movimiento limitado	Movimiento normal
1	0'75	1'5
2	1'5	3
3	2	4
4	2'5	5
5	3'25	6'50
6	4	8
7	4'5	9
8	5'25	10'50
9	6	12
10	6'75	13'5



TABLA 6-10: DAÑO POR CAÍDA

Altura (metros)	Daño
3	3
6	5
9	7
12	9
15	11
18	13
21	15
24	17
25+	20

- **Movimiento normal:** Este es el ritmo normal de grupos pequeños en campo abierto o en caminos.

El DJ puede modificar estas velocidades en circunstancias adversas como mal clima, oscuridad, atascos, cargas pesadas, etc. La forma más sencilla de resolverlo es mediante reducciones del porcentaje de la distancia recorrida. El DJ puede decidir, por ejemplo, que la ligera llovizna ha reducido en un 10% la distancia general que han viajado en ese día. La media de viaje diario es de ocho horas. Es posible forzar más, pero el DJ debería reducir el ritmo en un 10% por cada hora de viaje adicional.

Todo grupo de viajeros se desplazará a la velocidad del miembro más lento.

SALTOS VERTICALES Y CAÍDAS

Un salto vertical es un descenso controlado, seguido de un aterrizaje de pie. Cuenta como acción completa. Si un personaje es empujado o se precipita accidentalmente no se trata de un salto vertical, sino una caída. Cuando un personaje cae, se da un golpe cuyo daño se calcula a partir de la altura de la caída. Consulta la **Tabla 6-10: Daño por caídas** y redondea hacia arriba la altura cuando sea necesario. El daño por caída puede reducirse mediante la Bonificación por Resistencia, pero no por la armadura. Si se obtiene un 10 en la tirada de daño el personaje deberá superar otra tirada de Agilidad o de lo contrario recibirá 1d10 de daño extra. Si sobrevive estará tirado en el suelo, por lo que necesitará una acción de incorporarse para ponerse en pie. El personaje debe realizar una tirada de Agilidad para no dejar caer lo que lleve en la mano mientras cae.

En los saltos verticales el personaje debe hacer una tirada de Agilidad por cada 3 metros de descenso (redondeando hacia arriba). Si falla alguna de las tiradas se considera que cae la distancia restante (y ya no tendrá que realizar más tiradas). Esto significa que si el personaje falla la primera tirada caerá desde la altura total. Si el personaje posee la habilidad Actuar (Acrobata), el jugador podrá optar por usarla en lugar de su Agilidad.

Ejemplo: Sven, un ladrón enano, se encuentra en un tejado cuando un vigilante alerta le descubre. Sven intenta saltar desde el tejado al suelo. El DJ determina que hay una altura de unos 9 metros escasos. Sven debe superar tres tiradas de Agilidad para saltar sin hacerse daño (una por cada 3 metros recorridos en su caída). Consigue la primera con facilidad, pero pifa la segunda. Su caída controlada se convierte en una desesperada caída en picado. Como había logrado caer bien durante 3 metros con su primera tirada, sólo recibirá daño por la altura restante (en este caso, 6 metros). Según la **Tabla 6-10: Daño por caídas**, una caída desde 6 metros de altura provoca Daño 5.

SALTOS HORIZONTALES

El salto horizontal o de longitud se usa para saltar de tejado en tejado, cruzar precipicios y cosas así. Un salto horizontal cuenta como acción completa.

Hay dos clases de saltos horizontales: con carrerilla e inmóvil.

En un salto con carrerilla el personaje corre una distancia equivalente a su Movimiento x 2 en metros (o sólo a su Movimiento, en casillas). El personaje debe recorrer al menos 4 metros (2 casillas) en línea recta antes de despegar. La distancia máxima del salto será igual al Movimiento más la Bonificación por Fuerza (en metros). Ésta es la distancia del salto si se consigue superar una tirada de Fuerza. Por cada nivel de fracaso de dicha tirada, la distancia saltada se reduce en 1 metro (hasta un mínimo de 1 metro). Si el personaje posee la habilidad Actuar (Acrobata) puede usarla en lugar de su Fuerza.

Ejemplo: Nuestro amigo Sven está de vuelta en los tejados. Para entrar en el edificio que quiere robar debe efectuar un salto horizontal de 6 metros. Sven tiene un Movimiento de 3 y una Bonificación por Fuerza de 4, por lo que su distancia máxima de salto horizontal es de 7 metros (3+4=7). Con una Fuerza de 42%,

Sven hace su tirada y obtiene un 63: Sven ha fallado por 21. Como ello equivale a dos niveles de fracaso, la distancia del salto de Sven se reduce en 2 metros. Tan sólo ha saltado 5 metros, por lo que se ha quedado corto. Sven comprueba de nuevo el funcionamiento de la gravedad en el Viejo Mundo.

Un salto inmóvil es similar, pero sin correr. Se resuelve de la misma forma, pero la distancia final se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Si es importante, la altura conseguida en un salto horizontal equivale al Movimiento del personaje menos 2 (en metros). Como ocurre con la distancia horizontal, la altura se reduce en 1 metro por cada nivel de fracaso (mínimo 1). Un resultado de cero o menos indica que el personaje ha ganado suficiente altitud para un salto horizontal, pero no lo bastante como para sortear ningún obstáculo.

— VOLAR —

Volar no es una actividad habitual en las partidas de WJDR, pues el vuelo está limitado a ciertas criaturas y a algunos hechizos mágicos. Si añades monstruos voladores a tus partidas tendrás que pensar más tridimensionalmente, lo cual puede suponer un reto. Las siguientes reglas proporcionan un sistema lo bastante abstracto como para regular el vuelo en WJDR.

TIPOS DE VUELO Y MOVIMIENTO

Las criaturas y personajes voladores se dividen en dos categorías, cada una de las cuales es un talento (véase **Capítulo 4: Habilidades y talentos**). Un levitador puede desplazarse por el aire pero es incapaz de subir a más de 2 metros de altitud. Un volador puede elevarse mucho en el cielo, igual que un pájaro.

Cada criatura o personaje volador tiene también una característica adicional, llamada Movimiento aéreo. Funciona igual que la característica de Movimiento, pero tan sólo se aplica para los vuelos. El Movimiento aéreo de una criatura se indica entre paréntesis tras su valor de Movimiento normal. Por ejemplo, una criatura con Movimiento 3 (8) tiene un Movimiento en tierra de 3 y un Movimiento aéreo de 8. Los hechizos de vuelo especifican el Movimiento aéreo que conceden.

Mientras esté volando, el personaje debe realizar al menos una acción de desplazamiento en su turno o de lo contrario caerá. Los levitadores sencillamente aterrizan sin sufrir daños. Los que se encontrasen a baja altitud reciben un daño equivalente a una caída desde 15 metros de altura, mientras que desde una altitud elevada reciben un daño equivalente a una caída desde 25+ metros de altura (para más detalles consulta las reglas sobre caídas en la página 138). Las acciones de carga y correr también cuentan como desplazamiento (aunque puede que los jugadores prefieran pensar que sus personajes voladores surcan los cielos en vez de correr).

ALTITUD

Hay tres niveles de altitud por encima del nivel del suelo: flotante, baja y elevada. Afectan al juego de la siguiente forma:

- **Flotante:** Deslizarse sobre el suelo a una distancia no superior a dos metros. El personaje puede pasar fácilmente por encima de obstáculos o pozos, pero los ataques se efectúan con normalidad; puede atacar o ser atacado igual que si estuviera en el suelo.
- **Baja altitud:** Vuelo a una altura de 15 metros o menos. El personaje no puede atacar ni ser atacado en cuerpo a cuerpo, pero es posible hacerlo mediante ataques a distancia y hechizos. El personaje no sufre penalización por disparar hacia abajo, pero para aquellos que disparen hacia arriba se considera que el blanco se encuentra a 16 metros (8 casillas) más lejos y sufren una penalización de -10% a su Habilidad de proyectiles.
- **Altitud elevada:** Vuelo muy por encima del suelo, fuera del alcance de cualquier ataque (incluso de aquellos provenientes de baja altitud). El personaje sólo puede atacar o ser atacado por otras criaturas que vuelen a la misma altitud.

Se puede cambiar de altitud en un nivel (hacia arriba o hacia abajo) con cada acción de desplazamiento usada. Si se usa la acción de carga o de correr, el personaje podrá variar su altitud en dos niveles.

Ejemplo: Garmond, un hechicero celestial, conjura el hechizo Alas celestiales, el cual le concede un Movimiento aéreo de 6. En su siguiente turno efectúa dos acciones de desplazamiento. Con la primera pasa del suelo a flotante y avanza 12 metros (6 casillas); con la segunda asciende desde flotante hasta baja altitud y se desplaza otros 12 metros (6 casillas). Si un arquero a 24 metros (12 casillas) de distancia disparase a Garmond, el alcance sería de 40 metros (20 casillas) ya que al volar a baja altitud se le añaden 16 metros (8 casillas).

COMBATE AÉREO

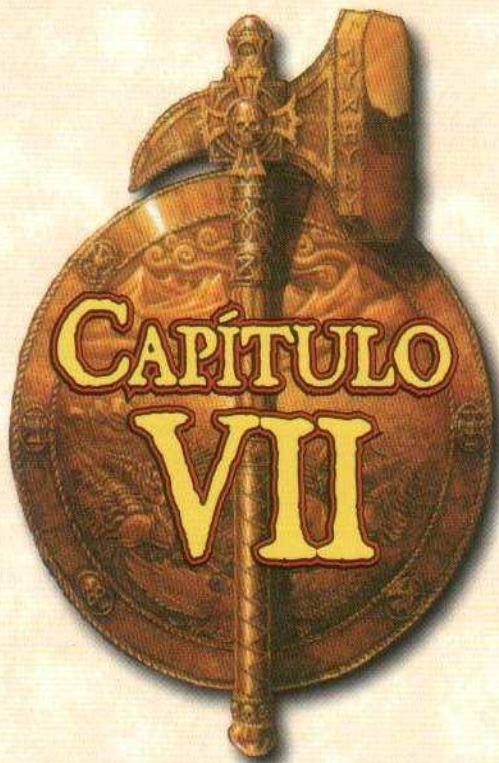
Los personajes y criaturas a baja o elevada altitud pueden enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo, pero éste se resuelve de forma distinta al combate en tierra firme. Los voladores deben mantener su inercia o caerán al suelo. Por tanto, no pueden permanecer quietos y entablar combate con un adversario. Para poder luchar en el aire los personajes deben estar a la misma altitud (ya sea baja o elevada). Luego deben efectuar una carga, pero con una importante diferencia: en una carga aérea el personaje puede realizar su ataque en cualquier momento de su desplazamiento. Así se emula el vuelo hacia el adversario y el golpe asestado al pasar junto a él.

Ejemplo: Garmond y una arpía están volando ambos a baja altitud. Garmond decide atacar a la arpía cuerpo a cuerpo por lo que realiza una carga. Con su Movimiento aéreo 6 puede desplazarse hasta 24 metros (12 casillas) y atacar en cualquier punto de su recorrido. Garmond avanza 16 metros (8 casillas), con lo que se sitúa junto a la arpía. Luego lanza su ataque, y tras resolverlo se desplaza los 8 metros restantes (4 casillas).

Las criaturas voladoras que se encuentren a la misma altitud pueden atacarse las unas a las otras con ataques a distancia o hechizos con total normalidad.

OBLIGAR A BAJAR

En vez de dañar a un adversario aéreo, un personaje puede intentar arrastrarlo hacia tierra firme; para ello ha de efectuar una carga. Si el personaje consigue impactar no inflige daño, sino que ambos combatientes hacen una tirada enfrentada de Fuerza. Si vence el atacante, arrastrará a su oponente a un nivel inferior de altitud, y podrá continuar si aún puede seguir desplazándose. Si gana el adversario, el atacante fracasa en su intento pero podrá continuar su desplazamiento (si aún le queda). En caso de empate, los combatientes se han enredado y ambos se precipitan hacia el suelo y reciben daño por caída basado en su altitud.



MAGIA

“Las fuerzas mágicas languidecen desde tiempo inmemorial. Aunque somos afortunados, pues ningún ejército de demonios vaga ya por la Tierra, también debemos comprender que hemos perdido la más poderosa de las magias. Sólo en artefactos como el Martillo de Sigmar se conservan vestigios del antiguo poder”.

— Maximilian, hierofante de la Orden de la Luz

Aunque en el mundo de Warhammer la presencia de la magia es algo generalizado, los practicantes de magia no son muy habituales. Sólo unos pocos conocen los misterios arcanos, y existen muchas falsas creencias, ideas equivocadas y supersticiones extrañas acerca de la magia. El pueblo llano te dirá todo tipo de cosas sobre la magia; que sean verdad o no es otra cuestión...

- “¡La magia es peligrosa y maligna!”
- “Los hechiceros del fuego pueden curar el resfriado frotando la frente del enfermo con sus propios mocos”.
- “¡Todos los hechiceros están locos! Y aunque no tengan pinta de estarlo, seguro que siguen siendo muy peligrosos”.
- “Los halflings y los enanos están hechos a prueba de magia. ¿sabes? Algo bueno tenían que tener después de tener ese aspecto”.
- “Los elfos practican ‘alta magia’, que es diferente a la magia humana. Típico de esos malditos elfos...”
- “La magia está vinculada al Caos, y si la practicas, lo más seguro es que te salgan verrugas”.
- “Sólo unos pocos humanos pueden practicar la magia, y nadie sabe por qué”.
- “Las brujas y los magos han sido perseguidos y ejecutados desde hace mucho. ¡Y con motivo! Esos dichosos hechiceros pueden ser peligrosos, te lo digo yo.”
- “Durante la Gran Guerra contra el Caos, Magnus el Piadoso permitió la formación de los colegios de la magia. Hay que combatir el fuego con el fuego, ¿no crees?”
- “Ocho colegios de la magia hay; en Altdorf, creo recordar”.
- “Esos estrafalarios hechiceros se hacen llamar magister”.
- “Dicen que los hechiceros cambian según la magia que practican, y que por eso los hechiceros ámbar tienen unas colas largas y peludas”.
- “¡Los hechiceros que no pertenecen a ningún colegio son propensos a explotar, provocar incendios o aliarse con los Dioses Oscuros!”
- “La mejor forma de encargarse de un hechicero rebelde es llamar a los cazadores de brujas; y si eso no funciona, hay que clavar a esos indeseables a un árbol y prenderles fuego!”

Por supuesto, los hechiceros pueden tener una opinión completamente distinta sobre su arte.

LA NATURALEZA DE LA MAGIA

Según los magister, la práctica de la magia consiste en moldear la sustancia del Caos en estado puro. Un hechicero emplea su voluntad y su propia carne para crear un conducto entre este mundo y el plano inmaterial (conocido como el Aethyr y el Reino del Caos) y extraer poder de los vientos de la magia. Mediante entrenamiento, fuerza de voluntad y talento innato un magister puede invocar el fuego, crear ilusiones o transmutar plomo en oro. Por otro lado, también puede provocar desastres, o atraer la atención de miradas ocultas. Muchos murmuran que hay demonios viajando en los vientos de la magia, siempre ansiosos por detectar a aquellos que se demoran demasiado en sus dominios. Sea o no verdad, todos están de acuerdo en que la magia es una amante veleidosa, con aspectos tan crueles como benignos.

LOS VIENTOS DE LA MAGIA

Al igual que el emblema del Caos tiene ocho flechas, así la magia posee ocho vientos. Soplan por todo el mundo, llevando consigo las energías del Caos. La magia pura se encuentra unificada en el Reino del Caos, pero cuando llega a este mundo se refracta en ocho “colores”, conocidos en conjunto como los vientos de la magia. Los practicantes de magia obtienen su poder accediendo a estos vientos. Algunos lo hacen uniéndose a una orden dedicada al estudio de un color de la magia. Otros lo hacen mediante sus oraciones, por suerte o por instinto. Dado que juegan con la misma esencia del Caos (sean cuales sean sus métodos), todos los hechiceros y sacerdotes se juegan la vida e incluso sus almas cuando practican la magia.

La **Tabla 7-1: Los vientos de la magia** proporciona detalles sobre los ocho vientos. Incluye el color de cada viento, su nombre común, su nombre rúnico y el nombre de la orden arcana que lo estudia. Las descripciones de los Saberes arcanos (que comienzan en la página 149) contienen más detalles sobre cada uno de los vientos.

TIPOS DE MAGIA

Existen dos formas principales de magia: arcana y divina. Los usuarios de magia arcana, conocidos generalmente como hechiceros, utilizan fórmulas mágicas y la voluntad de su persona para dirigir y controlar los vientos de la magia.

TABLA 7-1: LOS VIENTOS DE LA MAGIA

Color	Nombre común	Nombre rúnico	Colegio de Magia asociado	Saber asociado
Blanco	Luz	Hysh	Orden de la Luz	Luz
Azul	Celestial	Azyr	Orden Celestial	Cielo
Amarillo	Oro	Chamon	Orden Dorada	Metal
Verde	Jade	Ghyran	Orden de Jade	Vida
Marrón	Ámbar	Ghur	Orden Ámbar	Bestias
Rojo	Brillante	Aqshy	Orden Brillante	Fuego
Gris	Sombras	Ulgú	Orden Gris	Sombras
Púrpura	Amatista	Shyish	Orden Amatista	Muerte

Los practicantes de magia divina, conocidos como sacerdotes, recurren a la fe y a rituales religiosos para practicar la magia. De ahí que los hechiceros piensen que su propia fuerza interior alimenta sus conjuros, mientras que los sacerdotes opinan que sus hechizos son dones que sus dioses les conceden a cambio de su devoción y sus oraciones. La magia divina suele ser más segura que la arcana, ya que está altamente ritualizada. No obstante, toda magia tiene sus riesgos, como ha demostrado con creces la magia oscura. Ésta es una subcategoría de la magia arcana, cuyos practicantes están dispuestos a correr aún más riesgos para aumentar su poder. Para más información sobre la magia oscura consulta la página 159.

LA MAGIA Y LAS RAZAS

Los halflings y los enanos parecen poseer cierta resistencia a la influencia del Aethyr, y no producen practicantes de magia como las demás razas. Entre los elfos de noble cuna, la capacidad de manipular este poder parece corriente (si no "natural"). Sólo algunos humanos nacen con el poder de percibir y utilizar los vientos de la magia; de cada mil bebés que nacen, tal vez uno posea talento para la magia. De cada mil de ellos, acaso uno tenga un talento extraordinario, y por cada diez mil con un talento extraordinario, quizá exista uno lo bastante poderoso para convertirse en uno de los legendarios hechiceros de batalla. Para la mayoría, la falta de entrenamiento impide que afloren sus capacidades, o hace que se manifiesten como peculiaridades menores y magia "vulgar".

APRENDER MAGIA

Antes de empezar a lanzar hechizos tendrás que cumplir cuatro criterios:

- Debes tener una característica de Magia de 1 o más.
- Debes poseer la habilidad Canalización.
- Debes hablar una Lengua arcana.
- Debes tener acceso a hechizos mediante los talentos Magia pueril, Saber arcano, Saber oscuro o Saber divino.

La forma más rápida de cumplir todos estos criterios es accediendo a una profesión con capacidades mágicas, como sacerdote o hechicero. Estas profesiones son las únicas que permiten un aumento en la característica de Magia en su esquema de mejoras.

LANZAR HECHIZOS

Para lanzar un hechizo debes extraer poder de los vientos de la magia y concentrarlo para conseguir el efecto deseado (el hechizo escogido). Para ello has de usar la acción de lanzar hechizo y después tirar tantos d10 como tu característica de Magia. Suma los resultados: el total será tu tirada de hechizo. Si es igual o mayor que el factor de dificultad del hechizo, éste se realiza con éxito. Si lo deseas puedes tirar 1d10 menos que tu característica de Magia (y de hecho, a menudo es una buena idea). El lanzamiento de hechizos suele ser una acción prolongada, lo que significa que debes continuarlo hasta que haya terminado. Siguiendo las reglas normales, puedes abortar el hechizo en mitad del lanzamiento, pero eso conlleva que todas las acciones realizadas hasta entonces se pierden.

Ejemplo: *Altronia, una hechicera maestra elfa, intenta lanzar el hechizo Explosión ardiente, que consume media acción. Su característica de Magia es de 3, por lo que puede tirar 3d10 para realizar el hechizo. Como la Explosión ardiente tiene un factor de dificultad muy alto (21), decide usar todos sus dados. Su tirada de hechizo es 7+7+7=21. Ha igualado el factor de dificultad, por lo que el hechizo se activa con éxito.*

CANALIZACIÓN E INGREDIENTES

Hay dos formas de mejorar tus posibilidades de lanzar con éxito un hechizo. Por un lado, puedes hacer una tirada de Canalización justo antes de invocar el hechizo (cuesta media acción). La Canalización te ayuda a concentrar la energía de los vientos de la magia. Si consigues la tirada puedes añadir a la tirada de hechizo una bonificación igual a tu característica de Magia. Si utilizas la Canalización, tu siguiente acción debe ser un lanzamiento de hechizo.

La otra opción consiste en usar ingredientes especiales. Si tienes los ingredientes apropiados puedes conseguir una bonificación de entre +1 y +3 a tu tirada de hechizo. Un ingrediente sólo vale para un lanzamiento, y debes decidir si lo usas o no antes de realizar la tirada. La disponibilidad de los ingredientes puede variar en función de tu ubicación y de la naturaleza del objeto, pero en términos generales los ingredientes que proporcionan un +1 son Comunes, los de bonificación +2 son Escasos, y los que aportan un +3 son Raros. Los ingredientes más esotéricos no se encuentran en cualquier tienda, sino que deben adquirirse personalmente (y a menudo con grandes riesgos).

LAS SENDAS DE LA HECHICERÍA

Según la doctrina de los elfos, los ocho Saberes de la magia no son más que una versión fragmentada de los grandes poderes que manejan sus magos. Ante el poder del Caos en estado puro, las mentes humanas son proclives a quebrarse y hacerse añicos, reduciendo a los hombres más resueltos a vegetales balbuceantes. Para protegerse contra esto, cada una de las órdenes de la magia se centra tan sólo en un semblante o aspecto de la magia, y canaliza toda su comprensión a través de él.

Aquellos que practican la magia suelen tener un aspecto extraño ante los ojos de la gente normal. Al igual que los hechiceros moldean los vientos de la magia, también ellos son moldeados por el poder que fluye a través suyo. Los magister acaban por reflejar los saberes que estudian, e incluso llegan a percibir el mundo según los términos de sus colegios. Muchos practicantes pueden ver colores trémulos y oleadas de poder que surcan el cielo; esto se conoce con el nombre de "visión bruja". Un hechicero brillante se siente atraído por la cálida y crepitante energía que baila sobre la cabeza de un carcajeante pirómano, o podría quedarse pasmado contemplando el titileo de una llama. Un magister ámbar habla de la magia ferina que fluye a través de los animales y la naturaleza salvaje, en el gruñido de una bestia en cautiverio, o en la elegancia de un poderoso caballo de guerra. Desde luego, la gente sencilla comenta entre dientes que los hechiceros están locos y echan mano de clavos y piras a la primera de cambio.



Ejemplo: Heinz, un mago adepto, intenta lanzar el hechizo Portal de la tierra. Su Magia es de 2, pero Heinz desea aumentar su probabilidad de lanzamiento. Primero gasta media acción para hacer una tirada de Canalización. Si la supera, recibirá un +2 a su tirada de hechizo. Por desgracia, Heinz falla la tirada, aunque no todo se ha perdido, pues también había decidido utilizar un ingrediente. Saca una llave de hierro, el ingrediente para el hechizo de Portal de la tierra, y lo usa durante el lanzamiento del mismo. Esto le proporciona una bonificación de +2. Su tirada de hechizo es 12. Normalmente esto sería un fallo, pero con el +2 la tirada se convierte en un 14 (el factor de dificultad del Portal de la tierra), por lo que consigue realizar el hechizo.

FALLO AUTOMÁTICO

Cuando hay magia de por medio, nada es seguro. Independientemente del factor de dificultad de un hechizo o de los efectos de los vientos de la magia (ver **Vientos variables**, página 145), si se obtiene un 1 en todos los d10 de la tirada de hechizo éste falla. Además, deberás superar una tirada de Voluntad o de lo contrario recibes 1 punto de Locura debido a que la energía mágica escapa a tu control y abrasa tu mente. Los magos novatos corren más riesgos que sus superiores, más experimentados, puesto que comienzan sus andanzas tirando tan sólo 1d10.

Ejemplo: Horst, un mago vulgar con una característica de Magia de 1, está harto de estudiar bajo la chisporroteante luz de una vela, por lo que decide conjurar un Fuego mágico. Hace una tirada de hechizo con 1d10 y saca un 1, por lo que el hechizo falla. Luego hace una tirada de Voluntad, la falla también, y recibe por tanto 1 punto de Locura. Horst ha aprendido una valiosa lección: no usar la magia con fines triviales.

LA MALDICIÓN DE TZEENTCH

La magia arcana puede ser impredecible. Cuanto más poder uses para lanzar un hechizo, mayor será la posibilidad de que ocurra algo inesperado. Esto es la maldición de Tzeentch. No todos los hechiceros honran a Tzeentch, el dios del Caos de la magia y el cambio, pero todos le temen.

Si practicas la magia arcana, la maldición de Tzeentch hará efecto si sacas el mismo valor en todos los dados de tu tirada de hechizo. Cuantos más d10 tires, más letal será la maldición de Tzeentch.

Si sacas una pareja, haz una tirada de percentil y consulta la **Tabla 7-2: Manifestaciones menores del Caos**. Si sacas un trío, haz la tirada de percentil pero comprueba el resultado en la **Tabla 7-3: Manifestaciones mayores del Caos**. Si sacas cuatro números iguales, haz la tirada de percentil y consulta la **Tabla 7-4: Manifestaciones catastróficas del Caos**. Si sacas más de una combinación de números iguales en una única tirada de hechizo, puede producirse más de una manifestación. Por ejemplo, si tiras 4d10 y sacas dos parejas distintas, tendrás que hacer dos tiradas en la **Tabla 7-2: Manifestaciones menores del Caos**.

Si lo prefiere, el DJ puede improvisar manifestaciones del Caos más apropiadas. Si éste es el caso, sírvete de las tablas de manifestaciones como guía sobre la duración, gravedad y tipo de efecto causado por la maldición de Tzeentch.

Pese a la maldición de Tzeentch, si iguales o superas el factor de dificultad, el hechizo surtirá efecto.

Ejemplo: Siguiendo con el ejemplo anterior, Altronia acaba de lanzar con éxito una Explosión ardiente. Sin embargo, ha sacado un 7 en cada uno de sus 3d10. Aunque ello le ha servido para lanzar el hechizo, también ha incurrido en la maldición de Tzeentch. Altronia debe tirar en la **Tabla 7-3: Manifestaciones mayores del Caos** para ver qué sucede.

LA CÓLERA DE LOS DIOS

Los practicantes de magia divina no tienen que preocuparse por la maldición de Tzeentch. Ellos rezan a sus dioses para realizar sus hechizos siguiendo un estricto patrón de rituales. Esto les aísla de los peores efectos del Aethyr, aunque también implica que sus hechizos no son tan poderosos

TABLA 7-2: MANIFESTACIONES MENORES DEL CAOS

Tirada	Resultado
01-10	Brujería: En un radio de 10 metros (5 casillas) a tu alrededor la leche se agria, el vino se avinagra y la comida se echa a perder.
11-20	Ruptura: Te sangra la nariz y no parará hasta que superes una tirada de Resistencia (puedes intentarla una vez por asalto).
21-30	Soplo del Caos: Un viento frío y antinatural sopla por toda la zona.
31-40	Horripilación: Se te pone el pelo de punta durante 1d10 asaltos.
41-50	Luz espectral: Refulges con un brillo fantasmagórico durante 1d10 asaltos.
51-60	Aura sobrenatural: Todos los animales en un radio de 10 metros (5 casillas) se asustan, y a no ser que sean controlados con una tirada de Adiestrar animales, salen huyendo.
61-70	Presencia fantasmal: Pueden oírse voces espectrales mientras dure el hechizo.
71-80	Conmoción del Aethyr: La energía mágica que te atraviesa te produce 1 Herida (independientemente de la Bonificación por Resistencia y la armadura).
81-90	Bloqueo mental: Canalizas demasiada energía mágica. Tu característica de Magia se reduce 1 punto durante 1d10 minutos.
91-95	Capricho: El DJ puede escoger cualquier resultado de la tabla o inventar un efecto menor comparable.
96-00	¡Mala suerte! Tira en la Tabla 7-3: Manifestaciones mayores del Caos.

TABLA 7-3: MANIFESTACIONES MAYORES DEL CAOS

Tirada	Resultado
01-10	Ojos de bruja: Tus pupilas se vuelven de color rojo brillante. Recuperarán su color original al amanecer del día siguiente.
11-20	Silencio: Pierdes la voz durante 1d10 asaltos.
21-30	Sobrecarga: La energía mágica te abruma y quedas aturdido durante 1 asalto.
31-40	Familiar malquisto: Un diablillo (ver Capítulo 11: Bestiario) aparece desde el Aethyr y te ataca en el siguiente asalto.
41-50	Vaticinio del Caos: Percibes un atisbo del Reino del Caos y ganas 1 punto de Locura. En cualquier momento después de este suceso podrás gastar 200 PE para adquirir el talento Saber oscuro (Caos).
51-60	Ataque del Aethyr: La energía mágica arde en tu interior, provocándote 1d10 Heridas independientemente de la Bonificación por Resistencia o la armadura.
61-70	Debilitación: La energía mágica sacude tu cuerpo, debilitando tu constitución. Tu Resistencia se reduce un 10% durante 1d10 minutos.
71-80	Entumecimiento mental: Canalizas demasiada energía mágica. Tu característica de Magia se reduce en 1 punto durante 24 horas.
81-90	Posesión demoníaca: Te posee una entidad demoníaca durante un minuto. En ese tiempo, el DJ controlará todas tus acciones, y cuando recuperes el control de tu cuerpo no recordarás nada de lo que has hecho.
91-95	Placer perverso: El DJ puede escoger cualquier resultado de la tabla o inventar un efecto mayor comparable.
96-00	Burla del destino: Tira en la Tabla 7-4: Manifestaciones catastróficas del Caos.

TABLA 7-4: MANIFESTACIONES CATASTRÓFICAS DEL CAOS

Tirada	Resultado
01-10	Magia salvaje: Pierdes el control de la magia al lanzar el hechizo. Todo el que se encuentre a menos de 30 metros (15 casillas), incluido tú, recibe 1 Herida independientemente de la Bonificación por Resistencia o la armadura.
11-20	El ojo fulminante: La energía del Caos arrasa tu cuerpo, debilitando tu constitución. Tu Resistencia se reduce un 20% durante 1d10 horas.
21-30	Azote de Tzeentch: El poder mágico te abruma, dejándote inconsciente durante 1d10 minutos.
31-40	Agresión del Aethyr: Los vientos de la magia te fustigan. Sufres un golpe crítico en una localización al azar. Tira 1d10 para determinar el valor crítico.
41-50	Visión herética: Un príncipe demonio te muestra una visión del Caos. Ganas 1d10 puntos de Locura. En cualquier momento después de este suceso podrás gastar 100 PE para adquirir el talento Saber oscuro (Caos).
51-60	Consumción mental: Se agota tu capacidad de usar magia. Tu característica de Magia se reduce a 0. Por cada ciclo completo de veinticuatro horas que pase recuperarás 1 punto hasta alcanzar su máximo.
61-70	Compañía no deseada: Te atacan tantos demonios menores como tu valor de Magia (ver Capítulo 11: Bestiario). Aparecerán desde el Aethyr a 12 metros (6 casillas) de ti.
71-80	Pacto demoníaco: Sufres 1d10 Heridas (independientemente de la Bonificación por Resistencia o la armadura) debido a que una runa del Caos de 5 cm de tamaño se ha grabado al rojo vivo en una parte aleatoria de tu cuerpo. Si alguna vez acumulas 13 de estas runas, sellarán un pacto mediante el cual cedas tu alma a uno de los Poderes Malignos (a discreción del DJ). Extirpar la piel marcada no supondrá diferencia alguna para el pacto.
81-90	Arrastrado al vacío: Eres absorbido al Reino del Caos y te pierdes para siempre. A no ser que tengas un punto de Destino para gastar, es hora de crear un nuevo personaje.
91-00	Inspiración oscura: El DJ puede escoger cualquier resultado de la tabla o inventar un efecto catastrófico comparable.

TABLA 7-5: LA CÓLERA DE LOS DIOS

Tirada	Resultado
01-15	Visión ultraterrena: Tu divinidad ha escogido este momento para concederte una visión simbólica pero confusa. Esta visión te aturde durante 1 asalto.
16-30	Demuestra tu devoción: Se requieren unas cuantas oraciones más para completar el hechizo. Este resultado añade media acción al tiempo de preparación del hechizo. Debes tomarte este tiempo extra aunque hayas fallado la tirada de hechizo.
31-45	Estás poniendo a prueba mi paciencia: No podrás lanzar otro hechizo durante 1d10 asaltos. Aun así el hechizo funciona, siempre y cuando hayas superado la tirada de hechizo.
46-60	Tu causa no es digna: El hechizo falla, incluso aunque hayas superado la tirada de hechizo.
61-75	Amonestación hiriente: No sólo falla el hechizo, sino que sufres una penalización de -10% a la Voluntad durante 1 minuto.
76-90	¿Qué estás dispuesto a sacrificar por mí favor?: Recibes 1d10 Heridas, independientemente de la Bonificación por Resistencia o la armadura.
91-99	Has pecado contra mí: De algún modo, has enfurecido a tu dios. Debes arrodillarte y arrepentirte durante 1d10 asaltos. Esto te deja indefenso.
00	Interferencia demoníaca: Tus oraciones reciben respuesta, pero no de tu dios. Tira en la Tabla 7-3: Manifestaciones mayores del Caos.

como los de los hechiceros. Aun así, la magia siempre conlleva peligro. Como los sacerdotes obtienen sus hechizos de sus dioses, corren el riesgo de disgustar a algunas entidades bastante poderosas.

Si eres un practicante de magia divina y sacas parejas o tríos en la tirada de hechizo, debes hacer una tirada en la **Tabla 7-5: La cólera de los dioses** para averiguar si has enfurecido a tu deidad con tus numerosas peticiones de ayuda. A no ser que se indique lo contrario en la tabla, si superaste la tirada de hechizo éste surtirá efecto.

LÍMITES A LOS HECHIZOS

Para lanzar hechizos debes ser capaz de hablar. Los vientos de la magia se manipulan mediante invocaciones en las distintas lenguas arcanas. Si por alguna razón eres incapaz de hablar (si estás amordazado, por ejemplo), no podrás lanzar hechizos.

La magia requiere también un alto grado de concentración. Esto no es problema para los hechizos que tardan media o una acción completa en prepararse, ya que se pueden lanzar en un turno sin interrupción. Sin embargo, los hechizos que requieren acciones prolongadas tardan tanto en prepararse que dejan al usuario vulnerable a interferencias externas. Si algo interrumpe tu concentración (lo más habitual es que recibas daño o seas el objetivo de un hechizo enemigo), tendrás que superar una tirada de Canalización o te verás obligado a abortar el lanzamiento del hechizo. Como siempre, el DJ debe modificar esto en función de las circunstancias.

Ejemplo: Helmut, un hechicero celestial, comienza a lanzar Brillo estelar en su turno. Gusta una acción completa el primer asalto, pero aún le falta otra media acción antes de completar el hechizo. Antes de que llegue su siguiente turno es golpeado por una piedra de honda y recibe 1 Herida. El DJ estipula que se trata de una distracción menor, por lo que Helmut debe superar una tirada Fúcil (+20%) de Canalización. La consigue, y puede proseguir con el lanzamiento del hechizo. Por desgracia, el siguiente personaje por orden de Iniciativa es un hechicero brillante enemigo, que lanza un Aliento de fuego. El hechizo alcanza a Helmut, infligiéndole 10 Heridas. Debe hacer otra tirada de Canalización, pero esta vez el DJ la califica de Muy difícil (-30%). Esta vez Helmut falla

la tirada y el hechizo se pierde. Podrá intentar lanzarlo de nuevo en su próximo turno, pero ha perdido la acción completa que había gastado el asalto anterior.

Sólo se puede lanzar un hechizo por asalto. No hay límite al número de hechizos que puedes intentar lanzar en un día. No obstante, cuantos más hechizos uses más tiradas de hechizo tendrás que hacer, y mayor será el riesgo de caer en la maldición de Tzeentch o de incurrir en la cólera de los dioses.

PROYECTILES MÁGICOS

Ciertos hechizos, como la *Bola de fuego*, se clasifican como *proyectiles mágicos*. Esto significa que, al igual que con los ataques a distancia, debes tener en tu línea de visión al blanco. Si no puedes ver al objetivo, no podrás lanzarle un *proyectil mágico*. A no ser que se indique lo contrario, los hechizos de *proyectil mágico* impactan al blanco de forma automática si se realizan con éxito.

CÍRCULOS DE PROTECCIÓN

Los practicantes de magia arcana pueden minimizar el riesgo de sufrir la maldición de Tzeentch creando un círculo mágico que ayuda a controlar las energías del Aethyr. Los materiales necesarios para hacer un círculo de protección se consideran Escasos y cuestan tantas coronas de oro como el factor de dificultad del hechizo escogido. Para crear un círculo de protección hay que emplear 1 minuto y superar una tirada de Canalización; sólo pueden usarse para un hechizo (se consiga o no la tirada). Si lanzas un hechizo desde el interior de un círculo de protección hecho como es debido, puedes tirar de nuevo uno de los d10 de tu tirada de hechizo. El resultado de esta repetición será el definitivo.

MAGIA Y ARMADURA

La armadura interfiere la capacidad de los practicantes de magia para canalizar energía mágica. Aunque es posible lanzar hechizos vistiendo una armadura o portando un escudo, dificultan bastante el proceso. Los efectos de la armadura y los escudos sobre los hechizos son los siguientes:

- Si llevas una armadura ligera (básica) o únicamente armadura de cuero (avanzada), sufres una penalización de -1 a todas tus tiradas de hechizo.
- Si vistes una armadura media (básica) o cualquier tipo de armadura de malla (avanzada), sufres una penalización de -3 a todas tus tiradas de hechizo.
- Si llevas una armadura pesada (básica) o cualquier tipo de placas o yelmo (avanzada), sufres una penalización de -5 a todas tus tiradas de hechizo.
- Si estás equipado (es decir, usando activamente) un escudo, sufres una penalización de -1 a todas tus tiradas de hechizo. Si además de escudo también llevas puesta una armadura, se aplican ambas penalizaciones.

DAÑO DE LOS HECHIZOS Y LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

Algunos hechizos, como la *Bola de fuego* y los *Puñales de sombra*, infligen daño directo. Éste se calcula de igual modo que para los proyectiles normales: (1d10 + Daño) menos (Bonificación por Resistencia + puntos de armadura), a no ser que el hechizo especifique lo contrario (algunos hechizos, por ejemplo, ignoran la armadura). Si estás usando el sistema de armadura avanzada o se inflige un golpe crítico, haz una tirada de percentil para determinar la localización del golpe. La regla de la furia de Ulric también se aplica al daño producido por hechizos; sin embargo, en vez de hacer una tirada de Habilidad de armas para determinar si se inflige daño adicional, un usuario de magia debe hacer una tirada de Voluntad.

Ejemplo: Altronia alcanza a un orco con una bola de fuego, un proyectil mágico de Daño 3. Esto significa que ha de tirar 1d10 y sumar 3 al resultado (el daño de la bola de fuego) para calcular el daño total. En este caso saca un 10, por lo que se aplica la regla de la furia de Ulric. Hace una tirada de Voluntad y la consigue, por lo que puede añadir 1d10 más al daño total. Obtiene un 5, con lo cual el daño final infligido es de 3+10+5=18.

PLANTILLAS

La magia de algunos hechizos es tan poderosa que puede afectar a una amplia zona. Por ejemplo, la *Deflagración infernal* crea una masa de llamas que puede calcinar a varios blancos. En aras de la simplicidad, estos hechizos están representados por tres plantillas diferentes. Al final del libro puedes encontrar copias de estas plantillas (página 252), y se aprovechan mejor en mapas tácticos. Los tres tamaños equivalen a:

- **Plantilla pequeña:** un círculo con un diámetro de 6 metros (3 casillas).
- **Plantilla grande:** un círculo con un diámetro de 10 metros (5 casillas).
- **Plantilla cónica:** una plantilla con forma de cono de 16 metros (8 casillas) de longitud. Tiene apenas 1 metro de anchura en su inicio, y 5 metros en su punto más ancho.

Casi nunca es necesario conocer la altura del efecto. Si es importante, se puede asumir que un cono tiene una altura de 2 metros, las plantillas pequeñas de 3 metros, y las plantillas grandes de 4 metros.

Debes centrar las plantillas pequeña y grande en una zona objetivo (una casilla) dentro del alcance del hechizo. La plantilla cónica emana directamente de ti (si usas un mapa táctico tienes que colocar el extremo más pequeño en cualquier casilla junto a la tuya).

Todo el que caiga totalmente dentro de la zona ocupada por la plantilla resulta afectado por el hechizo. Cualquier blanco al que la plantilla cubra sólo parcialmente puede intentar una tirada de Agilidad para apartarse de un salto y evitar así el hechizo.

El terreno sólido (como puertas y paredes) contiene estos hechizos, pero no así otros obstáculos. Así, un hechizo de plantilla puede lanzarse con normalidad en una arboleda, pero no a través de un muro.

HECHIZOS DE CONTACTO

Algunos hechizos requieren que toques al sujeto. En situaciones que no sean de combate es fácil resolver este punto. No obstante, en el caos del combate cuerpo a cuerpo tocar al adversario resulta más complicado. Cada vez que desees utilizar un hechizo de contacto tendrás que conseguir una tirada de Habilidad de armas. Esto se considera parte de la acción de lanzamiento de hechizo, por lo que no tendrás que emplear una acción adicional de ataque para hacerlo. Es posible esquivar y parar los hechizos de contacto, pero con una penalización de -20%.

VIENTOS VARIABLES

La tirada de hechizo asume que existe una cantidad media de energía disponible en los vientos de la magia, pero no siempre es así. Hay emplazamientos de poder en los que el paisaje está imbuido de magia, en los que lanzar hechizos resulta más sencillo. De igual modo, en ciertas zonas los vientos soplan débiles, haciendo que sea más difícil. En épocas concretas del año se pueden aplicar ventajas y penalizaciones similares. Por ejemplo, cuando Morrslieb, la luna del Caos, está llena, se puede respirar la magia en el ambiente.

El DJ puede reflejar la variación de los vientos de dos formas. La primera consiste en aplicar una bonificación o penalización a cada d10 usado en una tirada de hechizo (+/-1, +/-2, etc.). La segunda sería conceder o quitar d10 a la tirada. Los usuarios de magia pueden detectar estas zonas si consiguen una tirada de Sentir magia.

Ejemplo: Gerd, un hechicero maestro con Magia 3, se halla en un viejo círculo de piedras. La magia es intensa en ese lugar y el DJ dictamina que cualquier hechizo lanzado dentro del círculo añade 1d10 a la tirada de lanzamiento. Así, Gerd podría tirar hasta 4d10 en vez de tres. Más tarde, Gerd descubre las ruinas de la torre de un alquimista loco. El alquimista saltó por los aires durante un desquiciado experimento, y como resultado la zona es pobre en magia. El DJ informa a Gerd de que aplicará una penalización de -2 a cada d10 de su tirada de hechizo. En este caso, Gerd tendría que tirar 3d10-6 si intentase usar un hechizo en la torre derriuada.



FORMATO DE LOS HECHIZOS

Nombre del hechizo

Factor de dificultad: Para que el hechizo surta efecto has de igualar o superar este valor con la tirada de hechizo. Puedes usar en ella tantos d10 como tu característica de Magia.

Preparación: Es la cantidad y tipo de acción requeridas para lanzar el hechizo. El tiempo de preparación de los hechizos que tardan más de 5 acciones completas viene dado en minutos o en horas.

Ingrediente: Si posees este ingrediente especial recibes la bonificación indicada entre paréntesis a tu tirada de hechizo.

Descripción: Lo que hace el hechizo.

LA FUNDACIÓN DE LAS ORDENES DE LA MAGIA

Durante muchos años, los practicantes de magia fueron perseguidos y asesinados. Y con razón, pues estos "magos vulgares" manipulaban energías que estaban más allá de su comprensión, trayendo la destrucción y el desastre a los que les rodeaban. Incendios terribles, explosiones, accidentes inexplicables y locura, todo ello se congrega alrededor de los hechiceros inexpertos. El destino común de más de un usuario de la magia fue el exilio o la muerte; así fue hasta que comenzó el reinado del emperador Magnus el Piadoso.

Hallándose en medio de un conflicto que posteriormente se conocería como la Gran Guerra contra el Caos, Magnus el Piadoso decidió aprovechar la capacidad de destrucción de los magos humanos. Levantó la prohibición tácita que pesaba sobre la hechicería y aceptó la ayuda del gran hechicero elfo Teclis para fundar los Colegios de la Magia en Altdorf. Gracias al eficaz (aunque impredecible) poder de los primeros hechiceros oficiales logró rechazar al enemigo, ganar la guerra y cambiar el Imperio para siempre.

— MAGIA PUERIL —

La magia pueril es la forma más básica de magia. Es lo primero que los practicantes de la magia aprenden cuando aprenden a manipular los vientos de la magia. Algunos, como los hechiceros vulgares, la aprenden por simple prueba y error. Para otros, como los aprendices de mago, son la primera etapa de su riguroso aprendizaje. Todos los practicantes de la magia deben aprenderla antes de que puedan manejar formas mágicas más poderosas.

HECHIZOS DE MAGIA PUERIL (ARCANA)

Todo el que posea el talento Magia pueril (Arcana) puede intentar lanzar cualquiera de los siguientes hechizos. Estos hechizos son los que se enseñan tradicionalmente a todos los aprendices de hechicero (sea cual sea su orden), pues son las bases generales de los principios de la magia.

FULGOR

Factor de dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una gota de aceite para lámparas (+1)

Descripción: Puedes hacer que cualquier objeto que tengas agarrado brille con la intensidad de una lámpara durante una hora (o hasta que lo sueltes).

SONIDOS

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una campanita (+1)

Descripción: Puedes producir un ruido ilusorio con este hechizo, cuyo volumen oscila desde un susurro hasta un rugido. Puedes escoger el tipo de ruido y el volumen; este hechizo reproduce cualquier tipo de sonido (excepto el habla). El ruido puede durar un máximo de 1 asalto.

SOLTAR

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pizca de mantequilla (+1)

Descripción: Obligas a un personaje que esté a menos de 24 metros (12 casillas) a dejar caer lo que lleve en las manos. La víctima de este hechizo puede resistirse a él si supera una tirada de Voluntad.

FUEGOS FATUOS

Factor de dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una luciérnaga (+1)

Descripción: Creas la ilusión de varias luces distantes que pueden pasar por antorchas o lámparas. Aparecen a 100 metros (50 casillas) de ti, y pueden dirigirse a cualquier dirección. Se mueven por corredores y caminos con naturalidad y no necesitan ser controladas ni supervisadas en modo alguno. Puedes controlarlas más estrechamente si lo deseas, pero sólo mientras las tengas a la vista. No puedes realizar ninguna otra acción si controlas las luces. Estas luces pueden desplazarse a distintas velocidades, pero nunca a menos de 8 metros (4 casillas) por asalto ni a más de 16 metros (8 casillas) por asalto. Duran una hora, luego se difuminan poco a poco hasta que se desvanecen.

DARDO MÁGICO

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un dardo pequeño (+1)

Descripción: Lanzas un dardo de fuerza mágica contra un adversario que se encuentre a menos de 16 metros (8 casillas) de distancia. Aunque pequeño, el *dardo mágico* golpea con una fuerza considerable. El *dardo mágico* se considera un *proyector mágico* de Daño 3.

SUEÑO

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un plumón (+1)

Descripción: Tu contacto hace que el adversario caiga dormido durante 1d10 asaltos, a no ser que supere una tirada de Voluntad. Los personajes dormidos se consideran indefensos. *Sueño* es un hechizo de contacto.

HECHIZOS DE MAGIA PUERIL (DIVINA)

Todo el que posea el talento Magia pueril (Divina) puede intentar lanzar cualquiera de los siguientes hechizos. Estos hechizos son los que aprenden tradicionalmente los aspirantes a sacerdote, ya que ponen a prueba todos los aspectos de la fe de un clérigo.

BENDICIÓN DE VALENTÍA

Factor de dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un mechón de pelo de perro (+1)

Descripción: Tus palabras inspiran tanto que encienden el corazón de un aliado. Todo personaje asustado o aterrado que se encuentre dentro de un radio de 24 metros (12 casillas) recupera inmediatamente la compostura y podrá volver a actuar con normalidad.

BENDICIÓN DE RAPIDEZ

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una escama de serpiente (+1)

Descripción: El personaje tocado recibe una bonificación de +5% a su Agilidad y un +1 a su Movimiento. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos), y sólo te puedes beneficiar de una *bendición de rapidez* a la vez. Éste es un hechizo de contacto, y se puede lanzar sobre uno mismo.

BENDICIÓN DE FORTALEZA

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo del caparazón de una tortuga (+1)

Descripción: El personaje tocado recibe una bonificación de +5% a su Resistencia y Voluntad. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos), y sólo te puedes beneficiar de una *bendición de fortaleza* a la vez. Éste es un hechizo de contacto, y se puede lanzar sobre uno mismo.

BENDICIÓN CURATIVA

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una ramita de acebo (+1)

Descripción: Tu contacto cura 1 Herida a un personaje herido. Este tipo de curación sólo puede prestarse una vez durante o después de cada combate o encuentro en el que se hayan recibido Heridas. Éste es un hechizo de contacto, y se puede lanzar sobre uno mismo.

BENDICIÓN DE POTENCIA

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un clavo de hierro (+1)

Descripción: El personaje tocado recibe una bonificación de +5% a su Fuerza y su Habilidad de armas. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos), y sólo te puedes beneficiar de una *bendición de potencia* a la vez. Éste es un hechizo de contacto, y se puede lanzar sobre uno mismo.

BENDICIÓN PROTECTORA

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una medallita con el símbolo de tu deidad (+1)

Descripción: Recibes la protección de tu divinidad patrona. Todo el que intente atacarte debe superar una tirada Rutinaria (+10%) de Voluntad. Los que la fallen deberán escoger otro blanco o efectuar una acción distinta. El hechizo dura 1 minuto (6 asaltos), y sólo te puedes beneficiar de una *bendición protectora* a la vez.

HECHIZOS DE MAGIA PUERIL (VULGAR)

Todo el que posea el talento Magia pueril (Vulgar) puede intentar lanzar cualquiera de los siguientes hechizos. Representan los hechizos más típicos de la magia vulgar. Como los hechiceros vulgares son todos autodidactas, pueden existir muchos más hechizos vulgares únicos (y en su mayoría inservibles).

PROTEGERSE DE LA LLUVIA

Factor de dificultad: 3

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una hoja de árbol recién cogida (+1)

Descripción: Este hechizo te protege de la lluvia y de otras formas de precipitaciones. Hasta en los chaparrones más fuertes, tus pertenencias y tú estaréis totalmente secos. El hechizo dura 1 hora, aunque puedes anularlo en cualquier momento si lo deseas.

FUEGO MÁGICO

Factor de dificultad: 3

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de pedernal (+1)

Descripción: Creas una llama azulada que aparece en la palma de tu mano. Permanecerá ardiendo mientras tengas la mano abierta, o hasta que lances otro hechizo (lo que ocurra primero). La llama es demasiado pequeña para causar daño en combate, pero proporciona tanta luz como una vela, y se puede usar para prender materiales inflamables como antorchas, paja, etc.

VENTOLERA

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pluma de pájaro (+1)

Descripción: Al agitar tu mano creas una ligera ráfaga de viento que sopla por la zona. Es lo bastante fuerte como para apagar velas y desperdigar papeles, pero no lo suficiente para derribar objetos que pesen más.



PISADA FANTASMA

Factor de dificultad: 4

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Una pizca de arena (+1)

Descripción: No dejas rastro visible alguno durante 1 hora, sea cual sea el tipo de terreno por el que te desplaces. Todo el que intente Rastrear tus huellas sufrirá una penalización de -30%.

INFORTUNIO

Factor de dificultad: 5

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un tosco muñeco de la víctima (+1)

Descripción: Puedes encantar un objeto para que maldiga a su portador con mala suerte. Debes tocar el objeto para poder lanzar el hechizo (si el objeto lo lleva otra persona hay que aplicar las reglas de hechizos de contacto). Durante las veinticuatro horas siguientes el portador del objeto maldito sufrirá una penalización igual a tu característica de Magia en todas sus tiradas. Sólo se puede ser víctima de un hechizo de *Infortunio* a la vez.

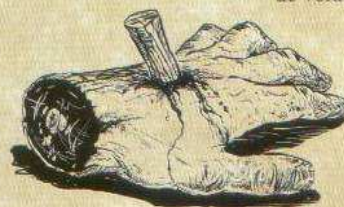
CONMOCIÓN

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un alfiler pequeño (+1)

Descripción: Tu contacto aturde al adversario durante tantos asaltos como tu característica de Magia (a no ser que supere una tirada de Voluntad). La *Conmoción* es un hechizo de contacto.



— MAGIA MENOR —

Algunos efectos mágicos son tan comunes que se enseñan a todos los usuarios de magia, tanto arcana como divina. Estos hechizos se conocen por multitud de nombres distintos y pueden lanzarse de más de una forma. Los sacerdotes de la diosa de la misericordia conocen el hechizo *Armadura de Aethyr* como *Egida de Shallya*, mientras que los hechiceros celestiales lo denominan *Escudo celestial*. Estos hechizos se usan como complemento a los hechizos básicos de cada uno de los saberes.

Con frecuencia estos hechizos son muy difíciles de adquirir, ya que se aprenden mediante rutinas repetitivas y no los enseñan instructores, sino que han de extraerse de diversos manuales. Cada hechizo de magia menor debe adquirirse como un talento independiente. Consulta el **Capítulo 4: Habilidades y talentos** para más información sobre el talento de Magia menor.

MOVER

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un abanico pequeño (+1)

Descripción: Utilizas fuerza mágica para mover y manipular objetos ligeros. Puedes mover cualquier objeto que no esté sujeto (con un valor de carga de 10 o menos) a distancias de hasta 12 metros (6 casillas). También puedes abrir o cerrar puertas o volcar objetos con valor de carga 50 o menos si se encuentran a menos de 24 metros (12 casillas) de ti.

ARMADURA DE AETHYR

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un eslabón de una armadura de malla (+1)

Descripción: Tejes los vientos de la magia a tu alrededor, creando una barrera invisible que te protege de daños. Ganas tantos

puntos de armadura como tu característica de Magia en todas las localizaciones de impacto de tu cuerpo durante 1 minuto (6 asaltos). No puedes lanzar este hechizo si ya vistes armadura normal. Si te equipas con cualquier armadura mientras aún esté activo el hechizo, éste se aborta inmediatamente.

ARMA BENDITA

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un poco de agua bendita (+1)

Descripción: Puedes encantar un arma cuerpo a cuerpo, arrojadiza, o hasta 5 piezas de munición (flechas, virotes, balas, etc.). Tales objetos no reciben ningún tipo de bonificación, pero cuentan como objetos mágicos, por lo que son bastante útiles para enfrentarse a fantasmas, espíritus y demás monstruos similares. Un *arma bendita* dura 1 hora.

CIERRE MÁGICO

Factor de dificultad: 7

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una llave pequeña (+1)

Descripción: Encantas una cerradura o candado a 2 metros (1 casilla) de distancia durante 1 semana, durante la cual no podrá ser forzada ni abierta. Sin embargo, el hechizo no impide que nadie eche abajo una puerta o rompa a golpes un cofre con cierres mágicos.

ALARMA MÁGICA

Factor de dificultad: 9

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una campanita de latón (+1)



Descripción: Creas una alarma silenciosa en el sitio que hayas tocado. Cada vez que alguna criatura se acerque a 2 metros (1 casilla) de este lugar recibirá una alerta mental instantánea por muy lejos que estés. Si estás dormido te despertará. La *alarma mágica* no proporciona información sobre el intruso, únicamente avisa de que alguien la ha activado. Sólo se puede tener una *alarma mágica* activa a la vez. El hechizo dura hasta que se active la alarma o hasta que crees otra en otro sitio.

SILENCIO

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una mordaza (+1)

Descripción: Por medios mágicos, *silencias* a un personaje que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de ti. El blanco puede intentar resistirse al hechizo con una tirada de Voluntad; de lo contrario no podrá hablar y ni siquiera gruñir durante tantos asaltos como tu característica de Magia.

CAMINAR POR EL CIELO

Factor de dificultad: 11

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de águila (+2)

Descripción: Durante breves instantes puedes andar sobre el aire, desplazándote al triple de tu Movimiento, para luego volver al suelo. Puedes alcanzar una altura de hasta 6 metros, por lo que puedes sortear obstáculos terrestres con facilidad.

DISIPAR

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un pequeño martillo de plata (+2)

LA MAGIA EN LA ACTUALIDAD

Las órdenes de hechicería afirman que el alma de sus colegios no se encuentra en los edificios ni en los polvorientos tomos; a pesar de esto, a día de hoy los colegios de Altdorf siguen siendo los principales centros de aprendizaje mágico del Viejo Mundo. La mayoría de la gente teme a los hechiceros y recela de ellos, aunque poco a poco van aceptando que la ayuda de un magister puede ser valiosísima. Se sabe de hechiceros que contratan sus servicios entre periodos de estudio, y aunque muy pocos están hechos de la pasta de los hechiceros de batalla, la mayoría son capaces de prestar ayuda en las situaciones más aciagas.

Los hechiceros rebeldes (los que no forman parte del colegiado) siguen siendo perseguidos y quemados vivos, ya sea por una turba justiciera o por los cazadores de brujas imperiales. A ellos se encomienda la tarea de detener la podredumbre antes de que aparezcan problemas graves o la corrupción del Caos. De vez en cuando llevan a algún individuo con talento a uno de los colegios para ser admitido en él, pero lo más frecuente es que aquellos que no muestran disposición de iniciar un aprendizaje formal descubran su error en el fuego purificador.

Descripción: Haces que un hechizo a 12 metros (6 casillas) de ti acabe prematuramente. Se puede usar este efecto para *disipar* cualquier hechizo activo, pero no la magia ritual. Puedes detener el efecto del hechizo objetivo superando una tirada de Canalización, pero se aplica una penalización de -10% por cada punto de la característica de Magia del lanzador original. Por ejemplo, si intentas *disipar* un hechizo de *Arma bendita* lanzado por un hechicero con Magia 2, tu tirada de Canalización recibiría un -20%. *Disipar* no surte efecto alguno contra demonios invocados o muertos reanimados.

— SABERES ARCANOS —

El conocimiento y poder de las Órdenes de la Magia se contiene en los **Saberes arcanos** (consulta el **Capítulo 4: Habilidades y talentos** para más información, en el apartado del talento Saber arcano). Este libro detalla diez saberes arcanos, pero en futuros suplementos se incluirán más.

Además de concederte hechizos, cada saber arcano tiene una habilidad asociada. Una vez domines el saber arcano puedes aprender la habilidad de saber en cualquier momento por 100 PE (como si formara parte de tu profesión). Puedes adquirir cada habilidad un máximo de tres veces si quieres alcanzar el Dominio de la habilidad (véase **Capítulo 4: Habilidades y talentos**).

EL SABER DE LAS BESTIAS

El saber de las bestias es la más salvaje de las hechicerías. Es la magia de los animales y la bestialidad primigenia. Se basa en la manipulación del *Ghur*, el viento marrón de la magia. Los magister de este saber se conocen como hechiceros ámbar y frecuentan las tierras agrestes que son la fuente de su fuerza. Conforme aumenta su poder, los hechiceros ámbar se vuelven cada vez más distantes e inquietos en la sociedad humana: su enmarañado cabello, uñas rotas y afilados dientes reflejan la naturaleza salvaje de sus almas.

Habilidad de saber: Carisma animal

AMANSAR FIERA

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un terrón de azúcar (+1)

Descripción: Tu apaciguadora e hipnótica voz calma a un animal a una distancia de hasta 48 metros (24 casillas) si no consigue superar una tirada de Voluntad. Puedes acercarte a la bestia y tocarla sin temor, pues permanecerá serena. Si es una montura, podrás subirla a ella y recibirás un +10% a todas las tiradas de Montar que tengas que hacer. El animal seguirá mostrándose amistoso durante tantas horas como tu característica de Magia, a no ser que le ataques, en cuyo caso el encantamiento se rompe de inmediato.

FORMA DE CUERVO EN VUELO

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de cuervo (+1)

Descripción: Te transformas en un cuervo (junto a todo el equipo que lleves en ese momento) durante un máximo de 1 hora. Conservas tus facultades mentales, tu Inteligencia y tu Voluntad. Tus demás características serán las de un cuervo (ver **Capítulo 11: Bestiario**). No podrás hablar ni lanzar hechizos mientras estés en forma de cuervo. Puedes cancelar el hechizo en cualquier momento para recuperar tu forma humana. El hechizo finalizará de inmediato si recibes un golpe crítico.

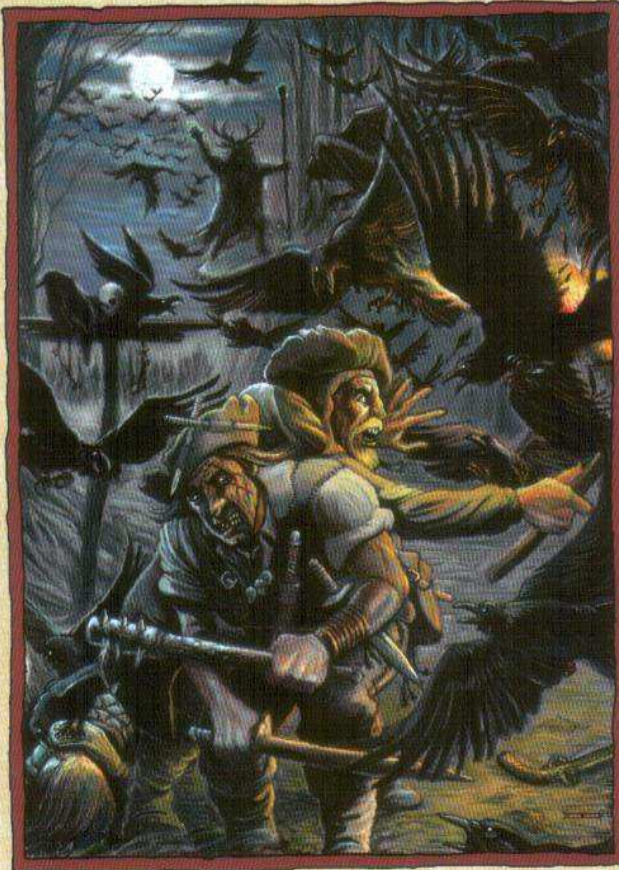
GARRAS DE FURIA

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una zarpa de gato (+1)

Descripción: Tus uñas se convierten en afiladas garras y adoptas un aspecto salvaje. Recibes un +1 a tus Ataques y un +10% a tu



Habilidad de armas; tus garras cuentan como un arma de mano con la propiedad Rápida. Las *garras de furia* duran tantos minutos como tu característica de Magia. No puedes esgrimir un arma mientras tengas las *garras de furia*.

LA BESTIA PARLANTE

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una lengua del animal en que te vas a transformar (+2)

Descripción: Si lanzas este hechizo justo antes de adoptar una forma animal, podrás hablar después de la transformación. También puedes lanzar este hechizo sobre un animal en un radio de 24 metros (12 casillas) para dotarle del poder del habla durante tantos minutos como tu característica de Magia.

LA VOZ DEL AMO

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un látigo en miniatura hecho con cabello trenzado de animal (+2)

Descripción: Dominas a un animal en un radio de 24 metros (12 casillas), obligándolo a cumplir tus deseos si no logra superar una tirada de Voluntad. Podrás decidir las acciones que llevará a cabo el animal en su siguiente turno, y él cumplirá tu mandato.

FORMA DE LOBO DEVORADOR

Factor de dificultad: 15

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Una pata de lobo (+2)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que *Forma de cuervo en vuelo*, salvo que con él te transformas en lobo. Consulta el Capítulo 11: Bestiario para ver las características de un lobo.

EL FESTÍN DEL CUERVO

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un cuervo enjaulado (+2)

Descripción: Invocas una voraz bandada de cuervos sobrenaturales en cualquier punto dentro de un radio de 48 metros (24 casillas) que desciende en picado sobre tus enemigos. Éstas son vengativas criaturas de Aethyr, con picos de hierro y plumas sangrantes. Pueden convocarse sobre cualquier sitio, ya que son capaces de atravesar cualquier material inerte (árboles, rocas, metal, etc.). Estos "cuervos" siempre aparecen en enormes bandadas (se usa la plantilla grande para representarlos). Los furiosos cuervos infligen un ataque de Daño 3 a las víctimas, y luego se dispersan tan rápidamente como aparecieron. No hagas tirada de localización de impactos: todos estos ataques alcanzan la cabeza.

LA BESTIA DESATADA

Factor de dificultad: 19

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un corazón de lobo (+2)

Descripción: Desencadenas el salvajismo primigenio de tus aliados. Cualquier personaje amistoso que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de ti entra en un frenesí (igual que el talento del mismo nombre). No es necesaria ninguna tirada: el frenesí se produce tan pronto se lanza el hechizo. Este hechizo no funciona con animales (¡ya son bestias!).

FORMA DE OSO RUGIENTE

Factor de dificultad: 21

Preparación: 3 acciones completas

Ingrediente: Una zarpa de oso (+3)

Descripción: Este hechizo funciona exactamente igual que *Forma de cuervo en vuelo*, salvo que con él te transformas en oso. Consulta el Capítulo 11: Bestiario para ver las características de un oso.

ALAS DE HALCÓN

Factor de dificultad: 25

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un halcón vivo (+3)

Descripción: Te crecen alas en la espalda, lo bastante fuertes para mantenerte suspendido en el aire. Puedes volar durante tantos minutos como tu característica de Magia, con un Movimiento aéreo de 4. Para más información sobre el vuelo consulta el Capítulo 6: Combate, daño y movimiento. Obviamente, si la gente sencilla ve a alguien con *alas de halcón* pensarán que es alguna especie de demonio del Caos, y reaccionarán en consecuencia.

EL SABER DE LA MUERTE

El saber de la muerte es la magia de la mortalidad, el fin y el paso del tiempo. Se basa en la manipulación del *Shyish*, el viento púrpura de la magia. Los magister de este saber se denominan hechiceros amatista y son muy temidos (y con razón). Aunque a menudo se comparan con los nigromantes, los hechiceros amatista son muy diferentes. Ellos acogen el fin natural de todas las cosas, mientras que los nigromantes desean conquistar la muerte mediante la más oscura de las magias. Conforme crece su poder, los hechiceros amatista se vuelven más taciturnos (pero no hoscos). Les precede un aliento sepulcral, y hasta el más obeso se vuelve esbelto; no obstante, siguen conservando un agudo ingenio y el respeto por la vida.

Habilidad de saber: Intimidar

VISIÓN DE LA MUERTE

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un puñado de tierra de tumba (+1)

Descripción: Durante 1 hora puedes ver espíritus y almas que por lo general son invisibles a simple vista. Cuando los seres vivos mueren, podrás ver cómo sus almas abandonan sus cuerpos.

DEFUNCIÓN RÁPIDA

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Ingrediente: Dos peniques de latón (+1)

Descripción: Con un toque de tus dedos puedes despachar a un personaje herido de gravedad. La *defunción rápida* mata a cualquier personaje con 0 Heridas que haya recibido al menos un golpe crítico. Es un hechizo de contacto. Funciona con monstruos, animales e incluso con PJ. Las almas fallecidas de esta forma son inmunes a hechizos como las *Últimas palabras*, pero siguen siendo susceptibles de la reanimación nigromántica.

GUADAÑA SEGADORA

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una guadaña de hierro en miniatura (+1)

Descripción: Se materializa en tus manos una guadaña de amatista. Cuenta como arma mágica con las propiedades Rápida y Daño 5, y te proporciona una bonificación de +10% a tu Habilidad de armas si la usas. El hechizo permanece activo durante tantos asaltos como tu característica de Magia; podrás conservarla si superas una tirada de Voluntad en cada asalto adicional.

PASO DEL TIEMPO

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un reloj de arena pequeño (+2)

Descripción: Haces que un objeto no mágico con un valor de carga de 75 o menos envejezca y se deteriore. Los objetos de calidad mala o normal se convierten en polvo. Los de buena calidad bajan a mala calidad, y los de la mejor artesanía pasan a considerarse normales. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para el valor de carga de los objetos y más detalles sobre la artesanía. Es un hechizo de contacto.

RESIGNACIÓN ANTE EL DESTINO

Factor de dificultad: 14

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un clavo de ataúd (+2)

Descripción: Este hechizo hace que tus aliados dejen temporalmente a un lado su miedo a la muerte. Durante 1 minuto (6 asaltos) se considera que tanto tú como todos tus aliados que se encuentren a menos de 12 metros (6 casillas) de ti poseéis el talento Intrépido.

ROBAR VIDA

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un frasco de sangre (+2)

Descripción: Absorber la esencia vital de un adversario a menos de 12 metros (6 casillas) de distancia y la usas para curarte. El blanco pierde 1d10 Heridas independientemente de su Bonificación por Resistencia y armadura si no consigue superar una tirada de Voluntad. Tú recuperas tantas Heridas como hayas infligido. Si ya tienes tu cantidad máxima de Heridas no la aumentas más (pero el blanco recibe igualmente el daño). *Robar vida* no surte efecto contra demonios y no muertos.

ÚLTIMAS PALABRAS

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de vitela (+2)

Descripción: Puedes hacer una pregunta al alma de un personaje asesinado a 12 metros (6 casillas) de ti antes de que se marche. Debes hacerlo menos de 1 minuto (6 asaltos) después de la muerte del personaje o su alma ya se habrá ido al reino de Morr. El alma no está obligada a responder con sinceridad (de hecho puede que ni siquiera responda). Las *últimas palabras* no pueden usarse con criaturas sin alma, como demonios o los no muertos.

EL UMBRAL DE LA MUERTE

Factor de dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de líquido de embalsamar (+2)

Descripción: Tu poder sobre la muerte es tal que durante breves momentos puedes retrasar lo inevitable. El *umbral de la muerte* dura tantos minutos como tu característica de Magia, y te afecta a ti y a todos tus aliados en un radio de 24 metros (12 casillas). Si alguno muere mientras el hechizo está activo podrá realizar media acción más en su turno de iniciativa antes de morir. Una vez efectuada esta acción, sobreviene la muerte.

ESTRAGO DE JUVENTUD

Factor de dificultad: 23

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un esqueje de hiedra de la tumba de un sacerdote (+3)

Descripción: Haces que un personaje que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de distancia envejezca en cuestión de segundos. El blanco debe superar una tirada de Voluntad o de lo contrario perderá 1d10% de Fuerza y otro tanto de Resistencia de modo permanente. Aunque afecta a los animales, el *estrago de juventud* no surte efecto contra demonios ni materiales naturales como comida, plantas, cuero, etc.

VIENTO DE MUERTE

Factor de dificultad: 27

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una amatista que valga al menos 50 co (+3)

Descripción: Convocas un viento letal de *Shyish* en cualquier punto a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados perderán 1d10 Heridas, ignorando Bonificación por Resistencia y armadura. Dada la naturaleza cataclísmica de este conjuro, todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa este hechizo en el Aethyr. Los señores de la Orden de Amatista aplican castigos crueles y poco habituales a aquellos que osan lanzar este hechizo sin necesidad o con demasiada frecuencia.

EL SABER DEL FUEGO

El saber del fuego (también conocido como piromancia) es la escuela de magia más agresiva. Se basa en la manipulación del *Aqshy*, el viento rojo de la magia. Los magister de este saber se conocen como hechiceros brillantes y son habituales del campo de batalla, pues cuentan con hechizos de una impresionante capacidad de destrucción. Conforme crece su poder, los hechiceros brillantes se vuelven cada vez más irascibles e hiperactivos. Sus cabellos y cejas adquieren un tono rojo llameante y ondulan aunque no corra brisa alguna. Se ofenden con facilidad y sienten el frío con la misma rapidez. Muchos hechiceros brillantes se hacen tatuajes faciales según mejoran sus capacidades.

Habilidad de saber: Mando

CAUTERIZAR

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un pedazo de carbón (+1)

Descripción: Puedes poner tus manos sobre una herida abierta y cerrarla.

Aunque ello no recupera ninguna de las Heridas del sujeto, cuenta como atención médica y por tanto puede salvar a los heridos críticos de una muerte segura. A discreción del DJ, se puede usar este hechizo para tareas parecidas (como por ejemplo marcar al rojo). Has de tener las manos desnudas para lanzar este hechizo.

LLAMARADA DE U'ZHUL

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una cerilla (+1)

Descripción: Puedes lanzar un rayo de fuego a un adversario con un alcance máximo de 36 metros (18 casillas). Se considera un *proyector mágico* de Daño 4.

CORONA DE LLAMAS

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: 1 *co* (+1)

Descripción: Este hechizo crea una majestuosa corona de llamas trémulas sobre tu cabeza, donde permanecerá durante tantos minutos como tu característica de Magia. Mientras dure el hechizo recibes un +20% en todas tus tiradas de Mando e Intimidar. Además, tus enemigos deberán superar una tirada de Voluntad para poder atacarte en combate cuerpo a cuerpo. Si la fallan, tendrán que emprender otra acción. La diadema llameante proporciona la misma luz que una antorcha y puede usarse para prender objetos inflamables, aunque para ello se requieren movimientos tan indignos que pocos hechiceros brillantes la usan a tal fin. Es preciso señalar que es imposible que el hechicero se dañe a sí mismo al usar este hechizo.



BOLA DE FUEGO

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una bola de azufre (+2)

Descripción: Creas tantas bolas de fuego como tu característica de Magia, y puedes arrojarlas a uno o más adversarios a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Las *bolas de fuego* se consideran *proyectiles mágicos* de Daño 3.

ESCUDO DE AQSHY

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un amuleto de hierro (+2)

Descripción: Te envuelves con corrientes del viento rojo, que te protegen contra ataques de fuego. Recibes una bonificación de +20% a tu Resistencia durante 1d10 minutos, pero sólo contra ataques ígneos como aliento de dragón, bolas de fuego, etc. No puedes usar este hechizo sobre otros.

ESPADA LLAMEANTE DE RHUIN

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una antorcha (+2)

Descripción: Una espada de fuego se materializa en tus manos. Cuenta como arma mágica con la propiedad Impactante y Daño 4. También recibes un +1 a tus Ataques mientras dure el hechizo, pero sólo mientras uses la *espada llameante de Rhuin*. El hechizo permanece activo tantos asaltos como tu característica de Magia. Podrás conservarla si superas una tirada de Voluntad en cada asalto posterior.

CORAZONES DE FUEGO

Factor de dificultad: 16

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un frasco con una mezcla de sangre y aceite (+2)

Descripción: Avivas el fuego del valor en el corazón de tus compañeros. Todos tus aliados que estén a menos de 30 metros (15 casillas) reciben un +20% a sus tiradas de Miedo y Terror durante los siguientes diez minutos. Perderán esta bonificación si se alejan a más de 30 metros (15 casillas) de ti.

EXPLOSIÓN ARDIENTE

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una daga de acero forjado tres veces (+3)

Descripción: Envías 1d10 oleadas de muerte ígnea a uno o más adversarios a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Las *explosiones ardientes* se consideran *proyectiles mágicos* con Daño 4. La cantidad mínima de oleadas será igual a tu característica de Magia.

ALIENTO DE FUEGO

Factor de dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una escama de dragón (+3)

Descripción: Escupes una vaharada de llamas, similar a la de los dragones de leyenda. Usa la plantilla cónica. Los que sean alcanzados encajan un Daño 8; si superan una tirada de Voluntad, se reduce a Daño 4. Obviamente, si la gente sencilla ve a alguien desplegando tal exhibición piromántica, pensarán que es alguna especie de demonio del Caos, y reaccionarán en consecuencia.

DEFLAGRACIÓN INFERNAL

Factor de dificultad: 31

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un diente de dragón (+3)

Descripción: Este es el hechizo más destructivo del arsenal de un hechicero brillante. Al conjurar una *deflagración infernal*, un infierno de llamas cubre toda una zona que se encuentre a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados reciben tantos ataques de Daño 4 como tu característica de Magia. Todo el que permanezca en la misma zona en su turno siguiente deberá superar una tirada de Voluntad cada asalto o de lo contrario recibirá el daño de nuevo. El hechizo dura hasta que no quede nada vivo en la zona. Se trata de un conjuro tan poderoso y violento que todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa este hechizo en el Aethyr. Los hechiceros de batalla de la Orden Brillante suelen perseguir a los que utilizan este hechizo imprudentemente, para discutir de forma expeditiva sobre el sentido de la medida.

EL SABER DEL CIELO

El saber del cielo es la magia del firmamento y las estrellas, los augurios, el destino y el movimiento de los cuerpos celestes. Más conocido como astromancia, se basa en la manipulación del *Azyr*, el viento azul de la magia. Los magister de este saber se conocen por el nombre de hechiceros celestiales y son afamados oráculos, adivinadores y maestros del cielo y los astros.

Conforme crece su poder, los hechiceros celestiales se vuelven cada vez más sobrenaturales y surreales. Sus ojos adquieren un matiz azul brillante y su cabello se vuelve blanco. De movimientos lentos y gráciles, los hechiceros celestiales casi nunca se apresuran por llegar a ninguna parte.

Habilidad de saber: Sabiduría académica (Astronomía)

PRESAGIO

Factor de dificultad: 4

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: El hígado de un animal pequeño (+1)

Descripción: Puedes adivinar el futuro de forma limitada interpretando las estrellas. Al usar *presagio* puedes intentar averiguar si es o no el momento de llevar a cabo la acción que especifiques. El DJ debe hacer en secreto una tirada de Inteligencia por ti. Si la supera, el resultado del presagio (sea favorable o no) será cierto. Si la falla, el resultado será erróneo pero tú pensarás que es cierto (de ahí que sea el DJ, y no tú, quien hace la tirada). En cualquier caso, el DJ también debe tirar 2d10 en secreto: el resultado será el número de horas en los que el presagio será cierto. Más allá de este tiempo los resultados son demasiado difíciles de calcular. El DJ debe determinar, dentro de su conocimiento, la respuesta verdadera para la resolución de este hechizo.

PRIMER AUGURIO DE AMUL

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de cristal (+1)

Descripción: Puedes leer los signos del aire y las pistas divinas para adivinar el futuro inmediato. En tu próximo turno puedes repetir una tirada de dados (la que tú escojas). Puede ser cualquier tirada (de habilidad, de daño, de hechizo, etc.).

RELÁMPAGO

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un diapasón (+1)

Descripción: Puedes lanzar un rayo eléctrico a un adversario que se encuentre a menos de 36 metros (18 casillas) de distancia. Se considera un *proyectil mágico* de Daño 5.

SEGUNDO AUGURIO DE AMUL

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de cristal de color (+2)

Descripción: Como el *Primer augurio de Amul*, pero puedes repetir dos tiradas en lugar de una, y puedes usarlas en cualquier momento en la hora siguiente. No se puede lanzar este hechizo de nuevo hasta que hayas usado las dos tiradas o hasta que expire la duración del hechizo (lo que ocurra primero).

GOLPE DE VIENTO

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una vejiga de animal (+2)

Descripción: Convocas una feroz ráfaga de viento sobre cualquier zona dentro de un alcance de 48 metros (24 casillas) para tumbar a tus adversarios. Usa la plantilla grande. Las víctimas son derribadas y deben superar una tirada de Resistencia o de lo contrario quedarán aturdidas durante 1 asalto. Mientras se encuentren en el área de efecto, los personajes no podrán disparar armas de proyectil (ni ser el blanco de las mismas) y deberán conseguir una tirada de Fuerza para poder moverse. Pueden realizarse ataques cuerpo a cuerpo, pero con una penalización de -20%. El *golpe de viento* dura tantos asaltos como tu característica de Magia.

MALDICIÓN

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un espejo roto (+2)

Descripción: Maldices a un adversario que esté a una distancia no superior a 24 metros (12 casillas). Durante las siguientes veinticuatro horas la víctima sufrirá una penalización de -10% a todas sus tiradas, y todos los ataques dirigidos contra él recibirán una bonificación de +1 al daño. Un personaje sólo puede estar bajo los efectos de una *maldición* a la vez.

ALAS CELESTIALES

Factor de dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de paloma (+2)

Descripción: Controlas vientos que te elevan y suspenden en el aire. Podrás volar durante tantos minutos como tu característica de Magia, con un Movimiento aéreo de 6. Para más información sobre el vuelo, consulta el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**. No puede lanzarse este hechizo sobre otros.

BRILLO ESTELAR

Factor de dificultad: 22

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Una carta astral (+3)

Descripción: Convocas la luz de las estrellas. Toda la zona en un radio de 48 metros (24 casillas) a tu alrededor se ilumina con una suave luz que revela todo lo que esté oculto. La oscuridad (tanto la mágica como la mundana) se desvanece, lo invisible se vuelve visible, los personajes ocultos o escondidos quedan al descubierto, y las zonas secretas (puertas, cámaras, etc.) son reveladas. El *brillo estelar* dura tantos minutos como tu característica de Magia.



TORMENTA DE RAYOS

Factor de dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una veleta (+3)

Descripción: Conjuras una tormenta de rayos eléctricos en cualquier lugar dentro de un radio de 48 metros (24 casillas). Se trata de una tormenta de Aethyr invocada desde el Reino del Caos, y puede aparecer en cualquier parte, desde las alcantarillas más profundas hasta los más agrestes brezales. Usa la plantilla grande para representar la *tormenta de rayos*. Todo el que resulte afectado recibe un impacto de Daño 5.

DESTINO FUNESTO

Factor de dificultad: 31

Preparación: 1 hora

Ingrediente: La sogá de un ahorcado (+3)

Descripción: Utilizas la más poderosa de las magias para alterar el curso del destino. Para poder lanzarlo necesitas un mechón de pelo o una gota de sangre del que será el blanco del hechizo. Con él en tu mano, podrás intentar condenar a tu víctima. Debes estar a menos de 2 km del blanco para que el *destino funesto* surta efecto. Si consigues lanzar el hechizo con éxito, tu adversario deberá superar una tirada Muy difícil (-30%) de Voluntad o de lo contrario perderá 1 punto de Destino de modo permanente. No se pueden usar puntos de Suerte para repetir esta tirada. Un personaje sin puntos de Destino añade un +10 al valor crítico de los golpes críticos que reciba. Este hechizo es tan pavoroso que todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa en el Aethyr. Los astromantes más ancianos preconizan que este hechizo debe reservarse para los más nefandos enemigos.

EL SABER DE LA VIDA

El saber de la vida es la magia de la naturaleza, de la tierra cultivable, y de las estaciones. Se basa en la manipulación del *Ghyran*, el viento verde de la magia. Los magister de este saber se conocen como hechiceros jade

y se sienten más cómodos en campo abierto. Visitan las ciudades si han de hacerlo, pero prefieren verse rodeados por la majestad y el poder de la naturaleza salvaje.

Los hechiceros jade poderosos van descalzos, para poder estar en contacto constante con la tierra. Conforme ascienden en su orden adoptan ciertos aspectos de las estaciones: se vuelven cansados en invierno, sombríos en otoño, apasionados en primavera y vibrantes en verano. Su cabello y sus uñas crecen muy deprisa, y raras veces enferman.

Muchos hechizos de vida requieren tierra natural para poder usarse. Esto significa que la zona especificada debe estar hecha de tierra o incluso barro, y no debe estar cubierta de madera, piedra, pavimento, adoquines, etc. Básicamente, estos hechizos no pueden lanzarse en el interior de edificios (a no ser que el suelo sea de tierra).

Habilidad de saber: Supervivencia

MALDICIÓN DE LAS ESPINAS

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una espina (+1)

Descripción: Haces que crezcan espinas en el interior del cuerpo de un personaje que se encuentre a menos de 36 metros (18 casillas) de distancia, torturándole con un dolor atroz. En cada uno de los siguientes 1d10 turnos del personaje deberá superar una tirada de Voluntad o de lo contrario perderá 1 Herida (ignorando Bonificación por Resistencia y armadura) y sufrirá un -20% a todas sus tiradas durante 1 asalto.

A CUERPO DE REY

Factor de dificultad: 8

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Un puñado de pienso para animales (+1)

Descripción: Al igual que los animales se ceban para resistir el invierno, haces que el personaje al que hayas tocado se alimente y almacene la energía del *Ghyran*. La víctima del hechizo no necesitará comer durante una semana, aunque seguirá necesitando beber. Puedes lanzar este hechizo sobre ti mismo. *A cuerpo de rey* es un hechizo de contacto.

SANGRE DE LA TIERRA

Factor de dificultad: 9

Preparación: Entre 1 y 10 medias acciones

Ingrediente: Una daga (+1)

Descripción: Absorbes la energía de la tierra que hay bajo tus pies para curarte. Debes estar de pie sobre tierra natural. Si la conjuras con éxito, la *sangre de la tierra* te cura tantas Heridas como medias acciones hayas empleado en lanzar el hechizo (hasta un máximo de 10). No puedes utilizar este hechizo con otros.

CANÍCULA

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un frasco lleno de sudor de un hombre honrado (+2)

Descripción: Provocas un calor estival que asola una zona pequeña. Usa la plantilla grande. Los que caigan dentro del área de efecto sudarán profusamente y se sentirán increíblemente fatigados, como si hubieran estado trabajando todo el día bajo un sol ardiente. Sufrirán una penalización de -20% a todas sus tiradas durante 1d10 asaltos.

PORTAL DE LA TIERRA

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una llave de hierro (+2)

Descripción: Desapareces de la tierra y reapareces en cualquier lugar a menos de 48 metros (24 casillas). Tanto el punto de partida como el de llegada deben ser zonas de tierra natural. Esto significa que

no puedes lanzar este hechizo mientras estés dentro de un edificio o en una calle adoquinada, por ejemplo.

MURMULLO DEL RÍO

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una vinajera (+2)

Descripción: Entrar en comunión con el espíritu de un río. Para poder lanzar este hechizo debes estar sumergido al menos hasta la cintura en el río en cuestión. Tu magia (y de hecho una parte de ti) fluye por el agua, permitiéndote hacer preguntas al río. Puedes preguntar sobre cualquier cosa que haya sucedido en o sobre el río en las últimas veinticuatro horas y a una distancia de hasta 2 km río arriba o río abajo. Las respuestas serán bastante generales. Por ejemplo, podrías averiguar que dos botes bajaron por el río, y que uno de ellos era bastante grande; pero no te serían revelados los nombres de las embarcaciones ni qué pasajeros viajaban en ellas. También podrías enterarte de que unos orcos atacaron uno de los botes, pero no a qué tribu pertenecían. El *murmullo del río* dura tantos minutos como tu característica de Magia.

GERMINACIÓN

Factor de dificultad: 18

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Un puñado de fertilizante natural (+2)

Descripción: Concentras el poder de la magia de la vida en una zona o ser vivo. Puedes afectar a una extensión de terreno del tamaño del campo de cultivo de un granjero o a un ser vivo de cualquier raza. El campo rebosará vida (literalmente) y la próxima cosecha será abundante con total seguridad. Si se lanza el hechizo sobre un ser vivo, concebirá en un mes si se dan las demás condiciones normales (es decir, el apareamiento).

GÉISER

Factor de dificultad: 22

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una vara de zahorí bendecida por un sacerdote de Taal (+3)

Descripción: Provocas un géiser de agua que sale disparado desde una zona de tierra natural a menos de 24 metros (12 casillas) de distancia. Usa la plantilla pequeña. Los que resulten afectados reciben un impacto de Daño 4 y son derribados 4 metros (2 casillas) hacia la dirección que hayas escogido para la erupción acuática. Han de superar una tirada de Resistencia o quedarán aturridos durante 1d10 asaltos; sea cual sea el resultado, quedan tumbados en el suelo. Tras el estallido inicial se forma un charco en la zona ocupada por la plantilla que puede proporcionar agua fresca durante toda la hora siguiente.

HELADA INVERNAL

Factor de dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de nieve derretida recogida de un pico montañoso (+3)

Descripción: Cubres todo lo que hay en una zona situada a menos de 48 metros (24 casillas) con una gruesa capa de escarcha. Usa la plantilla grande. Todo el que caiga dentro del área de efecto recibe un ataque de Daño 4 y debe superar una tirada de Voluntad o quedará indefenso durante 1 asalto. La escarcha se conservará tantos minutos como tu característica de Magia. Todo movimiento por esta zona se reduce a la mitad.

ERRADICAR PLAGA

Factor de dificultad: 27

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Un frasco de agua de un estanque sagrado (+3)

Descripción: Puedes purificar una plaga en una zona de hasta 2 km². Ello salvará plantas, árboles, cosechas y demás cosas en crecimiento, y los inmunizará contra la misma plaga durante el resto de la estación. Opcionalmente, este hechizo se puede lanzar sobre 2d10 personajes que adolezcan de una enfermedad. La duración de cualquier enfermedad contraída por estos personajes se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

EL SABER DE LA LUZ

El saber de la luz es la magia de la iluminación física y mental. Basado en la manipulación del *Hysh*, el viento blanco de la magia, versa sobre sabiduría, poder radiante y energía dadora de vida. Los magister de este saber se conocen como hierofantes o hechiceros luminosos y son sabios filósofos, poderosos sanadores e intrépidos expulsadores de demonios.

Conforme crece su poder, tienden al intelectualismo y la mordacidad más que al buen humor. Su piel y cabellos pierden el color y en algunos casos se vuelven más claros y semitransparentes, y sus ojos adquieren un color blanco lechoso o una luminiscencia dorada. La mayoría ocupan su tiempo libre leyendo o meditando solemnemente.

Habilidad de saber: Sanar

CLARIDAD DESLUMBRANTE

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un espejo pequeño (1)

Descripción: Provocas un estallido de luz a menos de 36 metros (18 casillas) que deslumbra a todos los que se encuentren en la zona. Usa la plantilla pequeña. Los que se vean afectados sufrirán una penalización de -10% a su Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad, así como a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la visión, durante 1d10 asaltos.

MIRADA ARDIENTE

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una lente (+1)

Descripción: Tu mirada concentra un resplandeciente poder sobre un blanco que se encuentre a menos de 16 metros (8 casillas) de ti. Se considera un *proyector mágico* de Daño 6. A veces es verdad que hay miradas que matan.

MANTO RELUCIENTE

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una vela (+1)

Descripción: Te rodeas de un campo de luz que te protege de ataques a distancia. Todos los ataques de proyectil no mágicos reducen su valor de Daño a 0 (en otras palabras, el daño infligido será únicamente de 1d10). El *manto reluciente* dura tantos minutos como tu característica de Magia. Fallarás automáticamente cualquier tirada de Esconderte mientras este hechizo siga activo.

CURACIÓN DE HYSH

Factor de dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una cuenta transparente de cristal (+2)

Descripción: Tu contacto cura a un personaje herido tantas Heridas como tu característica de Magia. También puedes curarte a ti mismo. Éste es un hechizo de contacto.

EXPULSAR DEMONIO

Factor de dificultad: 13

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una varita de roble (+2)

Descripción: Envuelves a un demonio que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de ti con zarcillos de *Hysh*, usando la pureza de la luz para desterrarlo de vuelta al Reino del Caos. Si lanzas el hechizo con éxito, el hechizo se resuelve como una tirada enfrentada de Voluntad. Si vences, el demonio desaparece. Si pierdes, se queda. En caso de empate los dos permanecéis enfrascados en un combate mental. Ninguno de los dos podrá realizar otra acción (ni siquiera esquivar) mientras continúe la lucha. Debéis seguir haciendo tiradas enfrentadas de Voluntad en cada uno de vuestros turnos hasta que uno de los dos salga victorioso. *Expulsar demonio* puede usarse también para exorcizar a los poseídos.

INSPIRACIÓN

Factor de dificultad: 16

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una página de un libro (+2)

Descripción: Abres tu mente al *Hysh* y permites que la luz de la sabiduría ilumine un irritante problema intelectual. Al completar el hechizo podrás hacer una tirada de alguna Sabiduría con un +30%.

OJOS VERACES

Factor de dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una esfera de cristal (+2)

Descripción: Tus ojos brillan con la luz de la verdad. Durante tantos asaltos como tu característica de Magia podrás ver a través de ilusiones, oscuridad mágica y mundana, invisibilidad y disfraces a una distancia de hasta 48 metros (24 casillas). También te serán revelados todos los personajes escondidos.



LUZ CEGADORA

Factor de dificultad: 24

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un disco de mithril pulido (+3)

Descripción: Provocas una explosión de luz brillante a una distancia de hasta 48 metros (24 casillas) que ciega a todos los que se encuentren en su área de efecto. Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados deberán realizar una tirada de Agilidad; si la fallan quedarán cegados, lo cual reduce su Agilidad, Movimiento y Habilidad de armas a la mitad (redondeando hacia abajo), y su Habilidad de proyectiles a 0. Además, fallarán automáticamente cualquier tirada de Percepción relacionada con la vista. Los que superen la tirada sufrirán los efectos descritos en el hechizo *Claridad deslumbrante*. En cualquier caso, los efectos del hechizo durarán 1d10 asaltos.

AZOTE DE LOS DEMONIOS

Factor de dificultad: 26

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Una varita hecha con madera de un roble alcanzado por un rayo (+3)

Descripción: Creas un desgarró en el Aethyr y devuelves a su lugar de origen a un grupo de demonios que se encuentre a una distancia máxima de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Los demonios afectados deberán superar una tirada de Voluntad o serán desterrados de vuelta al Reino del Caos.

COLUMNA RESPLANDECIENTE

Factor de dificultad: 28

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un diamante con un valor de al menos 100 co (+3)

Descripción: Concentras la energía del *Hysh* en una mortífera columna de luz ardiente que se erige en cualquier lugar dentro de un radio de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Los que caigan en su área de efecto reciben Daño 4 y tendrán que superar una tirada de Agilidad o de lo contrario sufrirán los efectos descritos en el hechizo *Claridad deslumbrante*. Es un conjuro tan potente que todos los hechiceros que se encuentren en un radio de 8 km notarán el estremecimiento que causa en el Aethyr. Los ancianos hierofantes de la Orden de la Luz desaprobarán el uso de este hechizo con cualquier fin que no sea combatir a demonios.

EL SABER DEL METAL

El saber del metal es la magia de la transmutación, la lógica, el conocimiento aplicado, la investigación empírica y la experimentación. Comúnmente conocido como alquimia, se basa en la manipulación del *Chamon*, el viento amarillo de la magia. Los magister de este saber se conocen como hechiceros dorados o alquimistas, y se encuentran entre los habitantes más cultos del Imperio. Los alquimistas utilizan frecuentemente la magia ritual (ver página 168) y sus transmutaciones más legendarias son hechizos de este tipo.

Conforme crece su poder, los hechiceros dorados adoptan una actitud más conservadora, y prefieren tratar con lo tangible, pragmático y mensurable más que con ideas nuevas y estrafalarias. Sus cuerpos reflejan esta consolidación, pues se vuelven cada vez más lentos y rígidos, sus articulaciones se agarrotan y su piel adquiere una textura gruesa y callosa y un matiz dorado. Muchos hechiceros ancianos recurren a diversos artilugios para poder mover sus anquilosados cuerpos.

Habilidad de saber: Sabiduría académica (Ciencia)

DEFENSA DE ACERO

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una bola de acero (+1)

Descripción: Convocas unos brillantes orbes de acero que rotan alrededor de tu cuerpo y te protegen de cualquier ataque durante 1 minuto (6 asaltos), y luego desaparecen. Todos los ataques dirigidos contra ti sufren una penalización de -10% a la Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles (según corresponda).

LEY DE LA LÓGICA

Factor de dificultad: 7

Preparación: 1d10 acciones completas

Ingrediente: Un trozo de papel en blanco (+1)

Descripción: Utilizas la magia de la lógica para ayudarte en una tirada de habilidad o característica. Debes lanzar este hechizo antes de realizar dicha tirada, y te ayudará a ti o a un aliado tuyo que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de ti. El tiempo de preparación aleatorio de este hechizo refleja tanto la consideración del problema como el lanzamiento del hechizo. Si se usa con éxito, la *ley de la lógica* proporciona una bonificación de +20% a la tirada de habilidad o característica correspondiente. Esta bonificación debe usarse en los 5 minutos posteriores al lanzamiento del hechizo (de lo contrario se perderá).

MALDICIÓN DE LA HERRUMBRE

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un clavo oxidado (+1)

Descripción: Oxidas y corroes un objeto metálico que se encuentre a una distancia máxima de 12 metros (6 casillas) de ti, picándolo e inutilizándolo. Puedes afectar a objetos cuyo valor de carga sea igual o inferior a 75. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** para ver los valores de carga de los objetos más comunes.

FLECHAS ARGÉNTAS DE ARHA

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una punta de flecha de plata (+2)

Descripción: Creas tantas flechas de plata mágicas como tu característica de Magia, y puedes lanzarlas a uno o más adversarios a distancias de hasta 48 metros (24 casillas). Las *flechas argéntas* se consideran *proyectiles mágicos* de Daño 3, y desaparecen después de infligir el daño.

ARMADURA DE PLOMO

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un casco en miniatura esculpido en plomo (+2)

Descripción: Haces que la armadura de un grupo de enemigos que esté a menos de 48 metros (24 casillas) de ti pese como si estuviera hecha de plomo. Usa la plantilla grande. Todo el que caiga dentro del área de efecto sufre una penalización de -10% a su Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad, y un -1 al Movimiento. La *armadura de plomo* dura 1 minuto (6 asaltos).

ENSAYO Y ERROR

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de cristal vacío (+2)

Descripción: Usas la magia para guiar los esfuerzos de todos tus aliados en un radio de 12 metros (6 casillas) de ti. Hasta el comienzo de tu próximo turno, cada uno de los personajes afectados podrá repetir una tirada de habilidad o de daño. La segunda tirada será la definitiva.

TRANSFORMACIÓN DEL METAL

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Un talismán con la forma de un martillo y un yunque (+2)

Descripción: Puedes transformar un objeto de metal en otro distinto. Esto no cambia el tipo de metal, sólo su forma. Por ejemplo, podrías transformar una rodela de metal en una vinajera. Este hechizo no funciona con objetos mágicos. La artesanía del nuevo objeto (si es importante) se determina mediante una tirada de Canalización; elaborar un objeto de la mejor artesanía es una tirada Muy difícil (-30%), mientras que hacerlo de buena artesanía es Difícil (-20%). Una tirada Normal da como resultado un objeto de artesanía normal, mientras que si se falla la tirada de Canalización (sea cual sea la dificultad) el objeto será de mala artesanía. Éste es un hechizo de contacto.

ENCANTAR OBJETO

Factor de dificultad: 21

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una pluma de grifo (+3)

Descripción: Puedes encantar temporalmente un objeto para que otorgue una bonificación de +5% a una cualquiera de las características del usuario o portador del mismo. Su forma determinará su función. Por ejemplo, podrías encantar una espada para que concediera una bonificación a la Habilidad de armas, o un anillo para mejorar la Empatía. El encantamiento dura una hora, y un mismo objeto sólo puede almacenar uno a la vez. El objeto cuenta como mágico. Éste es un hechizo de contacto.

TRANSMUTACIÓN DE LA MENTE INESTABLE

Factor de dificultad: 23

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Una página de un libro escrito por un loco (+3)

Descripción: Intentas curar una mente enferma transmutándola en una sana, tarea bastante peligrosa. Al usar este hechizo hay que hacer una tirada de Canalización. Si la consigues, el blanco pierde 1d10 puntos de Locura. Por el contrario, si la fallas, el blanco gana 1d10 puntos de Locura. Éste es un hechizo de contacto. No puedes lanzarte la *transmutación de la mente inestable* sobre ti mismo. El hechizo tampoco funciona con animales.

LEY DEL ORO

Factor de dificultad: 26

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una vaina de oro pequeña pero decorada que valga al menos 75 *co* (+3)

Descripción: Envuelves un objeto mágico que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) con hebras de *Chamon*, que anula sus propiedades. El objeto pierde todas sus funciones mágicas durante 1d10 asaltos.

EL SABER DE LAS SOMBRAS

El saber de las sombras es la magia de la ocultación, ilusión, confusión y a veces de la muerte inadvertida. Se basa en la manipulación del *Ulgú*, el viento gris de la magia. Los magister de este saber se conocen como magos grises y son gente bastante enigmática. Están tan encubiertos por el engaño que nadie conoce sus verdaderos sentimientos e intenciones. A los hechiceros grises se les llama a veces ilusionistas o hechiceros embaucadores. Conforme crece su poder, adquieren una presencia misteriosa y un aire lobuno. Su largo y tieso cabello gris y su figura esbelta y de pies ligeros les confiere una apariencia casi canalleca (si no fuera por sus relampagueantes ojos grises). Incluso con estos rasgos distintivos, la gente suele tener problemas para describir a un hechicero gris poderoso, ya que sus rostros parecen vagos y poco definidos. Algunos afirman que cambian sutilmente para adaptarse a su entorno, pero esto parece demasiado inverosímil (hasta para un gran magister).

Habilidad de saber: Escondarse

MANTO DE SOMBRAS

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de carbón vegetal (+1)

Descripción: Te envuelves en sombras, por lo que eres difícil de detectar. El *manto de sombras* te concede un +20% a las tiradas de Esconderte durante tantos minutos como tu característica de Magia.

DOBLE

Factor de dificultad: 7

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un mechón de pelo de un miembro de la raza por la que te haces pasar (+1)

Descripción: Asumes la apariencia (ropa, armadura y demás incluido) de cualquier criatura humanoide de menos de tres metros de altura (humano, elfo, orco, etc.) durante tantos minutos como diez veces tu característica de Magia. El hechizo no camufla tu voz, sólo tu aspecto físico. Así, puedes parecer un orco, pero si no sabes hablar la lengua goblin será mejor que mantengas la boca cerrada cuando estés cerca de pieles verdes. Si te comportas de modo sospechoso, cualquiera que te vea podrá realizar una tirada de Inteligencia para ver más allá de la ilusión. Si quieres parecer a un individuo concreto deberás superar una tirada de Canalización para perfeccionar el disfraz; de otro modo parecerás un miembro corriente de la misma raza.

DESCONCERTAR

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una salpicadura de cerveza tradicional (+1)

Descripción: Puedes lanzar este hechizo sobre cualquier personaje o criatura que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de distancia. La víctima debe superar una tirada de Voluntad o de lo contrario quedará desconcertado durante tantos asaltos como tu característica de Magia. Un personaje desconcertado debe hacer una tirada de percentil y consultar la tabla siguiente para determinar lo que hará hasta que expire el hechizo:

DESCONCIERTO

Tirada	Acción
01-20	Confundido: sólo podrás realizar media acción por asalto.
21-40	Errático: corres en una dirección aleatoria (determinada por el DJ).
41-60	¡Ataca! efectúas un ataque total sobre el personaje más cercano (ya sea amigo o enemigo). Si el personaje más cercano está fuera de tu alcance, te desplazarás hacia él tan rápido como te sea posible y te enfrentarás a él en combate cuerpo a cuerpo (realizando una carga a ser posible).
61-80	No hace nada: el personaje desconcertado no podrá esquivar ni realizar ninguna otra acción.
81-00	Hecho un ovillo: el personaje desconcertado se considera indefenso.

OCULTAR ACTIVIDAD

Factor de dificultad: 12

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un boceto de tu acción ilusoria (+2)

Descripción: Este hechizo te permite realizar cualquier acción mientras aparentemente estás haciendo algo completamente distinto. Parecerás estar en el mismo sitio pero inmerso en una actividad diferente. Por ejemplo, todos podrían ver que estás leyendo un libro cuando en realidad estás dándole de puñetazos a alguien en la cara. Si tu acción afecta a alguien más (un ataque, un hechizo, vaciarle el bolsillo, etc.), la víctima puede intentar una tirada de Inteligencia para ver más allá de la ilusión. *Ocultar actividad* dura 1d10 asaltos. Si se lanza con éxito, este hechizo también camufla la misma acción del lanzamiento en sí.

PAÑO DE OSCURIDAD

Factor de dificultad: 15

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los ojos de un tritón (+2)

Descripción: Creas una zona de oscuridad impenetrable que se arremolina en cualquier lugar a menos de 48 metros (24 casillas) de ti, que dura tantos asaltos como tu característica de Magia. Usa la plantilla grande. Los que resulten afectados no podrán ver (ni siquiera con visión nocturna). El efecto desorientador del *pañó de oscuridad* implica que todos los que sean afectados por el hechizo sólo podrán realizar media acción cada asalto (a no ser que superen una tirada de Voluntad al comienzo de su turno).

MORTAJA DE INVISIBILIDAD

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un sudario de gasa (+2)

Descripción: Te envuelves en magia y desapareces de la vista durante 1d10 asaltos. Mientras seas invisible no podrás ser el blanco de ataques a distancia, ni siquiera de *proyectiles mágicos*. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo que efectúes recibirá una bonificación de +20% a la Habilidad de armas. Todo el que se encuentre a 4 metros (2 casillas) o menos de ti tendrá que superar una tirada Difícil (-20%) de Percepción para detectarte con otros sentidos que no sean la visión. Si la consiguen podrán atacarte, pero con una penalización de -30% a la Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles correspondiente. No puedes lanzar este hechizo sobre otros.

APARIENCIA ESPANTOSA

Factor de dificultad: 21

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un jirón de tela de la túnica de un tumulario (+3)

Descripción: Adoptas la apariencia de una criatura de pesadilla de puro espanto. Causas Terror (consulta el **Capítulo 9: el Director de Juego** para más detalles) durante 1 minuto (6 asaltos).

PUÑALES DE SOMBRA

Factor de dificultad: 22

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un cuchillo de hierro forjado en frío (+3)

Descripción: Conjuras una cantidad de *puñales de sombra* equivalente a tu característica de Magia, y puedes arrojarlos a uno o más adversarios que se encuentren a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia. Los *puñales de sombra* se consideran *proyectiles mágicos* de Daño 3. Además, su naturaleza umbría les permite ignorar cualquier armadura no mágica.

ILUSIÓN

Factor de dificultad: 24

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un prisma de cristal (+3)

Descripción: Creas una ilusión en cualquier punto en un radio de 48 metros (24 casillas), que simula a la perfección la realidad (visión, sonido y olor incluidos). Usa la plantilla grande. Puedes hacer que la zona afectada parezca cualquier cosa. La *ilusión* dura tantos asaltos como tu característica de Magia, pero podrás mantenerla activa cada asalto posterior con sucesivas tiradas de Voluntad. Debes emplear media acción cada asalto en mantener la *ilusión*. Además, no podrás lanzar ningún otro hechizo o la *ilusión* se desvanecerá de inmediato. Todo el que la vea podrá intentar una tirada de Inteligencia para descubrir que se trata de una *ilusión*, pero sólo se permite esta tirada si tienen buenas razones para sospechar que se trata de un truco. Los efectos concretos de la *ilusión* se dejan a discreción del DJ, que debe usar el sentido común para determinarlos.

CONFUSIÓN UNIVERSAL

Factor de dificultad: 27

Preparación: Media acción

Ingrediente: Los ojos de una quimera (+3)

Descripción: Este es una versión más potente del hechizo *Desconcertar* que puede afectar a muchos blancos. Usa la plantilla grande. Todo el que sea afectado por el hechizo debe superar una tirada de Voluntad o de lo contrario sufrirá los efectos del hechizo *Desconcertar*.



— SABERES OSCUROS —

Mientras que casi toda la magia arcana se nutre de uno de los vientos de la magia, existen dos tipos de magia que manipulan los ocho vientos a la vez. La alta magia, o *Qhaysh*, es la magia en su estado más puro y sin diluir. Es tan difícil de dominar que sólo los altos elfos de Ulthuan poseen la habilidad para utilizarla regularmente. La magia oscura, o *Dhar*, es la magia en su estado más básico y corrupto. Si el *Qhaysh* son los ocho colores en armonía, el *Dhar* son los ocho colores en disonancia. Es la magia de la destrucción, la dominación y la contaminación.

Los saberes oscuros de la magia se basan en la manipulación del *Dhar*. Son la competencia de los hombres malvados y desesperados, dispuestos a arriesgar sus vidas y sus almas a cambio de poder. Existen dos clases principales de saber oscuro, la magia del Caos y la nigromancia. Al igual que los saberes arcanos, poseen habilidades asociadas. Los hechizos de un saber oscuro se lanzan siguiendo las reglas normales pero con dos importantes excepciones:

- Debes poseer y hacer uso del talento Magia oscura para poder lanzar hechizos de un saber oscuro. Estos hechizos requieren de la magia oscura para funcionar.
- Tu utilización del *Dhar* te expone a riesgos adicionales. Cuando tires para determinar la maldición de Tzeentch, si obtienes dos números iguales en la tirada de percentil sufrirás un efecto secundario además del resultado normal. Tira en la **Tabla 7-6: Efectos secundarios** para ver lo que te depara el destino (consulta la columna correspondiente al saber oscuro que estás practicando).

EFFECTOS SECUNDARIOS

A continuación se describen los efectos de los distintos efectos secundarios. Puedes obtener cada uno de ellos varias veces, y sus efectos son acumulativos. Por ejemplo, si hubieras adquirido dos veces aversión a la luz sufrirías una penalización de -20% a tu Voluntad y tu Empatía siempre que estés al descubierto y sea de día. El DJ debe encargarse de

determinar los detalles de cada efecto secundario (tipo de alergia contraída, desfiguración específica, etc.).

- **Alergia:** contraes una alergia extrema a un material común, como el cuero o la piel. Cada vez que entres en contacto con él sufrirás una penalización de -10% a la Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles y Agilidad. Si obtienes este efecto secundario más de una vez, o bien desarrollas una nueva alergia o se agrava la que ya tienes.
- **Aversión:** desarrollas una aversión a un elemento común de la vida cotidiana, como la luz, el agua o el llanto de los niños. Si te ves obligado a permanecer cerca de él, sufrirás una penalización de -10% a tu Voluntad y Empatía. Si obtienes este efecto secundario más de una vez, adquieres una nueva aversión o se agrava la que ya tienes.

TABLA 7-6: EFECTOS SECUNDARIOS

Tirada (Caos)	Tirada (Nigromancia)	Resultado
01-05	01-10	Alergia
06-15	11-20	Aversión
-	21-35	Aspecto cadavérico
16-25	36-45	Debilitación
26-40	46-50	Desfiguración
41-50	51-60	Presencia perturbadora
51-65	61-70	Locura
66-70	-	Mutación
71-80	71-80	Perlesía
81-90	81-90	Hedor
91-00	91-00	Flaqueza

- **Aspecto cadavérico:** empiezas a parecerle a un cadáver. Al principio sólo te vuelves más pálido y te salen ojeras, pero con el tiempo acabas siendo imposible de distinguir de un cadáver auténtico. Sufres una penalización de -10% a tu Empatía en todas las situaciones sociales, pero recibes un +10% a tus tiradas de Intimidar.
- **Debilitación:** pierdes 1d10% de Resistencia de forma permanente.
- **Desfiguración:** quedas horriblemente desfigurado en una parte aleatoria de tu cuerpo (a determinar en la tabla de localización de impactos). Puede tratarse de cualquier cosa: llagas insoportablemente feas, piel escamosa, pelaje... A no ser que puedas ocultar la desfiguración sufrirás una penalización de -10% a la Empatía en todas las situaciones sociales.
- **Presencia perturbadora:** tu aura se vuelve tan maligna que los niños y los animales se niegan a acercarse a ti; sufres una penalización de -10% a tu Empatía en todas las situaciones sociales.
- **Locura:** ganas 1d10 puntos de Locura.
- **Mutación:** tu cuerpo es castigado por la energía del Caos y desarrollas una mutación. Haz una tirada en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** (página 229).
- **Perlesia:** desarrollas una tendencia a sufrir espasmos y temblores periódicos. En cualquier situación estresante (combate, enfrentamiento verbal, etc.) debes superar una tirada de Voluntad o te dará un ataque de 1d10 asaltos de duración. Durante el ataque recibes una penalización de -10% a tu Agilidad, Inteligencia, Voluntad y Empatía, y sólo podrás efectuar media acción cada asalto.
- **Hedor:** adquieres un olor muy desagradable. Por cada obtención de este efecto secundario te hará falta 1 dosis de perfume para enmascarar el hedor durante un día; así, si obtienes el hedor tres veces serán necesarias tres dosis de perfume diarias para ocultar el olor. Cada vez que el olor sea perceptible sufrirás una penalización de -10% a tu Empatía en todas las situaciones sociales.
- **Flaqueza:** pierdes 1d10% de Fuerza de forma permanente.

EL SABER DEL CAOS

El saber del Caos es la magia del cambio, la destrucción, la tentación y el deterioro. Se basa en la manipulación del *Dhar*, también conocido como magia oscura. Los practicantes de la magia del Caos se conocen por muchos nombres: brujos, magos negros y sectarios son algunos de ellos. Al igual que los demás seguidores del Caos, estos magos son enemigos de la civilización y de todo lo que representa. Ansían derrocar al Imperio y todas las demás naciones del Viejo Mundo, y su visión del futuro está llena de oscuridad, sangre y cambio eterno.

Habilidad de saber: Lengua arcana (Demoniaca)

INVOCACIÓN DE DEMONIOS

Varios hechizos del Caos sirven para convocar demonios. Cuando uno de estos demonios aparece por primera vez, el invocador debe conseguir una tirada de Voluntad para controlarlo. De lo contrario harán lo que les plazca y sus acciones serán controladas por el DJ. A los demonios no les gusta que los mortales los invoquen y a menudo se enfadan bastante con el que les ha convocado.

VISIÓN DE TORMENTO

Factor de dificultad: 7

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una máscara pequeña (+1)

Descripción: Haces que cualquier personaje que esté a menos de 24 metros (12 casillas) tenga una visión infernal. El blanco queda aturdido durante 1 asalto si no consigue superar una tirada de Voluntad. Una vez recuperado, deberá superar una segunda tirada de Voluntad o ganará 1 punto de Locura.

FAVOR DEL CAOS

Factor de dificultad: 9

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un amuleto con el símbolo de uno de los dioses del Caos grabado (+1)

Descripción: Invocas el favor de uno de los dioses oscuros del Caos. Recibes una bonificación de +10% a tu Habilidad de armas, Resistencia, Voluntad o Empatía durante 1 minuto (6 asaltos).

INVOCAR DEMONIO MENOR

Factor de dificultad: 12

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: El corazón recién extraído de un humanoide (+2)

Descripción: Invocas a un demonio menor (ver **Capítulo 11: Bestiario**), que aparece en cualquier sitio despejado a menos de 12 metros (6 casillas) de ti. El demonio se quedará durante 1d10 minutos.

SANGRE ARDIENTE

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un frasco de sangre de demonio (+2)

Descripción: Escupes un chorro de sangre que quema como el ácido a cualquier blanco dentro de un alcance de 24 metros (12 casillas). El blanco recibe tantos ataques de Daño 4 como tu característica de Magia. Se considera *proyector mágico*.

ATRACCIÓN DEL CAOS

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un símbolo sagrado profanado (+2)

Descripción: Embrujas a un personaje que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) y lo doblegas para que cumpla tu voluntad. Si el blanco no logra superar una tirada de Voluntad, podrás decidir sus acciones durante su próximo turno. Los no muertos son inmunes a la *atracción del Caos*.

MANO OSCURA DE LA DESTRUCCIÓN

Factor de dificultad: 17

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La mano de un ahorcado (+2)

Descripción: Envuelves tu mano en un nimbo de magia oscura. Cuenta como arma mágica con la propiedad Perforante y Daño 7, y te confiere un +10% a la Habilidad de armas si atacas con ella. El hechizo permanecerá activo tantos asaltos como tu característica de Magia, pero puedes mantenerlo en cada asalto posterior con sucesivas tiradas de Voluntad.

TOQUE DEL CAOS

Factor de dificultad: 20

Preparación: Media acción

Ingrediente: El cuerno de un hombre bestia (+2)

Descripción: Tu contacto canaliza energía del Caos en estado puro al interior del blanco, haciendo que mute y cambie si no logra superar una tirada de Voluntad. Si falla la tirada, el blanco debe hacer otra en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** (página 229). La mutación se manifiesta en cuestión de segundos y es permanente. Si resulta afectado, el blanco debe hacer otra tirada de Voluntad para no quedar aturdido durante 1 asalto por lo repentino y vil del cambio. Es un hechizo de contacto. Los no muertos son inmunes al *toque del Caos*.



VELO DE CORRUPCIÓN

Factor de dificultad: 24

Preparación: Acción completa

Ingrediente: La hoja de un paladín del Caos (+3)

Descripción: Creas una inmundada nube de corrupción en cualquier punto a menos de 36 metros (18 casillas) de distancia. Usa la plantilla grande. Los que resulten afectados por ella deben superar una tirada de Voluntad o perderán 1 Herida (ignorando Bonificación por Resistencia y armadura). Los personajes heridos seguirán recibiendo 1 Herida por cada asalto hasta que consigan superar alguna tirada de Voluntad. Los que hayan sufrido más de 1 Herida deben conseguir también una tirada de Resistencia o de lo contrario empezarán a mutar. Todo el que falle esta tirada sufre la mutación del Caos: tira en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** en la página 229 para generar la mutación.

INVOCAR HORDA DE DEMONIOS

Factor de dificultad: 25

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Los corazones recién extraídos de seis humanoides (+3)

Descripción: Invocas a tantos demonios menores (véase el **Capítulo 11: Bestiario**) como tu característica de Magia. Aparecerán en lugares despejados a menos de 12 metros (6 casillas) de distancia, y se quedarán durante 1d10 minutos.

PALABRA DE DOLOR

Factor de dificultad: 27

Preparación: Media acción

Ingrediente: La sangre de un demonio (+3)

Descripción: Pronuncias uno de los nombres secretos de los dioses del Caos. Basta con mencionar esta palabra para que todos los que te rodean sientan un increíble dolor. Centra la plantilla grande sobre ti. Todo el que resulte afectado por su área de efecto recibe un ataque de Daño 8 y debe superar una tirada de Voluntad o quedar indefenso durante 1 asalto. La *palabra de dolor* no te afectará a ti.

EL SABER DE LA NIGROMANCIA

El saber de la nigromancia es la magia de la muerte. A diferencia de la magia amatista, la nigromancia es un arte antinatural. Se basa en la manipulación del *Dhar* y versa sobre la prolongación de la vida y el dominio de la muerte, violando las leyes naturales. Los nigromantes utilizan con frecuencia la magia ritual (ver página 168) y sus poderes más infames son hechizos de este tipo. Son ampliamente vilipendiados y se ven obligados a practicar en secreto su brujería. Deben permanecer siempre un paso por delante de sacerdotes, templarios y cazadores de brujas. La nigromancia está estrictamente prohibida en el Imperio y no hay piedad para los que sean descubiertos.

Habilidad de saber: Sabiduría académica (Nigromancia)

INVOCACIÓN DE NO MUERTOS

Algunos hechizos de la nigromancia se usan para convocar criaturas no muertas. Estos "muertos vivientes" deben ser controlados o la magia que hay en ellos se disipará y volverán a convertirse en simples cadáveres. El nigromante debe hallarse a 48 metros (24 casillas) o menos para mantener el control sobre sus esbirros no muertos. Un nigromante puede controlar a tantos no muertos a la vez como su Voluntad. Los no muertos son básicamente estúpidos y tan sólo pueden recibir instrucciones básicas (avanzad, protégedme, atacad, etc.).

SEMBLANTE DE MUERTE

Factor de dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un cráneo (+1)

Descripción: Haces que tu rostro parezca una sonriente calavera, el símbolo de la muerte. Causas Miedo durante 1 minuto (6 asaltos).

REANIMAR

Factor de dificultad: 8

Preparación: Media acción por cada cadáver

Ingrediente: Polvo de una tumba (+1)

Descripción: Reanimas a los muertos, creando tantos esqueletos o zombies como tu característica de Magia. Debes estar a menos de 12 metros (6 casillas) de cadáveres recientes (que se convertirán en zombies) o de restos antiguos (que se levantarán como esqueletos).

VITAE TONIFICANTE

Factor de dificultad: 11

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Los dientes de un murciélago vampiro (+2)

Descripción: Bebes la sangre de un cadáver para curar tus propias heridas. El cadáver debe estar recién muerto (menos de una hora). Si lanzas con éxito el hechizo, la *Vitae tonificante* te curará 1d10 Heridas.

DESVÍO AL INFIERNO

Sir Gilbert azuzó a su fatigada montura para internarse en la lúgubre aldea. Los caminos estaban en terrible estado; le costó creer que aquella era la ruta de Nuln. Sin embargo, los barqueros halflings habían insistido bastante en que aquel era el camino correcto. Si el inútil de su escudero no se hubiera dejado matar en Wisenburgo, Gilbert no tendría que haberles dirigido la palabra a esos halflings de sonrisa burlona. ¡Leer mapas y estimar rutas no era labor para un caballero bretoniano!

Al fin llegó a lo que parecía una posada. Había burdos emblemas pintados en la puerta. "Típica superstición campesina", pensó Gilbert. El caballero aporreó la puerta con su enguantado puño. Nadie respondió. Continuó golpeando hasta que finalmente respondió una voz:

-¡Marchaos! -gritó la voz.

-Abrid esta puerta de inmediato -dijo el bretoniano-. Soy sir Gilbert de Arnaud, caballero andante de su piadosa majestad el rey Louen Leoncoeur, y solicito una habitación y comida para esta noche. ¡Abrid!

-Ni aunque fuerais el mismísimo Gran Teogonista -contestó la voz-. No podéis entrar -Gilbert oyó otras voces en el interior. ¿Acaso estaban burlándose de él?

-Escuchadme, miserables campesinos. ¡Abrid esta puerta ahora mismo o cuando llegue a Nuln me aseguraré de que la condesa Emmanuelle borre esta aldea del mapa!

Esta vez no hubo error posible. La muchedumbre del interior de la posada estaba riéndose a carcajadas. Cuando se callaron, la voz dijo:

-Id y contádselo a la condesa. Ella no tiene poder aquí. Esto es Silvania, escudero.

-¡No soy escudero! -gritó encolerizado Gilbert. Decidido a enseñar a esos campesinos a respetar a sus superiores, el caballero asió el pomo de la puerta. En ese momento, se rompió la quietud de la noche. El bretoniano pudo oír fuertes pisadas camino abajo. Era un paso firme, como una marcha militar. Gilbert se animó. Tal vez fuera una unidad de soldados imperiales. A buen seguro un caballero andante podría contar con su hospitalidad.

Sir Gilbert caminó hasta el centro de la aldea para saludar a los soldados. Pronto pudo ver las apretadas filas de soldados en formación. Se acercaban perfectamente ordenados, con la armas al hombro. Gilbert quedó impresionado por la disciplina de la tropa y estaba a punto de decir algo cuando las palabras murieron en sus labios. A la luz de la luna sir Gilbert pudo ver que no se trataba de soldados imperiales, sino de criaturas de ultratumba. La carne colgaba de sus esqueléticos rostros, en cuyas cuencas vacías ardían rojos orbes. Las palabras del campesino resonaron en su mente.

"Esto es Silvania, escudero..."

Sir Gilbert de Arnaud, caballero andante de Bretonia, desenvainó su espada y se preparó para vender cara su vida. Dentro de la posada ya nadie se reía.

MANO DE POLVO

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Ingrediente: La mano de un asesino (+2)

Descripción: Tu contacto destruye la carne de un adversario vivo, causándole 1d10 Heridas que ignoran su Bonificación por Resistencia y su armadura. Los no muertos son inmunes a la *mano de polvo*. Es un hechizo de contacto.

LLAMADA DE VANHEL

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una trompeta pequeña de plata (+2)

Descripción: Azuzas a los no muertos que tengas bajo tu control. 1d10 esqueletos, tumularios o zombies podrán desplazarse o realizar un ataque normal inmediatamente, incluso aunque no sea su turno. Estas acciones se consideran libres y no afectan al número de acciones que puedan efectuar los no muertos afectados en este asalto.

CONTROLAR NO MUERTOS

Factor de dificultad: 17

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un trozo de madera de un ataúd profanado (+2)

Descripción: Doblegas la voluntad de un no muerto etéreo para que te obedezca. Puedes afectar a cualquier espectro, espíritu o doncella espectral que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas) de ti. A no ser que la criatura supere una tirada de Voluntad, podrás controlarla durante 24 horas.

CARNE CADAVERICA

Factor de dificultad: 19

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de carne de un tumulario (+2)

Descripción: Tu piel adopta la dureza de la carne mortificada durante 1 minuto (6 asaltos). Durante ese tiempo el valor crítico de cualquier golpe crítico que te inflijan se reducirá tantos puntos como tu característica de Magia.

LEVANTAR A LOS MUERTOS

Factor de dificultad: 22

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Polvo de momia (+3)

Descripción: Igual que *Reanimar*, pero se crean 2d10 esqueletos o zombies a menos de 24 metros (12 casillas) de ti.

EL DESPERTAR

Factor de dificultad: 24

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un aro de hierro bañado en sangre humana (+3)

Descripción: Igual que *Reanimar*, pero se crean tumularios. Los restos usados deben ser los de un personaje de una profesión avanzada.

EXPULSAR NO MUERTOS

Factor de dificultad: 26

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un frasco de agua bendita (+3)

Descripción: Creas un vértice mágico a menos de 48 metros (24 casillas) de distancia, que absorbe la energía de los no muertos. Usa la plantilla grande. Todos los no muertos que resulten afectados reciben Daño 5, a no ser que sean esqueletos o zombies (en cuyo caso son destruidos al instante).

— SABERES DIVINOS —

Los sacerdotes reciben su poder mágico mediante la oración y la devoción. Cada sacerdote debe adquirir el talento de Saber divino correspondiente al dios que venera (consulta el **Capítulo 4: Habilidades y talentos** para más detalles sobre el talento Saber divino). Este libro proporciona diez saberes divinos, pero se incluirán más en futuros suplementos.

EL SABER DE MANANN

Manann es el dios del mar. Es el patrón de todos los que se ganan la vida en el mar, desde los pescadores y marineros hasta la guardia marina y los piratas. Los sacerdotes de Manann utilizan los hechizos de su deidad para ayudar a sus fieles a capear la veleidad del mar y del propio Manann. Los clérigos que suelen apelar a Manann cambian de carácter, volviéndose tempestuosos y volubles, y su humor viene y va con la marea lunar.

BENDECIR TRAVESÍA

Factor de dificultad: 5

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una botella de vino (+1)

Descripción: Rezas para que Manann bendiga un viaje por mar al inicio del mismo. Cualquier tirada de Orientación que haya que hacer durante el viaje recibe una bonificación de +10% (siempre y cuando sigas a bordo).

RESPIRAR BAJO EL AGUA

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un pez vivo (+1)

Descripción: Tu contacto y el poder de Manann confieren la capacidad de respirar bajo el agua durante 1 hora. Es un hechizo de contacto, y puedes lanzarlo sobre ti mismo.

CHORRO DE AGUA

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un frasco de agua marina (+1)

Descripción: Disparas un potente caño de agua marina de tus manos extendidas a un adversario que se encuentre a menos de 36 metros (18 casillas) de ti. Se considera un *proyector mágico* de Daño 4. El blanco de un *chorro de agua* debe superar una tirada de Fuerza o de lo contrario será derribado.

ANDAR SOBRE EL AGUA

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un escarabajo acuático seco (+2)

Descripción: Puedes caminar sobre las aguas durante tantos minutos como tu característica de Magia. También puedes andar sobre ciénagas y tierras pantanosas como si fueran tierra firme.

ENCALMAR

Factor de dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una daga tallada en barba de ballena (+2)

Descripción: Desvías el viento de las velas de un barco que se encuentre a menos de 96 metros (48 casillas). El barco queda totalmente encalmado y a no ser que tenga remos quedará inmóvil en el agua durante 1 hora.

MALDICIÓN DEL ALBATROS

Factor de dificultad: 19

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pluma de albatros (+2)

Descripción: Conjuras la perdición sobre todos los enemigos de Manann que se encuentren en un radio de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. El valor crítico de todo golpe crítico infligido a los afectados por el hechizo aumenta en 2 puntos durante el próximo minuto.

EL SABER DE MORR

Morr es el dios de la muerte y los sueños. Es el señor del inframundo y protege a los muertos y a los soñadores. Sus sacerdotes administran los ritos funerarios y desempeñan la obra de Morr en el mundo. Aquellos que apelan a los milagros de Morr suelen volverse pálidos y distraídos de este mundo. A menudo sienten el deber de ayudar a los fantasmas y demás espíritus atrapados.

PRESERVAR CADÁVER

Factor de dificultad: 5

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Un pedazo de fruta fresca (1)

Descripción: Detienes temporalmente el proceso de descomposición de un cadáver. Permanecerá perfectamente conservado durante 24 horas. Durante este período el cadáver no podrá ser reanimado por hechizos de nigromancia.

LA MARCA DEL CUERVO

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una pluma de cuervo (+1)

Descripción: Convocas un cuervo fantasmal (el símbolo de Morr) que arroja la sombra de la muerte sobre el campo de batalla. Tú y todos tus aliados en un radio de 12 metros (6 casillas) recibís un +1 a todas vuestras tiradas de daño.

MENSAJE ONÍRICO

Factor de dificultad: 10

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Un trozo de lana (+1)

Descripción: Te apareces en el sueño de un personaje y le entregas un mensaje de no más de 30 segundos de duración. El receptor debe ser alguien a quien conozcas personalmente, debe saber hablar un idioma común y debe estar dormido en el momento en que lanzas el hechizo.

DESTRUIR NO MUERTOS

Factor de dificultad: 13

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una estaca de madera (+2)

Descripción: Tu toque inflige Daño 8 a un adversario no muerto. Éste es un hechizo de contacto.

VISIÓN DE MORR

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una seta recogida de una tumba (+2)

Descripción: Rezas a Morr pidiéndole una visión relacionada con un problema que tengas actualmente. El DJ debe hacer una tirada

secreta de Empatía por ti. Si la supera, recibirás una visión relacionada con tu problema y que puede contener sugerencias acerca de cómo resolverlo. Si falla la tirada, tendrás una visión estrambótica que parecerá tener sentido (aunque su único propósito será confundirte).

SUEÑO DE LA MUERTE

Factor de dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una guadaña pequeña de plata (+2)

Descripción: Haces que un grupo de enemigos a menos de 24 metros (12 casillas) caiga en un sueño parecido a la muerte. Usa la plantilla grande. Los personajes afectados se dormirán durante 1d10 asaltos a no ser que superen una tirada de Voluntad. Los personajes dormidos se consideran indefensos. Ese milagro suele usarse a menudo para calmar a los afligidos (sobre todo a los escandalosos).

EL SABER DE MYRMIDIA

Myrmidia es la diosa de los soldados y los estrategas, divinidad protectora de Estalia y Tilea. Es la contrapartida de la furia del bárbaro Ulric, y fomenta el arte y la ciencia de la guerra. Sus sacerdotes difunden sus enseñanzas entre ejércitos y grupos de mercenarios, y utilizan sus hechizos para demostrar la superioridad del camino de la guerra de Myrmidia. Aquellos que apelan a Myrmidia actúan con rapidez, no les importa enfrentarse a una superioridad aplastante y hablan muy fuerte.

LANZA DE MYRMIDIA

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una piedra de afilar (+1)

Descripción: Tu arma (que debe ser una lanza) queda imbuida con el poder de Myrmidia. Cuenta como arma mágica y la propiedad Perforante durante 1 minuto (6 asaltos).

LIDERAZGO EDIFICANTE

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un bastón de mando (+1)

Descripción: Adquieres un aura de autoridad e inspiras a tus aliados fe en tus capacidades. Durante tantos minutos como tu característica de Magia recibes un +20% a todas tus tiradas de Mando y Sabiduría académica (Estrategia y tácticas). Además, todos tus aliados en un radio de 12 metros (6 casillas) podrán repetir cualquier tirada fallida de Miedo o Terror que deban realizar mientras dure el hechizo.

DESTREZA EN COMBATE

Factor de dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un manojo de ramitas (+1)

Descripción: Insuflas a tus aliados la habilidad de Myrmidia. Durante tantos asaltos como tu característica de Magia, todos tus aliados en un radio de 24 metros (12 casillas) reciben un +10% a su Habilidad de armas.

GOLPE VELOZ

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un talismán con un relámpago grabado (+2)

Descripción: Imbuidos con el poder de Myrmidia, tus Ataques aumentan en +1 durante 1 minuto (6 asaltos) y podrás efectuar la acción de ataque rápido como si fuera media acción. Aun así, sigues estando limitado a una acción de ataque por asalto.

DESALENTAR ENEMIGO

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una máscara de cuero gastada (+2)

Descripción: Adoptas el colérico aspecto de Myrmidia. Durante tantos asaltos como tu característica de Magia cualquier adversario al que golpees en combate cuerpo a cuerpo deberá hacer una tirada de Terror (una tirada por cada ataque con éxito). Los que la fallen quedarán aterrados.

ESCUDO DE MYRMIDIA

Factor de dificultad: 20

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un escudo (+2)

Descripción: Bendices a tus aliados con la protección de Myrmidia. Todos tus aliados en un radio de 24 metros (12 casillas) ganan 1 punto de armadura adicional en todas sus localizaciones (aunque el máximo sigue siendo de 5 PA). El *escudo de Myrmidia* dura 1 minuto (6 asaltos).

EL SABER DE RANALD

Ranald es el dios de la buena suerte. A menudo se asocia con ladrones, bribones, tahúres y demás indeseables, pero la gente común también tiene a Ranald como patrón. Los sacerdotes de Ranald son embaucadores por naturaleza y utilizan sus hechizos según su interpretación de la intención de Ranald. Los que suelen apelar a Ranald están obsesionados con el cambio, el juego y los cuentos chinos.

SIGILO DE RANALD

Factor de dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un mechón o pelaje de gato (+1)

Descripción: Ranald te bendice con un sigilo increíble. Durante tantos minutos como tu característica de Magia recibes un +20% a todas tus tiradas de Esconderte y Movimiento silencioso. Si durante este tiempo te cruzas con alguna *alarma mágica* podrás sortearla si consigues una tirada de Canalización.

BUENA FORTUNA

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una pata de conejo (+1)

Descripción: Dotas a un personaje de la suerte de Ranald durante 1 minuto (6 asaltos). En este tiempo el sujeto del hechizo puede invertir el orden de los percentiles en cualquier tirada de habilidad o característica. Por ejemplo, si sacas 82 en una tirada de Esconderte podrías tomar como resultado 28. Éste es un hechizo de contacto, y puedes lanzarlo sobre ti mismo. Un personaje sólo puede beneficiarse de un hechizo de buena fortuna a la vez.

APERTURA

Factor de dificultad: 9

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una llave (+1)

Descripción: Abres o descorres cualquier cerradura, pestillo o cerrojo a 2 metros (1 casilla) de ti. Permanecerán abiertos durante 1 minuto (6 asaltos) y no podrán cerrarse mientras tanto (aunque tú sí podrás cerrarlos si lo deseas). Con este hechizo se puede anular un *Cierre mágico* (superando una tirada de Canalización).

ENGATUSAR

Factor de dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un trozo de lana (+2)

Descripción: Engañas a una criatura humanoide (humano, elfo, orco, hombre bestia, etc.) que esté a menos de 24 metros (12 casillas) de ti para que cumpla tu voluntad (si no consigue una tirada de Voluntad). En su siguiente turno podrás decidir las acciones que quieres que realice el personaje. *Engatusar* no funciona con demonios ni con no muertos.

DETECTAR TRAMPA

Factor de dificultad: 16

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Los ojos de un halcón (+2)

Descripción: Eres capaz de sentir mágicamente la presencia de trampas en un radio de 12 metros (6 casillas). *Detectar trampa* no desactiva dichas trampas, tan sólo te avisa de su presencia y su localización.

FORTUNA PRÓSPERA

Factor de dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un par de nudillos bañados en plata (+2)

Descripción: Igual que *Buena fortuna*, pero te afecta a ti y a todos tus aliados en un radio de 24 metros (12 casillas).

EL SABER DE SHALLYA

Shallya es la diosa de la curación y la misericordia. En un mundo atormentado por guerras, enfermedades y dolor, Shallya ofrece consuelo y por eso cuenta con el amor de la gente. Sus sacerdotes utilizan sus hechizos para ayudar a los necesitados. Los que apelan a Shallya suelen ser plácidos y de naturaleza pacífica, propensos a sollozar en sueños y con un enorme umbral de resistencia al dolor.

CURAR ENVENENAMIENTO

Factor de dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un colmillo de serpiente (+1)

Descripción: Tu contacto cura a un personaje que sufra los efectos de un veneno (ver **Capítulo 5: Equipo**). El veneno es eliminado del organismo del sujeto y todos sus efectos se anulan. Este hechizo no puede hacer nada por los que han muerto envenenados; para ellos ya es demasiado tarde. *Curar envenenamiento* es un hechizo de contacto.

CURAR HERIDAS

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una sanguijuela (+1)

Descripción: Tu contacto cura a un personaje herido tantas Heridas como 1d10 más tu característica de Magia. También puedes curarte a ti mismo. Éste es un hechizo de contacto.

CURAR ENFERMEDAD

Factor de dificultad: 11

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un bálsamo (+2)

Descripción: Tu contacto cura a un personaje que sufra los efectos de una enfermedad. La enfermedad es eliminada del organismo del sujeto, y todos sus efectos son anulados. Este hechizo no puede hacer nada por los que hayan muerto a causa de alguna



enfermedad: para ellos ya es demasiado tarde. *Curar enfermedad* es un hechizo de contacto.

MÁRTIR

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un mechón de pelo del blanco del hechizo (+2)

Descripción: Creas una conexión simpática entre tú y un personaje de tu elección dentro de un alcance de 24 metros (12 casillas). Durante el siguiente minuto (6 asaltos) cualquier daño recibido por el personaje escogido te será infligido a ti en su lugar.

PURIFICAR

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una antorcha encendida (+2)

Descripción: Shallya aborrece a Nurgle, el dios del Caos de la enfermedad y la descomposición. Este hechizo te permite apuntar a cualquier demonio o seguidor de Nurgle que se encuentre a menos de 48 metros (24 casillas) y abrumarle con el poder purificador de Shallya. Esto es anatema para los sirvientes del Señor de la Plaga. El blanco de este hechizo recibe 1d10 Heridas que ignoran Bonificación por Resistencia y armaduras, y además debe superar una tirada de Voluntad o quedará aturdido durante 1 asalto.

CURAR LOCURA

Factor de dificultad: 20

Preparación: 1 hora

Ingrediente: Un hisopo de agua bendita (+2)

Descripción: Tu contacto sana a un personaje loco. Se elimina una locura y todos sus efectos son anulados. Éste es un hechizo de contacto.

EL SABER DE SIGMAR

Sigmar es el legendario fundador del Imperio y también su dios patrón. Sigmar protege a su pueblo y les concede el poder de castigar a sus enemigos. Los sacerdotes de Sigmar utilizan los hechizos de su protector para promover los fines de su iglesia, defender el Imperio y combatir a los herejes. Aquellos que apelan a Sigmar tienden a liderar y proteger a la gente común.

MARTILLO DE SIGMAR

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un talismán con el símbolo de Sigmar grabado (+1)

Descripción: Tu martillo queda imbuido con el poder de Sigmar. Tu arma de mano (que debe ser un martillo) se considera arma mágica con la propiedad Impactante durante 1 minuto (6 asaltos).

ARMADURA DE LA FE

Factor de dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un anillo de hierro pequeño (+1)

Descripción: Un nimbo de poder te protege de daños. Recibes 1 punto de armadura adicional en todas tus localizaciones (pero el máximo permitido en cada una sigue siendo de 5 PA). La *armadura de la fe* dura 1 minuto por cada punto de tu característica de Magia.

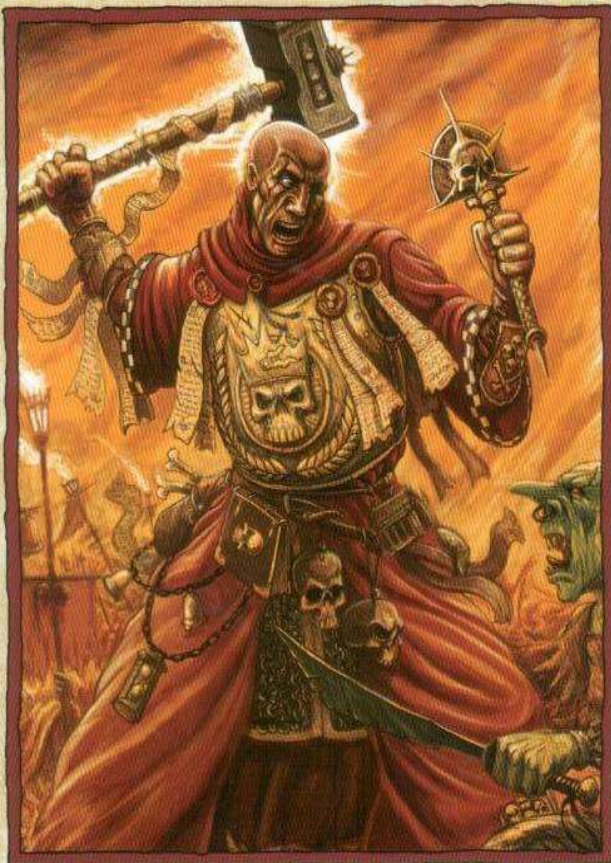
MANO SANADORA

Factor de dificultad: 12

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un guante de cuero (+2)

Descripción: Tu contacto cura 1d10 Heridas a un personaje herido. También puedes curarte a ti mismo. Éste es un hechizo de contacto.



ALMENARA DE VALENTÍA

Factor de dificultad: 14

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un prisma (+2)

Descripción: La majestuosidad de Sigmar te llena, haciéndote brillar como una almenara en la noche. Cualquier aliado asustado o aterrado que pueda verte se verá inspirado por tu fe y tu coraje. Dichos personajes se recuperan de inmediato y pueden actuar con normalidad.

COMETA DE SIGMAR

Factor de dificultad: 16

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una punta de flecha de oro (+2)

Descripción: Lanzas un proyectil ardiente que adopta la forma del famoso cometa de doble cola de Sigmar. El cometa en miniatura vuela como un rayo hacia un adversario de tu elección que se encuentre a menos de 24 metros (12 casillas). El *cometa de Sigmar* es un *proyectil mágico* de Daño 6.

ALMA DE FUEGO

Factor de dificultad: 20

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un amuleto de oro con el cometa de Sigmar grabado (+2)

Descripción: La llamas purificadoras de Sigmar te rodean mientras su cólera se manifiesta en la tierra. Centra la plantilla grande sobre ti. Los que se vean afectados reciben Daño 3. Los demonios y los no muertos lo tienen peor, pues ellos reciben Daño 5. La armadura no protege contra el *alma de fuego*.

EL SABER DE TAAL Y RHYA

Taal es el Señor de la Naturaleza, esposo de Rhya, la Madre Tierra. Él cuida de las criaturas de las tierras salvajes, mientras que Rhya es la guardiana de la tierra y de su fertilidad. Taal y Rhya se adoran conjuntamente, a pesar de ser divinidades distintas. Sus sacerdotes deben proteger las inmensas extensiones de tierra que Rhya llama suyas, y defender a los hijos de Taal de la destrucción a manos del hombre o del Caos. Aquellos que solicitan la ayuda de Taal y Rhya no enferman casi nunca y poseen un entusiasmo casi ilimitado, pero en las ciudades y pueblos se vuelven melancólicos.

AMIGO DE LAS BESTIAS

Factor de dificultad: 4

Preparación: Acción completa más media acción

Ingrediente: La lengua de una bestia (+1)

Descripción: Con la ayuda de Taal eres capaz de conversar con un único animal que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas). Podrás comprenderos mutuamente durante 10 minutos y en ese tiempo recibes un +20% a todas las tiradas de Carisma animal relacionadas con esa criatura. Los animales no están acostumbrados a hablar con bípedos, por lo que a veces tendrán problemas para articular ideas. El DJ debe decidir cuánto sabe el animal, teniendo en cuenta el limitado punto de vista que suelen tener los animales corrientes.

BRINCO DE CIERVO

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un mechón de pelo de un ciervo (+1)

Descripción: Recibes el poder del ciervo salvaje. Durante tantos minutos como tu característica de Magia recibes un +1 a tu Movimiento, y podrás efectuar ataques de carga que se considerarán como media acción.

MARAÑA

Factor de dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un esqueje de enredadera (+1)

Descripción: Convocas una maraña de enredaderas en cualquier lugar a 48 metros (24 casillas) de distancia para que aprese y sujete a tus adversarios. Usa la plantilla grande. Los que se vean afectados no podrán moverse a no ser que superen una tirada de Fuerza, y aun así su característica de Movimiento se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) mientras se encuentren en el área de efecto del hechizo. La maraña dura 1 minuto (6 asaltos).

TRUENO

Factor de dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un gong pequeño (+2)

Descripción: Provocas una cacofonía de truenos que ensordece a todo el que se encuentre en un radio de 48 metros (24 casillas). Usa la plantilla grande. Todo el que resulte afectado deberá conseguir una tirada de Resistencia o de lo contrario quedará aturdido hasta tu siguiente turno. El trueno es tan estridente que puede oírse a unos dos kilómetros de distancia.

ZARPA DE OSO

Factor de dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una garra de oso (+2)

Descripción: Tu contacto infunde a un personaje la fuerza de un oso. El blanco de la zarpa de oso recibe una bonificación de +20% a su Fuerza durante 1 minuto (6 asaltos). Puedes lanzarlo sobre ti mismo. Éste es un hechizo de contacto.

CONSUELO DE RHYA

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una taza de leche fresca (+2)

Descripción: Solicitas a la Madre Tierra que socorra a sus hijos. Centra la plantilla grande sobre ti. Todo el que resulte afectado quedará restablecido como si hubiera dormido toda la noche y recibe los beneficios de tres días de curación natural.

EL SABER DE ULRIC

Ulric es el dios de la batalla y el invierno. Se le ha rendido culto desde tiempo inmemorial; de hecho, Ulric era el dios protector del mismísimo Sigmar. Sus sacerdotes son feroces como lobos y utilizan sus hechizos para obtener gloriosas victorias en el nombre de Ulric. Aquellos que suelen apelar a Ulric prefieren el frío al calor, y raras veces se sienten cómodos en áreas civilizadas.

FRÍO INVERNAL

Factor de dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un mechón de pelaje de animal (+1)

Descripción: Irradias una frialdad que hiela los huesos. Todo el que te ataque en combate cuerpo a cuerpo sufrirá una penalización de -10% a su Habilidad de armas. El frío invernal dura 1 minuto (6 asaltos).

FURIA DE BATALLA

Factor de dificultad: 7

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Una mancha de sangre fresca (+1)

Descripción: El espíritu de Ulric te llena y desata tu ansia de sangre. Durante tantos minutos como tu característica de Magia recibes

una bonificación de +1 a tus Ataques. Mientras permanezca activa la furia de batalla debes atacar cuerpo a cuerpo al enemigo más cercano, todos tus ataques deben ser totales o cargas, y no podrás huir ni retroceder.

AULLIDO DE LOBO

Factor de dificultad: 11

Preparación: Media acción

Ingrediente: Una lengua de lobo (+2)

Descripción: Aúllas como uno de los lobos de Ulric e inspiras a tus aliados un ansia combativa. Hasta tu siguiente turno, cualquier aliado tuyo que se encuentre en un radio de 24 metros (12 casillas) podrá atacar dos veces durante una acción de carga (sea cual sea su característica de Ataques). En una carga normalmente sólo se permite un único ataque.

EL DON DE ULRIC

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un hacha (+2)

Descripción: Tu contacto y tu bendición despiertan al bersérker que duerme en un aliado. Durante la próxima hora se considera que el blanco de este hechizo posee el talento Frenesí. Es un hechizo de contacto, pero no puedes lanzarlo sobre ti mismo.

CORAZÓN DE LOBO

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 acción completa más media acción

Ingrediente: Un corazón de lobo (+2)

Descripción: Tus aliados se ven motivados por el espíritu marcial de Ulric. Durante 1 minuto (6 asaltos) todo aliado que se encuentre en un radio de 24 metros (12 casillas) superará automáticamente cualquier tirada de Miedo o Terror que les sea requerida, y serán inmunes a los efectos de la habilidad Intimidar y el talento Inquietante.

TORMENTA DE HIELO

Factor de dificultad: 20

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un carámbano (+2)

Descripción: Invocas una feroz tormenta de hielo sobre cualquier lugar a menos de 48 metros (24 casillas) para diezmar a tus enemigos. Usa la plantilla grande. Todos los que sean afectados reciben Daño 5 y deberán superar una tirada de Voluntad o de lo contrario quedarán aturdidos durante 1 asalto.

EL SABER DE VERENA

Verena es la diosa del saber y la justicia. Todos los que ansían desagraviar una injusticia le rezan a ella, al igual que muchos eruditos y hechiceros. Los sacerdotes de Verena utilizan sus hechizos para castigar a déspotas, criminales y malhechores de todo tipo y para impartir justicia donde no la hay. Aquellos que apelan a Verena tienden a juzgarse a sí mismos muy duramente, y tienen muy buena memoria para los detalles.

GRILLETES DE VERENA

Factor de dificultad: 6

Preparación: Media acción

Ingrediente: Unos grilletes de hierro (+1)

Descripción: Inmovilizas a un personaje con unos grilletes invisibles de poder mágico. A menos que el blanco supere una tirada de Voluntad quedará indefenso. El blanco no podrá hacer nada en su turno salvo intentar romper los grilletes, para lo cual habrá de realizar una tirada enfrentada de su Fuerza contra tu habilidad de Canalización.

REVELAR PASADO

Factor de dificultad: 8

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Los ojos de una lechuza (+1)

Descripción: Al tocar un objeto te serán reveladas las tres cosas más importantes sobre su pasado (por decisión del DJ). Este hechizo suele proporcionar detalles sobre quién lo hizo, sus propietarios anteriores o cualquier incidente famoso relacionado con el objeto. Revelar pasado sólo puede lanzarse sobre un objeto a la vez.

ESPAÑA JUSTICIERA

Factor de dificultad: 10

Preparación: Media acción

Ingrediente: Un amuleto con un patrón de escamas grabado (+1)

Descripción: Cuando fracasan las demás opciones, tu arma (que debe ser una espada) se convierte en un instrumento de la justicia de Verena. Cuenta como arma mágica y con la propiedad Precisa durante 1 minuto (6 asaltos). Además, te otorga una bonificación de +10% a la Habilidad de armas cada vez que ataques a alguien que sabes que es culpable de un crimen.

PALABRAS SINCERAS

Factor de dificultad: 13

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un espejo (+2)

Descripción: Puedes hacer una pregunta a un personaje (debe poder comprenderla), y a no ser que consiga una tirada de Voluntad, tendrá que responderla con sinceridad. Hay que señalar que un personaje obligado a responder de esta forma lo hará con lo

que él cree que es la verdad (pero no tiene por qué serla). El DJ debe realizar esta tirada de Voluntad en secreto. Si el blanco la supera, podrá contestar lo que le plazca (o no contestar). Sólo puedes hacerle la misma pregunta a un personaje una vez (no vale expresarse con otras palabras ni recurrir a ligeras variantes; las preguntas deben ser sustancialmente distintas).

ESCUCHA LEJANA

Factor de dificultad: 15

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una trompetilla (+2)

Descripción: Puedes oír lo que sucede en cualquier parte que puedas ver (no importa la distancia) como si estuvieras allí mismo. La escucha lejana dura tantos minutos como tu característica de Magia.

PRUEBA DE FUEGO

Factor de dificultad: 18

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Un ópalo de fuego que valga al menos 50 co (+2)

Descripción: Sometes a un personaje a la prueba definitiva. Acusas a un personaje que se encuentre a menos de 12 metros (6 casillas) de una grave injusticia, e inmediatamente quedará envuelto en llamas. Si el blanco es inocente del cargo, las llamas no le infligirán daño alguno y se dispararán el asalto siguiente. Si es culpable, recibirá Daño 8 cada asalto durante tantos asaltos como tu característica de Magia. Se aplican también las reglas del fuego descritas en el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**. Este milagro no suele usarse a la ligera. Los fieles de Verena que utilicen este hechizo de forma insensata o licenciosa reciben una severa "corrección" por parte de sus superiores.

MAGIA RITUAL

La lista de hechizos anterior abarca las formas más habituales de magia en el Viejo Mundo. Esos hechizos son por lo general fáciles de recordar y de lanzamiento rápido. No obstante, no son las únicas formas de magia. Hay otra forma, conocida como magia ritual, que es bastante distinta. La magia ritual requiere mucho más tiempo, ingredientes exóticos, estudio intensivo y circunstancias especiales. La nigromancia, la magia del Caos y la alquimia son particularmente conocidas por su utilización de la magia ritual.

Los rituales se escriben en tomos mágicos, sumamente caros y extremadamente inusuales. Cada tomo está consagrado a un ritual específico y no se puede lanzar el hechizo sin él. Los rituales se describen con el formato siguiente:

NOMBRE DEL RITUAL

Tipo: Aquí se especifica si el ritual es de magia arcana o divina.

Lengua arcana: El idioma en que está escrito el libro. Debes conocer esta lengua arcana para poder aprender el ritual.

Magia: Tu característica de Magia debe ser igual o superior al número indicado aquí si quieres aprender el ritual.

PE: Debes gastar todos estos puntos de experiencia para aprender el ritual. Cada ritual es un talento distinto y especializado.

Ingredientes: Todos los rituales requieren ciertos ingredientes extraños y exóticos, indicados en esta sección. Esto es marcadamente distinto a los hechizos normales, para los cuales los ingredientes pueden aportar bonificaciones pero no son requisitos obligatorios.

Condiciones: Muchos rituales requieren condiciones específicas, como lunas llenas, mareas altas, un cometa en el cielo, un número

concreto de acólitos para recitar cánticos, etc. No podrás lanzar el hechizo si no cumples todas estas condiciones.

Consecuencias: Muchos rituales tienen efectos secundarios. Algunos sólo se producen si se falla el hechizo, mientras que otros suceden siempre que se realiza el ritual.

Factor de dificultad: Igual que para los hechizos normales. Las reglas de la maldición de Tzeentch y la cólera de los dioses se aplican de igual modo a la magia ritual.

Preparación: Igual que en los hechizos normales, aunque aquí suele expresarse en horas o incluso días (en lugar de acciones). Los rituales ya exigen de por sí una cantidad increíble de concentración y atención, por lo que no puedes mejorar tu tirada de hechizo con una tirada de Canalización.

Descripción: El efecto del ritual (si se completa con éxito).

Es preciso aclarar que los rituales requieren de previsiones, recursos, planificación y sobre todo tiempo. Nunca hay que embarcarse en uno a la ligera y desde luego no son un acontecimiento habitual. La gente racional incluso se pregunta por qué alguien se molestaría en hacer un ritual. La respuesta es simple: poder. La magia ritual es muy poderosa, y sus efectos superan con creces los de los hechizos corrientes. Por eso los hechiceros se pasan años buscando ingredientes raros, preparando círculos mágicos y esperando que las estrellas se alineen. Por eso también los cazadores de brujas desconfían sobremedida de la magia ritual, incluso de la que practican los magister de los Colegios de la Magia. Aquí incluimos dos rituales de muestra para darte una idea de cómo son; se publicarán más en futuros suplementos de WJDR.



LA TRANSMOGRIFICACIÓN BESTIAL DEL OMNIPOTENTE TCHAR

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Demoníaca

Magia: 4

PE: 400

Ingredientes: Una cabeza de un chamán hombre bestia recién cortada, un dedal de platino lleno de piedras de disformidad y dos sacrificios humanos. Los humanos deben ser un hombre y una mujer y deben llevar al menos una semana sin comer.

Condiciones: Cuatro hechiceros más con una característica mínima de Magia de 1 recitando cánticos al unísono durante todo el tiempo de preparación. Ha de haber luna llena y el hechizo debe completarse para medianoche.

Consecuencias: Si se falla la tirada de hechizo, tus ayudantes y tú sufriréis los efectos del ritual.

Factor de dificultad: 22

Preparación: 4 horas

Descripción: Si lleváis a cabo el ritual con éxito, todos los humanos que se encuentren en un radio de 2 km y cuya Voluntad sea inferior a 50% se transformarán en horribles hombres bestia durante veinticuatro horas. Estos hombres bestia iniciarán una ola de

matanzas, incendios y destrucción, y sólo se detendrán cuando mueran o cuando expire el hechizo. Todo el que sobreviva a la experiencia ganará 6 puntos de Locura (la mitad si consigue superar una tirada de Voluntad).

EL DESPERTAR DEL DRAGÓN DE TIERRA DURMIENTE

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Magia

Magia: 3

PE: 300

Ingredientes: Un diente de dragón, un diamante que valga al menos 500 co y un gong bendecido por un sacerdote moribundo.

Condiciones: Debes estar desnudo y pintado con glasto.

Consecuencias: Si fallas la tirada de hechizo la tierra se te tragará y morirás.

Factor de dificultad: 17

Preparación: 8 horas

Descripción: Convocas los poderes de la naturaleza para provocar un terremoto devastador. Afectará a una zona del tamaño de un pueblo pequeño, en cualquier parte a 5 km de ti. El terremoto durará 1 minuto y lo destruirá todo (salvo los edificios más fuertes).

— OBJETOS MÁGICOS —

Los objetos mágicos son más que raros en el mundo de Warhammer. En las forjas de Nuln no hay herreros mágicos fabricando espadas mágicas como churros. Cada objeto mágico es único y tiene su propia historia y poderes especiales. Si un personaje le echa el guante a un objeto mágico ya puede considerarse afortunado. Los más poderosos héroes del Viejo Mundo tal vez posean dos o tres. Los Colegios de la Magia, los diversos templos y la armería imperial controlan los objetos más poderosos y los protegen con ardor.

En términos generales, los objetos mágicos se crean de una de estas tres formas:

- Los practicantes de magia más poderosos pueden crear objetos mágicos permanentes mediante magia ritual. Estos rituales son muy poco habituales y requieren una cantidad enorme de tiempo además de ingredientes carísimos.
- Algunos objetos mundanos pueden hacerse mágicos con el paso del tiempo, normalmente si se ven implicados en acontecimientos importantes o como resultado de una adoración masiva. Por ejemplo, la espada de un gran héroe podría no ser nada especial durante su vida; pero si se guardara en un templo de Sigmar y fuera venerada durante varios cientos de años podría volverse mágica.
- Una exposición prolongada a la esencia del Caos en estado puro, una piedra de disformidad, puede infundir magia a un objeto. Sin embargo, los objetos creados por este sistema tienden a producir desagradables efectos secundarios y pueden causar más mal que bien al usuario.

Un posible objeto mágico puede identificarse con una tirada de Sabiduría académica; el subtipo concreto depende de la naturaleza del objeto, y la dificultad de la tirada debe determinarse en base a la fama (o infamia) del mismo. Los subtipos más frecuentes para esta tirada de Sabiduría académica son Demonología, Genealogía/Heráldica, Historia, Magia, Nigromancia y Runas. El DJ puede exigir una gran cantidad de tiempo invertido en investigación o unas instalaciones especiales para poder realizar la tirada.

Los objetos mágicos se describen según el formato siguiente:

NOMBRE DEL OBJETO

Sabiduría académica: Esta entrada especifica el subtipo de Sabiduría académica necesario para identificar el objeto, así como la dificultad de la tirada.

Poderes: Aquí se explican los efectos del objeto en el juego. Entre las capacidades más comunes se encuentran las bonificaciones a características o habilidades, la concesión de talentos y la imitación de efectos de hechizos.

Historia: El trasfondo del objeto.

A continuación presentamos dos objetos mágicos de muestra. Podrás encontrar más en futuros manuales y aventuras de WJDR.

LANZA DEL HIEROFANTE

Sabiduría académica: Magia

Poderes: Este arma inflige un daño de BF+4 a los demonios.

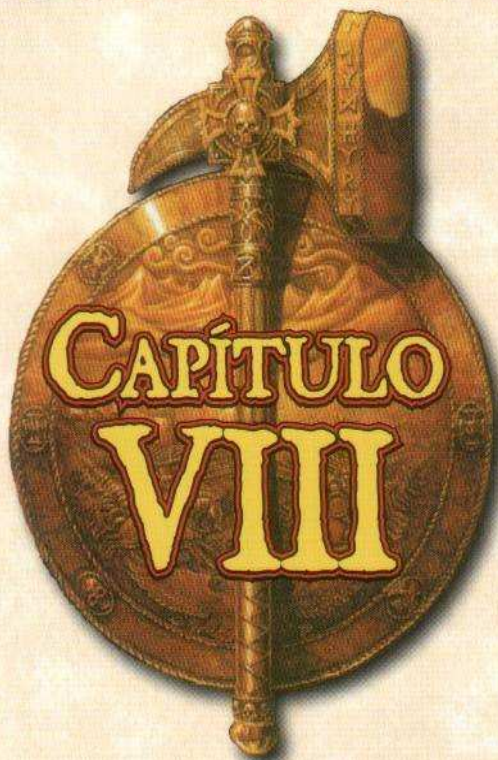
Historia: Esta lanza con punta de plata fue forjada en la Pirámide de la Luz durante la Gran Guerra contra el Caos. Blucher, el capitán de la guardia privada de Magnus el Piadoso, la blandió en la batalla, demostrando su eficacia contra los demonios. Cuando se ganó la guerra Blucher regresó a su aldea natal donde fue recibido como un héroe. Tras la celebración de la victoria unos sectarios del Caos asesinaron a Blucher y robaron la Lanza del Hierofante. Jamás se la ha vuelto a ver.

ANILLO DE SAN HORST

Sabiduría académica: Historia

Poderes: El anillo de San Horst concede el talento Don de gentes y una bonificación de +20% a la Empatía mientras se lleve puesto.

Historia: San Horst, que vivió durante el siglo posterior a la fundación del Imperio, fue uno de los primeros defensores de la divinidad de Sigmar. Recorrió los caminos predicando la palabra de Heldenhammer y promocionando la unidad del Imperio. Tras muchos años de viaje, Horst llegó a Middenheim, el núcleo del culto a Ulric, y proclamó la divinidad de Sigmar. Se produjo un disturbio y Horst fue asesinado. Cuando su carne se descompuso, los fieles a Ulric pulverizaron sus huesos con sus martillos de guerra. Se dice que sus restos se redujeron a polvo tan rápidamente que sólo quedó un único diente. Dicho diente fue recuperado por uno de los seguidores de Horst, quien lo engastó en un anillo de latón grabado con un cometa de dos colas. Pasó de un seguidor a otro hasta que su último portador fue muerto en las estepas de Kislev. El anillo ha estado perdido desde entonces.



RELIGIÓN Y CREENCIAS

“Cuando chocan las armas, cuando sopla el frío viento, cuando aúllan los lobos, entonces sabes que Ulric está contigo”.

— Torsten, sacerdote de Ulric

El Imperio está impregnado de religión y superstición. La vida es corta, brutal y a menudo absurda. Los dioses no ofrecen más que un atisbo de esperanza en un mundo de guerra, oscuridad y peligros. Los habitantes del Viejo Mundo perciben a su alrededor la influencia de sus dioses, así como el paso de espíritus invisibles y la oscura presencia del Caos. Sólo los necios ignoran los cielos; ellos, o los más valientes herejes.

Cada aspecto de la vida es custodiado por un dios. Desde el nacimiento hasta la muerte los ciudadanos del Imperio honran a numerosas divinidades y acuden a muchos templos. La mayoría sólo realizan ofrendas casuales, pero algunos son lo bastante religiosos como para hacer sacrificios regulares a todos los dioses. Unos pocos escogen venerar a un único dios en particular, y suelen entrar a formar parte del sacerdocio de esa divinidad. Todos esperan que los cielos les bendigan con milagros y demás intervenciones; sin embargo, los dioses son caprichosos en extremo.

No parece haber orden ni concierto alguno en su interés por la vida de los mortales. Un instante están bendiciendo a una persona, y al siguiente podrían fulminarla sin más. Debido a esto, la mayoría se contemplan con una mezcla de temor reverencial y miedo. A veces, la respuesta a una plegaria es lo peor que puede pasarle a una persona. Las deidades más comunes del Imperio se indican en la tabla de la página 171.

El culto (y temor) a estos dioses mantiene al Imperio unido. Desde Altdorf a Averland, las leyendas y rituales comunes unifican a la gente con una comprensión generalizada. Los diversos sacerdocios refuerzan este mensaje y trabajan para asegurar el orden y la estabilidad, pues existen más dioses además de los del Imperio: dioses oscuros cuya adoración está estrictamente prohibida. Estas fuerzas malignas llevan la muerte y la discordia al tenue equilibrio del Imperio. Muchas sectas secretas llevan a cabo la obra de estos dioses proscritos, y a pesar de los esfuerzos oficiales parecen subsistir siempre en el bajo vientre imperial.

— ADORACIÓN FORMAL —

Hay numerosos templos y santuarios consagrados a los dioses. Desde la más pequeña de las granjas de cerdos hasta las mayores ciudades, existen abundantes edificios, grutas, fuentes, pozos, menhires, arboledas y monumentos miliarios. Muchos de estos lugares de adoración están al cuidado de sacerdotes y acólitos de las diversas órdenes reconocidas por el Imperio.

Consideradas los agentes mortales de sus respectivos dioses, las órdenes religiosas desempeñan un papel activo en la vida cotidiana del Imperio, ya sea disponiendo de los muertos, cuidando de la tierra o atendiendo a los heridos. Aunque no tienen la necesidad de “reclutar” para su dios, muchos sacerdotes se dedican a narrar parábolas y ofrecer guía espiritual. Cada orden cuenta con poderes religiosos, fiscales y políticos considerables, de los cuales se sirven cada vez que estiman necesario. Algunos argumentan que la política no debería ser de la incumbencia del clero; no obstante, las órdenes religiosas se apresuran a señalar que al igual que Sigmar actúa el cielo son sus sacerdotes guerreros quienes deben actuar en la tierra.

Cada una de las órdenes religiosas mantiene sus terrenos a su propia y particular manera, pero aun así todas ellas comparten ciertos elementos básicos. Para conocer los detalles específicos de cada una de las órdenes consulta la sección **Las órdenes religiosas** que comienza en la página 181.

TEMPLOS

El templo es el centro del culto a cada divinidad. Es donde se llevan a cabo la magia ceremonial, las invocaciones y los sacrificios, de acuerdo con los ritos del dios en cuestión.

No existe un prototipo de templo. Los hay antiguos y nuevos, exiguos y opulentos, pequeños e inmensos. Su estilo varía mucho, incluso entre los templos consagrados a un mismo dios, aunque en algunos casos los principios religiosos dictan la forma del edificio. Por lo general son muy grandes, y suelen estar contruidos en ladrillo o piedra con torres de algún tipo.

Muchas ciudades poseen varios templos dedicados al mismo dios, y las ciudades especialmente grandes tienen más de uno consagrado a cada una de las divinidades principales. El templo central de uno de los dioses principales es enorme y está atendido por numerosos sacerdotes de todos los rangos, templarios que defienden sus tesoros, escribas, iniciados y personal laico. Por otro lado, un templo situado en una remota aldea podría no ser más que un simple santuario, asistido por una única figura sacramental que ni siquiera tiene por qué ser sacerdote.

TABLA 8-1: LOS DIOS Y SUS ESFERAS DE INFLUENCIA

Dios	Esfera de influencia	Adoradores habituales
Manann	Los mares, mareas y océanos	Pescadores, marineros, viajeros
Morr	La muerte y los sueños	Afligidos, soñadores, hechiceros amatista
Myrmidia	La ciencia de la guerra, Estalia, Tilea	Soldados, estrategas, oficiales
Ranald	Ladrones, embaucadores y suerte	Bribones, tahúres y los oprimidos
Rhya	La fertilidad de la tierra, el amor	Granjeros, hechiceros jade, campesinos
Shallya	La curación, la misericordia y el parto	Pobres, enfermos y mujeres
Sigmar	El Imperio, la protección	Habitantes del Imperio, nobleza, ejército
Taal	La naturaleza y el entorno salvaje	Hechiceros ámbar, campesinos, leñadores
Ulric	La batalla, los lobos y el invierno	Guerreros, habitantes de Middenheim
Verena	El saber y la justicia	Escribas, hechiceros celestiales, magistrados

En los templos y santuarios suele haber objetos de valor: ofrendas realizadas a la divinidad, iconos, reliquias y cosas así. Estos bienes se consideran propiedad del dios, y todo aquél que intente robar o dañarlos incitará la desaprobación no sólo de los sacerdotes del templo, sino del mismo dios.

SANTUARIOS

Los santuarios son un elemento común en el Viejo Mundo. La mayoría son estructuras independientes y autónomas, erigidas por los habitantes de una aldea o barrio de ciudad, o por miembros de un determinado gremio o asociación. Básicamente, los santuarios son templos en miniatura; en ellos se realizan ofrendas y oraciones para aplacar o ganarse el favor de una divinidad. La mayoría no son más que un altar pequeño con una imagen del dios y una inscripción relativa a éste, cubiertos por lo general por una estructura de madera o piedra.

A los santuarios acuden con regularidad los fieles que viven demasiado lejos de un templo. El mantenimiento del santuario es responsabilidad de aquellos que lo usan, y es costumbre ofrecer un donativo monetario tras orar en un santuario (para contribuir a su manutención).

En caminos y caseríos los santuarios están consagrados a divinidades menores, tales como los patronos de un oficio concreto o el espíritu de una referencia natural cercana (una fuente, caverna, un cruce de caminos, un puente, etc.).

ORACIONES Y BENDICIONES

A veces, si un personaje reza en un santuario o templo no sólo atraerá la atención de la divinidad correspondiente, sino que además obtendrá un resultado milagroso. Puede que el personaje reciba una señal, una epifanía repentina que le indique el siguiente paso a tomar en su aventura. El personaje podría recibir una bendición especial: un regalo para su próximo reto, o algún tipo de mejora sagrada para su arma. El DJ debe determinar la posible ocurrencia de tales acontecimientos, aunque hay ciertos principios básicos a tener en cuenta:

- A cada dios le importa una cosa distinta. Si un héroe reza a Taal pidiéndole que guíe sus esfuerzos para salvar una antigua arboleda, es más probable que reciba respuesta que otro héroe que recé a Grungni para que le ayude en un conflicto político.
- Es poco probable que se concedan bendiciones sin un sacrificio. Los dioses se impresionan ante sacrificios significativos. Un pordiosero que ofrezca su última moneda en el altar de Sigmar será escuchado mucho antes que un Conde Elector que haya donado una estatua de oro.
- Las bendiciones son muy poco frecuentes, y menos aún si no existe una gran necesidad. Puede que Ulric escuche a un personaje que

solicita su ayuda para la batalla, pero es improbable que le preste su fuerza a no ser que la batalla sea de importancia vital (le superan en número, el destino de su familia depende de ella, lucha para defender un templo de Ulric, cosas así).

Normalmente sólo se conceden bendiciones a los personajes que veneran con devoción a la divinidad, aunque aquellos que sean adecuadamente respetuosos en sus oraciones también pueden recibir el favor del dios.

Las bendiciones adoptan diversas formas; es tarea del DJ decidir la más apropiada, teniendo en cuenta las circunstancias, la naturaleza de la divinidad y la historia pasada del personaje. Podría recibirse una pequeña bonificación para una tirada, un uso único de una habilidad o talento que no se posee, o la posibilidad de lanzar un hechizo por una sola vez. El DJ es libre de inventar nuevos tipos de bendición, pero únicamente deberían ser más poderosas que los ejemplos citados en circunstancias realmente milagrosas.

Una bendición se siente como una tibieza en el corazón del personaje, una brisa que sólo él percibe, o un sonido que sólo él puede oír. Es algo sutil. Los dioses no suelen hablar con los mortales ni caminar entre ellos. Una bendición es más bien un asunto de fe: el personaje confía en que uno de los dioses le acompaña, pero no hay ninguna prueba palpable de ello.

Si el DJ desea conceder una bendición muy poderosa, sería conveniente que la acompañara de heraldos más espectaculares: cornetas celestiales que suenan a lo lejos, las nubes despejándose mientras un rayo de luz solar ilumina al personaje, la aparición de un ser celestial que consagra al personaje bendecido, y cosas por el estilo. Obviamente, este tipo de sucesos debería ser tan poco frecuente que ni mil jugadores jugando mil vidas pudieran presenciarlo una sola vez.

ORÁCULOS Y DEMÁS MARAVILLAS

Los templos no son sólo lugares en los que realizar ofrendas, recibir curación de manos de sacerdotes, y orar. Algunos tienen propiedades místicas, reliquias legendarias, clérigos bendecidos capaces de recibir visiones proféticas y cualquier otra gloriosa capacidad espiritual que el DJ quiera asignarles.

Dado que los dioses son una parte esencial de la vida en el Viejo Mundo, los templos son excelentes emplazamientos para comenzar una aventura. Si una misteriosa agente de uno de los dioses necesitara a alguien para cumplir una gran misión en nombre de su maestro, sólo un necio se negaría.

Aquí tienes algunos ganchos clásicos para aventuras que podrían surgir en la visita a un templo:

- Uno de los fieles ha obtenido una pista de la localización de un artefacto perdido relacionado con la deidad. Se ruega por lo más sagrado a los PJ que la recuperen.

- Un anciano sacerdote del templo es un oráculo y tiene una visión nada más entrar los personajes. ¡Deben acatar esta visión o perecer en el intento!

- Un lejano templo del mismo dios envía un mensaje de socorro, pues está siendo atacado por las fuerzas del Caos. Los PJ deben viajar velozmente al templo para protegerlo.

— CULTO POPULAR —

En todo el Imperio se considera correcto honrar a todos los dioses. Mostrar el respeto adecuado a todos los dioses es señal de buenos modales, una gran moralidad, e inteligencia. Rechazar, faltar al respeto o expresar abiertamente poco aprecio a alguno de ellos se considera una muestra de mala educación e ignorancia; es más, es sumamente desafortunado. Hasta los sacerdotes de un dios concreto muestran el debido respeto a los demás dioses y espíritus en determinadas situaciones.

El habitante medio del Viejo Mundo invoca a los dioses según los necesita. Un marinero presenta ofrendas a Manann cada vez que se interna en el mar, mientras que un granjero las realiza regularmente durante todo el año a Taal, Rhya y Sigmar. Los mercaderes adinerados efectúan frecuentes donaciones a Shallya por el bien de su propiedad, mientras que el ejército imperial apela a Sigmar para que guíe sus espadas y les conduzca a la victoria.

No obstante, los dioses no son sólo un servicio de emergencia. Su influencia se deja sentir en todos los aspectos de la vida, y no sólo a través de las órdenes religiosas. Por ejemplo, en muchos nombres propios se incluyen los nombres de los dioses, para significar cosas como "por Taal" o "predilecto de Ulric". De igual modo, existen numerosas frases hechas que tienen su origen en los cielos.

Mucha gente incluye los símbolos de los dioses en su emblema familiar o en la ropa que visten. En sus amuletos de protección también recurren a las imágenes de sus dioses para evitarles todo tipo de males. Muchos ruegan a los dioses que les sean benévolos en cada uno de los importantes ritos de tránsito que han de superar durante sus vidas. Y a todo esto hay que sumar el ciclo anual de celebraciones y festividades ansiadas por todos.

Los PJ Y LOS DIOSES

En lo que a ellos respecta, se espera que todos los personajes muestren respeto a los dioses del Viejo Mundo, recen y ofrezcan sacrificios cada vez que deseen solicitar el favor de una deidad determinada. Los sacerdotes y algunos personajes muy devotos pueden seguir a un dios concreto; en este caso, dichos personajes deben adherirse a las limitaciones impuestas por la divinidad. Nótese sin embargo que ni siquiera los personajes devotos están exentos de las obligaciones normales para con el panteón: por ejemplo, un sacerdote de Taal aún debe tratar a Verena y a sus templos con respeto y dedicarle ofrendas en sus fechas sagradas.

La religión del Imperio puede afectar a los personajes de muchas formas sutiles, desde la forma en que visten y los ritos que practican hasta la

política que les rodea. El DJ debe premiar a los personajes que interpreten de modo consistente sus inclinaciones religiosas, que ideen ofrendas especialmente apropiadas, etc. La **Tabla 8-2** da algunos ejemplos de las ofrendas y sacrificios que según se dice prefiere cada dios. En términos generales, cuanto más atención desee el personaje, más inestimable e insustituible debe ser su ofrenda. Si el PJ ha ofendido a la deidad o desea pedirle un favor extremo, deberá tomar medidas más serias y realizar un sacrificio.

RITOS DE TRÁNSITO

A lo largo de toda su vida en el Imperio los personajes se encontrarán con varias celebraciones menores y hechos memorables.

Nacimiento

Cuando nace un niño es costumbre ofrecer una oración y algo de comida a Shallya, para agradecerle haber traído al niño sano y salvo. Entre los más pobres del Imperio, es tradición que el padre entierre un chelín o cualquier otra moneda de gran valor bajo el umbral de su casa, como preparativo para la mayoría de edad del niño. Estas monedas son muy valoradas por los nigromantes, en especial si el bebé muere antes de poder reclamarla. Se cree que gastar tu moneda natal trae muy mala suerte.

Cumpleaños

Cada año, en el día de tu nacimiento, es tradición ofrecer un pequeño sacrificio a Shallya, como agradecimiento por haberte traído al mundo con buena salud. A veces se espera que los amigos y la familia contribuyan a esta ofrenda. Puede ser tan humilde como colocar un buqué de flores en un santuario de Shallya, o tan grandioso como añadir una extensión a un templo.

Predestinación

Si una persona sobrevive hasta su décimo cumpleaños, lo tradicional es que ofrezca un sacrificio a Morr. Se echa carne, sangre y a veces leche en un brasero de bronce a la luz de unas velas especiales. Supuestamente, el denso humo negro proveniente de dichas velas oculta al niño de la vista de Morr, mientras que la carne y la sangre ocupan su lugar en el reino de Morr, sirviendo al dios de la muerte hasta que llega la hora del niño. En este día, la mayoría de la gente recibe una visión de cómo acabará su vida (su "predestinación").

Matrimonio

El matrimonio es un asunto informal y lo preside el sacerdote que la pareja estime conveniente. Algunos intentan compensar el temperamento de la pareja con el dios escogido: así, el matrimonio con una novia fogosa podría requerir un sacerdote de Manann para "enfriar la sangre" y forjar un matrimonio tranquilo. En términos generales, la mayoría se contenta con casarse ante un sacerdote de Sigmar en una ceremonia directa y rápida. Ambos deben presentar sus votos, saltar sobre un jarro y hacer una contribución a la iglesia. El divorcio es una inversión relativamente simple de esta ceremonia, pero desde luego es mucho más cara.

Bendición del sanador

Aquellos que sobreviven a una grave enfermedad u operación celebran esta festividad. Una vez al año, en el día en que se declaró sana de nuevo a la persona, los festejantes celebran un gran banquete. Se invita a comer, beber y pasarlo bien a amigos, familiares y al galeno que atendió al homenajeado. La comida se ambienta según la operación o enfermedad sufrida; así, una

TABLA 8-2: OFRENDAS Y SACRIFICIOS

Divinidad	Ofrendas favoritas	Sacrificios favoritos
Manann	Pescados, gemas, redes/anuelos	Marineros, botes
Morr	Incienso, velas	Sangre, lágrimas
Myrmidia	Armas, música	Juramento de inmolación
Ranald	Oro, dados, cartas	Dedos (de la mano o del pie)
Rhya	Verduras, fruta, leche	Sangre derramada sobre la tierra
Shallya	Comida o medicinas para los pobres	Un diezmo para un orfanato
Sigmar	Oro, vino, cerveza	Oro, muerte en batalla
Taal	Pieza de caza reciente, ramas de acebo	La primera pieza de cada caza
Ulric	Armas, estandartes, cerveza	Cazar un lobo sin armas
Verena	Oración escrita, velas	Ejecutar a los culpables

operación de estómago se celebraría sirviendo un plato de callos o un pastel grande con forma de panza. Debido a esta tradición, al buscar los servicios de un buen sanador es conveniente elegir al más gordo, pues si es un buen médico comerá constantemente en estos festines. Algunos curanderos se ponen barrigas falsas para aparentar prosperidad, pero hoy día todo el mundo conoce este truco.

Lloramuñones

Esta es una juega tradicional de bebidas, común entre soldados, mercenarios y gente del norte del Imperio. Dos días antes de la noche bruja todos aquellos que han perdido miembros, dedos, orejas y demás partes corporales se reúnen para brindar por esas partes que descansan ya en el reino de Morr. En esta festividad se honra a Sigmar, Ulric, Morr, Myrmidia y Randal mediante brindis, canciones obscenas y extravagantes donaciones a sus templos. Por lo general la persona que ha perdido más miembros es quien propone los brindis (como gran parte de él ha pasado a mejor vida, se le considera la persona más cercana a ella).

Muerte

Hay incontables tradiciones relacionadas con la muerte. Desde dar cobre a los enterradores hasta poner ron en la ventana, existen ritos y celebraciones que difieren en cada lugar, en cada aldea. Por lo general, todo el mundo quiere que su cuerpo sea enterrado en un Jardín de Morr, pues sus sacerdotes honran a los muertos a menudo, además de protegerlos de nigromantes, arados accidentales y demás calamidades que puedan acontecerle a un cadáver. Por dos chelines se puede preparar y enterrar a una persona en una tumba decente. Con más dinero se consigue una mejor ubicación y mejores ritos para el finado. Algunos especifican que sea un sumo sacerdote quien guíe sus almas al reino de Morr (y tal servicio no es precisamente barato).

FESTIVIDADES RELIGIOSAS

Aunque en el Viejo Mundo se utilizan diferentes calendarios, el calendario imperial sigue siendo el oficial. La mayoría de las comunidades lo siguen para determinar sus festividades religiosas, aunque algunos de los más aislados caseríos y aldeas del Imperio han perdido alguna vez días, semanas o incluso años enteros como resultado de un archivo de registros mal llevado.

Un año imperial consiste en 400 días, que se dividen en doce meses de 32 ó 33 días cada uno, y seis días "intermedios" que corresponden a festividades especialmente importantes.

Cada semana tiene ocho días, cuyos nombres datan probablemente de los primeros días del Imperio. Según su orden, los días son: labores, lévares, mercados, hornes, tributes, regies, primes y sabático.

Cada uno de los doce meses posee un nombre igualmente práctico, relacionado tanto a la agricultura como a las mayores celebraciones del año. Puestos en orden, los meses se denominan trasbrujos, novanio, labrario, sigmario, veranal, antemisterio, trasmisterio, cosechario, destilario, gelidario, ulricario y antebrujos.

Algunas personas, en especial los hechiceros jade, prefieren medir el paso del tiempo según las dos lunas, Mannslieb ("amada de Manann") y Morrslieb ("amada de Morr"). La luna blanca, Mannslieb, mantiene un ciclo regular de 25 días de uno a otro plenilunio, mientras que Morrslieb, la luna del Caos de un enfermizo color verde, no parece seguir un patrón fijo.

Se calculen como se calculen, a los habitantes del Imperio les encantan las celebraciones y los festines. Siempre están dispuestos a darse el gusto con vino y canciones, y están igualmente abiertos a adoptar festividades extranjeras, seculares e incluso no humanas. Por esta razón, el calendario imperial reconoce también las festividades no humanas.



RESUMEN DE LAS CELEBRACIONES

La noche bruja

Conocida como Hexensnacht por los habitantes más ancianos del Imperio, la noche bruja señala la víspera de año nuevo. La mayor parte de la gente la considera una noche adversa, ya que las lunas emiten una luz fantasmagórica y se dice que los muertos se agitan en sus tumbas. A aquellos que se atreven a salir de sus hogares les sobreviene la mala suerte. En estas noches los sacerdotes de Morr celebran rituales solemnes, pues se cree que los portales que separan los reinos de vivos, muertos, despiertos y durmientes se abren de par en par, facilitando así la comunión con los difuntos y la profetización.

Bendición del año

Mediante este rito de Verena se ruega a la diosa que vele por el año venidero y lo bendiga con sabiduría y justicia.

Primeros brotes

Consagrado a Manann (pues anuncia el cambio de las mareas), este día señala también el final de la temporada de Ulric, el invierno. Taal inicia su ascensión como señor de los bosques, provocando los primeros brotes de verdor tras el reinado de hielo y nieve de Ulric. Los mantos para el invierno se dejan a un lado, y se vuelven a calafatear los botes, preparándose así para días más cálidos.

Primer trago

Esta es la primera celebración del año entre los enanos; señala el momento en que se prueba la primera remesa de cerveza del año.

Primer día de verano

Se dice que fue en este día cuando Sigmar ascendió al cielo como un dios. En esta fecha se organizan grandes festines y cantos.

TABLA 8-3: CELEBRACIONES RELIGIOSAS

Mes	Día	Ocasión	Dios festejado
—	Noche bruja	Año nuevo	Morr
Trasbrujó	1º	Bendición del año	Verena
Novanio	—	—	—
—	Primeros brotes	Equinoccio de primavera	Manann, Taal, Ulric
Labrario	33º	<i>Primer trago</i>	Dioses de los enanos
Sigmario	18º	Primer día de verano	Sigmar
Veranal	—	—	—
—	Plenitud solar	Solsticio de verano	Taal, Rhya, dioses élficos
Antemisterio	33º	<i>Saga</i>	Dioses de los enanos
—	Día del misterio	Ambas lunas llenas	Morr
Trasmisterio	—	—	—
Cosechario	1-8	<i>Semana del pastel</i>	Dioses de los halflings
—	Fin de los brotes	Equinoccio de otoño	Rhya, Taal, Ulric
Destilario	33º	<i>Segunda cata</i>	Dioses de los enanos
Gelidario	—	—	—
Ultrario	—	—	—
—	Plenitud mundial	Solsticio de invierno	Ulric, Taal, Rhya
Antebrujó	33º	<i>Fin de tonel</i>	Dioses de los enanos

Nota: seis de los días del año (en negrita) no caen dentro de ningún mes. Los nombres en cursiva son las festividades no humanas.

Plenitud solar

Éste es el día de Taal y su esposa Rhya. Es un día para bailar y para beber, y se considera el momento más propicio para concebir hijos. A veces se puede ver a los elfos honrando a sus dioses en este día.

Saga

En esta segunda celebración enana se narran historias de cazatrolls, de batallas épicas y sobre la sabiduría de los Ancestros.

Día del misterio

Este día, llamado a veces Geheimnstag, se consagra a Morr. Ambas lunas gemelas brillan llenas, atenuando el velo que separa las tierras de los

mueertos y las de los vivos. Es un buen momento para hacer predicciones, y además se considera más seguro que la noche bruja.

Semana del pastel

Esta temporada de comilonas y lenidad es la única festividad religiosa de los halflings. Durante esta semana no se puede hacer mucho caso a lo que digan los halflings, pues pasan todo su tiempo cocinando y comiéndose unos pasteles enormes. Los humanos han empezado a adoptar esta semana como una fiesta secular.

Fin de los brotes

En este día Taal y Rhya ceden su poder a Ulric, pues el invierno comienza a arrastrarse sobre la tierra. Se honra a Rhya como la madre de la cosecha de otoño, y los granjeros le ofrendan una parte de sus cosechas quemándolas en grandes hogueras.

Segunda cata

Ésta es la tercera celebración del calendario enano. Los toneles de cerveza vuelven a abrirse y probarse. Los cuentos de heroicidades y combates en los túneles son entretenimientos tradicionales en esta festividad.

Plenitud mundial

Éste es el apogeo de la temporada de Ulric. Granjeros y campesinos encienden hogueras para guiar a Taal y Rhya de vuelta a la tierra, así como para mantener a raya al frío.

Fin de tonel

Esta última festividad señala el fin de año enano. Tradicionalmente, deben vaciarse todos los barriles familiares antes de acabar esta celebración. Si durante esta celebración alguien derrama una sola gota de cerveza le acontecerá un año entero de mala suerte.

LOS DIOS EN LAS EXPRESIONES COTIDIANAS

¡Por los dientes de Taal! — Una maldición proferida en situaciones peliagudas e incómodas.

Sintió el aliento de Morr en su nuca — Pensó que iba a morir.

Sonriente como el viejo Morr — Una sonrisa macabra, parecida a la de una calavera.

Ahora baila con Morr — Ha muerto.

¡Como si le siguieran los lobos de Ulric! — Sí que corría rápido, sí.

Tan cierto como la salchicha de Sigmar — Una confusa expresión cuyo origen y significado no están muy claros.

Va a pagar dos peniques y una espada — Sus acciones harán que le maten (dos monedas y una espada es lo único que se necesita para que te entierren en un Jardín de Morr).

Va a cenar con Ranald — Se va a arriesgar con lo que tiene.

O bebes hondo del manantial myrmidiano, o mejor no lo hagas — El manantial myrmidiano es una fuente de determinación y valor que permite a la gente cumplir órdenes imposibles.

LA CÓLERA DE LOS DIOS

Aparte de conceder bendiciones a quienes se las merecen, los dioses también pueden infligir castigos a los que no les muestran respeto o a



quienes planean perjudicar a sus adoradores. Si una persona devota no cumple con los mandamientos de la divinidad o de algún otro modo pone en entredicho su fe, también será castigada, así como cualquier personaje que robe en el templo de la deidad o dañe a sus fieles.

Los castigos divinos tienen varias etapas, según la magnitud del crimen y la posición del personaje ofensor. Los devotos serán despojados de sus poderes (empezando por los saberes divinos de los sacerdotes) o se sentirán de alguna forma oprimidos por su deidad, quedando claro que la han disgustado. Aquellos personajes que se hayan despreocupado flagrantemente de la voluntad de su dios, se hayan burlado de él o de su obra, o hayan profanado alguno de sus lugares sagrados podrían ser castigados con una enfermedad debilitadora (los dioses tienen cierta afición por el flujo cruento).

Hay muchas formas de pedir disculpas a un dios al que se ha agraviado; la mayoría las dispensan sus sacerdotes. A continuación se incluye una lista de las prácticas más habituales, pero el DJ es libre de improvisar contriciones más adecuadas para los PJ que hayan sobrepasado sus límites o enfurecido a algún culto.

ACTOS DE PENITENCIA TÍPICOS

Ensacado

Por ofensas menores se suele atar una saca en la cabeza de la parte culpable. Luego se le empuja hasta los límites de la comunidad. Así se le recuerda las máscaras de muerte que se colocan sobre los herejes justo antes de decapitarlos o quemarlos en la hoguera.

Multa

El acto de contrición más frecuente es el pago de alguna multa. Normalmente suele realizarse en lévares, en un lugar público como puede ser un mercado o la puerta del templo. El público suele abuchear o arrojar verdura al injuriador hasta que entrega las monedas. La cantidad de la multa depende de la riqueza del ofensor y la naturaleza de la ofensa.

Ayuno

Se puede exigir a un injuriador que ofrezca todas o parte de sus comidas en un intento de apaciguar a la divinidad en cuestión. Si el castigo es severo, se le obligará a pasar un mes sólo a base de agua (una de las formas más seguras de contraer el flujo).

Fustigación

La autoflagelación o fustigación pública es la favorita de muchos dioses. Algunos especifican herramientas concretas para hacerlo, mientras que otros simplemente exigen una cantidad determinada de "azotes".

Sangría

Muchos cultos desprecian a los embusteros y timadores. Los mercaderes que engañan en la medida de sus productos, los estafadores y los que divulgan chismes suelen ser llevados ante los sacerdotes para recibir un "castigo divino". Normalmente esto se lleva a cabo rezando sobre el injuriador tras colocarle sanguijuelas en la lengua para que "absorban" sus ponzoñosas mentiras.

Diezmo de sangre

Algunos agravios tienen un precio bien estipulado. En aldeas atrasadas y demás zonas pobres donde las multas no son una opción, ciertas ofensas se pagan con un diezmo de sangre. El castigado debe donar cierta cantidad de su sangre a la deidad a la que ha ofendido. Hay distintos tamaños de cálices para usar en diferentes ofensas.

El yunque

Usado casi exclusivamente por el culto de Sigmar, esta penitencia exige que "el martillo de la justicia caiga sobre la mano criminal". El tamaño del sacerdote y el martillo varía según el grado de la ofensa.

— DIOSSES DEL IMPERIO —

Cada dios se conoce por gran variedad de nombres y símbolos. La siguiente sección describe la concepción más común de cada deidad, pero puede variar según el lugar. Puede que los personajes devotos (sacerdotes, por ejemplo) quieran exhibir el símbolo de los dioses a los que veneran, y desde luego se esforzarán por cumplir los preceptos de su patrón. En caso de quebrantarlas incurrirán en la cólera celestial, y haría falta como mínimo un buen ensacado para reparar su falta.

MANANN

Dios del mar

Temido y venerado por marineros y pueblos costeros, Manann es el señor de los mares y las criaturas que los habitan. Controla las mareas y corrientes, y es tan impredecible como el mismo mar. Es tan conocido por su ira como por su alegría. Vástago de Taal y Rhya, a menudo se le representa como un hombre enorme con cola de pez y con el pecho descubierto, ceñido con una corona de hierro negro con puntas y cubierto de algas marinas. También adopta la forma de un remolino o tromba de agua, o bien un inmenso monstruo marino.



Símbolo

Manann suele representarse con un diseño abstracto de ondas, símbolo que comparte con varias divinidades marinas menores. Su corona de cinco puntas es también un símbolo común, al igual que el tridente y el albatros estilizado. Sus sacerdotes suelen vestir túnicas de tonos azul verdoso o gris azulado, surcadas por patrones de olas en azul o blanco.

Área de culto

Manann es adorado mayormente por aquellos que dependen del mar: marineros, pueblos pesqueros y demás. Es costumbre que la gente que está a punto de embarcarse en una travesía marina le ofrezca un pequeño sacrificio con la esperanza de tener un viaje apacible. También es venerado por los piratas de Sartosa y otros lugares, que lo ven como una deidad feroz y belicosa, que ataca con celeridad a aquellos que transgreden sus dominios acuáticos.

Carácter

Al igual que Taal, su padre, Manann no se preocupa por los mortales, pero a diferencia de Taal, Manann parece regocijarse en su indiferencia. Algunos videntes de Verena lo interpretan como un rasgo de maldad, pero los sacerdotes de Manann rechazan esta noción tachándola de estrecha de miras. Creen que la indiferencia y veleidad de su dios tiene algún propósito final, que sólo puede comprenderse desde una perspectiva divina.

Preceptos

La mayoría de los preceptos que se imponen a los seguidores de Manann son sencillamente versiones formalizadas de las típicas supersticiones de los marineros. Por ejemplo, está prohibido silbar a bordo de un barco, así como iniciar un viaje en día trece o matar a un albatros.

MORR

Dios de la muerte y los sueños

Morr es el dios de la muerte y soberano del inframundo. Normalmente se le representa como un hombre alto de porte aristocrático, con un aspecto distante, ligeramente pensativo. Las almas de los muertos le pertenecen,

y se asegura de que llegan a salvo a su reino oscuro. Es enemigo de la no muerte en todas sus formas, pues la creación de muertos vivientes es una lacra para sus dominios.

También es el dios de los sueños y los augurios. Supervisa el deambular de los soñadores por las tierras de los sueños, que se encuentran en el límite del reino de los muertos, y envía presagios a los visionarios y a los locos.

Se dice que Morr es el esposo de Verena, y en muchos cuentos busca su consejo.

Símbolo

Los símbolos más habituales de Morr son la rosa negra, el cuervo y el portal de piedra. Sus sacerdotes visten túnicas negras con capucha, sin ningún tipo de símbolo ni adorno.

Área de culto

Morr es conocido en todo el Viejo Mundo. No es un dios común y corriente; le rinden culto principalmente los afligidos, que le presentan sus oraciones y sacrificios con la esperanza de que su difunta voluntad alcance su reino a salvo y prospere en él. También apelan a él los intérpretes de sueños y los que desean librarse de sus pesadillas. Además, muchos hechiceros amatista consideran a Morr como su patrón.

Carácter

Por fuera, Morr parece un dios indiferente, que arrastra a los vivos a sus dominios, pero sus sacerdotes saben que en el fondo es un dios indulgente, ya que protege a los soñadores y a los muertos, asegurándolos en sus dominios. Su oposición a la nigromancia y su provisión de augurios son ambas señales de su benevolencia.

Preceptos

Los sacerdotes de Morr son los encargados de cuidar de los muertos. Sus tareas son las siguientes:

- Honrar todos los rituales funerarios y velatorios.
- Oponerse a los nigromantes y los no muertos donde y cuando se les halle.
- Ser respetuoso y atento con los muertos y con sus familiares.
- Prestar atención y obediencia a sus sueños.

MYRMIDIA

Diosa de la guerra

Sus estatuas se hallan en casi todos los rincones de las ciudades de Tilea y Estalia. Los pueblos del sur invocan su nombre en defensa contra cualquier cosa desde enfermedades hasta la muerte a manos de los hombres bestia. La devoción que se siente en el Imperio por su amado Sigmar palidece comparada con el amor salvaje y devoto de los pueblos sureños de Tilea y Estalia hacia su señora, su campeona, su diosa Myrmidia.

El papel de Myrmidia en el panteón es tema de debate (y de ardientes discusiones) en todo el Viejo Mundo. En el Imperio, los eruditos creen que fue una heroína mortal procedente de Tilea o Estalia que protegió a su pueblo de los bárbaros del norte (los antepasados del Imperio), de los invasores árabes del otro lado del mar y



de los goblins que brotaban de las montañas al este. Habiendo salvado a su gente, Myrmidia iba a ser coronada reina, pero un atacante desconocido le disparó un dardo envenenado en el día de su coronación. No obstante, era tan fuerte que el veneno no logró matarla de inmediato, y mientras yacía moribunda ordenó que se construyese un gran navío. Montó en él y navegó hacia el oeste, en donde alcanzó la divinidad. En el Imperio se cree que es tan sólo una deidad regional, y aunque la gente la respeta, casi nadie le rinde culto (no más del que rinden a los dioses regionales de Kislev o Bretonia).

Esta visión de Myrmidia como doncella guerrera que se alzó para salvar a su gente pervive aún hoy en las leyendas, pero en Tilea y Estalia el resto de la historia es bien distinto. Afirman que Myrmidia era la hija de Verena y Morr, y que fue entregada a padres mortales para que la criaran. En Tilea, se insiste en que fue criada por tileanos. Desde luego, para Estalia sus padres fueron estalianos. En cualquier caso, el bebé creció hasta convertirse en una poderosa doncella guerrera que unió a los habitantes de las dos regiones contra todos sus enemigos. A día de hoy se la ama y venera como la patrona de ambas naciones, pero también como a una diosa nacida de dos grandes dioses.

Aparte de ser una diosa regional, los habitantes de las tierras del sur creen que Myrmidia desempeña un papel esencial como una de las diosas de la civilización. Según ellos, es la diosa patrona de soldados y estrategas. Mientras que Ulric representa la fuerza en combate y la furia de la batalla, Myrmidia simboliza el arte y la ciencia de la guerra.

Myrmidia suele ser representada como una mujer joven, alta y bien proporcionada, armada y equipada al estilo de los soldados del sur del Viejo Mundo. También puede adoptar la forma de un águila.

Símbolo

El símbolo de Myrmidia es una lanza detrás de un escudo. Este diseño lo llevan en colgantes la mayoría de sus seguidores, pues creen que les trae buena suerte en combate. Sus sacerdotes visten capuchas azules sobre túnicas blancas con rebordes rojos, y su símbolo bordado en la parte izquierda del pecho o en un manto abrochado.

Zona de culto

Myrmidia es venerada con una devoción fanática por todo el sur del Viejo Mundo, especialmente en Tilea y Estalia. En otras regiones del Viejo Mundo los guerreros que encuentran demasiado brutal el estilo de combate de Ulric comienzan a rendir culto a Myrmidia; esto es especialmente cierto en aquellos que utilizan pólvora negra, pues la fe de Ulric prohíbe su uso. Estos nuevos adeptos aceptan la creencia de que Myrmidia es la hija de Verena y Morr, y no la consideran una diosa regional.

Carácter

Myrmidia es una deidad de los pueblos del sur del Viejo Mundo, escucha sus oraciones y les protege de las invasiones. Sin embargo, como su culto se ha extendido a más regiones, otras culturas la consideran una divinidad vengativa. A diferencia de Ulric, que vela por las batallas y deja que los contendientes vivan o mueran en función de su destreza, Myrmidia alienta los corazones y empuja a los justos a destruir a los perversos.

Preceptos

Los adoradores devotos de Myrmidia deben atenerse a los siguientes preceptos, aunque los templarios, iniciados y sacerdotes de Myrmidia son prácticamente los únicos que deben preocuparse por las consecuencias de su quebrantamiento:

- Actúa con honor y dignidad en todo momento.
- Respeta a los prisioneros de guerra.
- No muestres piedad alguna hacia los enemigos de la humanidad.
- Honra las órdenes de tu maestro, infringiéndolas sólo cuando sea absolutamente necesario (por ejemplo, si se te ordena quebrantar alguno de los demás preceptos).

RANALD

Dios de los embaucadores

Ranald no recibe apenas culto en templos. Sus seguidores invocan su nombre murmurando entre dientes o rezando en santuarios privados. Predilecto de los mercaderes, tahúres, ladrones y todos aquellos cuyo quehacer cotidiano implica dinero, Ranald en una deidad mucho más popular de lo que pueda parecer a juzgar por el número de templos. De hecho, todo el que busque fortuna, sienta que le han estafado o humillado, desee romper una racha de mala suerte o simplemente quiera conservar las riquezas que ha acumulado, reza a Ranald.

Los líderes ortodoxos de los demás cultos se refieren a él como el perverso dios embaucador, patrón de bribones y tahúres y demás "personajes soeces". Las autoridades del Imperio no piensan gran cosa del culto de Ranald y no acogen a su clero como hacen con los demás cultos. Aunque las figuras de autoridad desprecian el culto a Ranald, para las masas es un héroe. Es venerado por todo el Viejo Mundo, y el pueblo llano le reza cada vez que necesita algo. A diferencia de la mayoría de los dioses, se cree que si rezas lo bastante a Ranald, te oír y te concederá lo que le pides. Es el dios de los débiles, los olvidados, aquellos que necesitan que cambie su suerte.

Ranald aparece como un hombre humano, normalmente un bribón encantador con una sonrisa traviesa. También puede tomar la forma de un cuervo, una urraca o un gato negro. Es un granuja embustero y siempre está dispuesto a quitar al pobre para dar al rico. En lugar de ser maligno o malicioso, se le conoce por su impresionante sentido del humor. Tanto placer le produce ver caer a los poderosos que los mercaderes prósperos que han amasado su fortuna a base de rezar a Ranald donan una gran parte a su culto. Ranald aborrece todo tipo de violencia, y nunca aprobará los crímenes violentos, el asesinato ni la tortura.

Símbolo

El símbolo de Ranald es el de los dedos índice y corazón cruzados. Hacer este signo equivale a una especie de oración silenciosa, y se supone que da suerte. En sus santuarios y templos se le representa con el cuervo y el gato.

Por razones obvias, en muchas zonas del Viejo Mundo los sacerdotes de Ranald no llevan símbolos sagrados ni ropajes distintivos. Algunos seguidores pueden dárseles de inteligentes y llevar algún diseño en "X" recurrente en toda su ropa.

Un colgante de metal con un diseño adornado en "X" es un típico amuleto de buena suerte en el Viejo Mundo. Lo lleva tanta gente que es una clara muestra de la popularidad de Ranald como deidad folclórica. Sin embargo, son tan frecuentes que no levantan sospechas, salvo en lugares en los que la represión del culto a Ranald ha alcanzado las proporciones de una caza de brujas. En cualquier caso, casi nunca se muestran abiertamente estos colgantes; la creencia general es que el efecto del amuleto se amortigua si se exhibe públicamente.

Zona de culto

Ranald es adorado en todo el Viejo Mundo, y por lo general en los pueblos y grandes ciudades. Sus adoradores suelen ser esforzados mercaderes, bribones, tahúres y las clases bajas.

Carácter

Los adoradores devotos de Ranald creen que si realmente necesitan algo y le rezan lo suficiente, él se lo concederá. Aquellos que señalan que sus adoradores son unos miserables pordioseros que se ganan la vida escarbando en los excrementos de los cerdos (y cuya situación



no va a cambiar por mucho que recen) suelen tacharse de cínicos. Y a veces reciben palizas a manos de turbas de enfurecidos escarbadores de excrementos de cerdo.

Preceptos

Los devotos de Randal obedecen los siguientes preceptos, aunque si se infringen sólo parece haber consecuencias para iniciados y sacerdotes:

- Una de cada diez monedas pertenece a Randal.
- Randal desaprueba la violencia innecesaria.
- Gánate la vida con tu ingenio, no con tu espada.
- Un verdadero devoto de Randal usa la daga y el estilete; sólo los aficionados y los pazguatos necesitan armaduras y espadas largas.

SHALLYA

Diosa de la curación,
la misericordia
y el parto

La hija de la piedad, la madre de madres; estos son algunos de los nombres por los que se conoce a Shallya, la más benéfica de todas las deidades. Sus templos son lugares de quietud y comodidad; para los enfermos, los moribundos y los que carecen de hogar.

Sus sacerdotes atienden a los enfermos y los fatigados y traen a los niños al mundo, pues los shallyanos conocen las artes de la partería mejor que cualquier otro. Muchos de los habitantes del Imperio han nacido en un templo de Shallya; la mayoría regresan a él cuando están enfermos o moribundos. Al final, es al templo del padre de Shallya al que acuden.

Shallya es la hija de Verena y de Morr. Normalmente se la representa como una joven y hermosa doncella cuyos ojos están perpetuamente empañados en lágrimas, aunque también puede asumir la forma de una paloma blanca. Es una diosa de importancia excepcional en todo el Viejo Mundo. La gente visita sus templos con regularidad, en especial cuando sus hijos nacen, enferman o sufren heridas. Los ciudadanos del Viejo Mundo rezan a Shallya con frecuencia: cada vez que una enfermedad les postra en cama e impide que vayan a trabajar, cuando quieren concebir un hijo, cuando necesitan algo de misericordia pues su vida resulta demasiado dura... De todos los dioses, ella es la única que la mayoría de la gente opina que les escucha de verdad.

Símbolo

Los símbolos más comunes de Shallya son una paloma o un corazón con una gota de sangre. Sus sacerdotisas (casi todas son mujeres) visten túnicas blancas, a menudo con capuchas, con un corazón bordado con hilo dorado sobre la parte izquierda del pecho.

Zona de culto

Gente de todo tipo de vida rinde culto a Shallya por todo el Viejo Mundo. Es particularmente popular como divinidad protectora de las mujeres embarazadas, pues se cree que las protege contra abortos y que alivia los dolores del parto. No obstante, sólo las personas más bendecidas pasan su vida sin sufrir graves enfermedades o heridas. A la larga todo el mundo acaba por rezar con silenciosa desesperación a Shallya para recuperar de nuevo la salud.

Carácter

Supuestamente, Shallya escucha las oraciones de los que están en la más aciaga necesidad y siempre les ayuda, tan grande es su amor. Sin embargo, aquellos cuyos hijos enferman y mueren súbitamente (a pesar de sus oraciones) no están tan seguros de ello. Cuenta la leyenda que solía ayudar a todos, pero que su padre, Morr (el dios de la muerte), insistió

en que ayudase únicamente a una persona cada vez, pues de lo contrario su reino se resentiría.

Preceptos

Todos los seguidores devotos de Shallya intentan cumplir estos preceptos, aunque sólo sus sacerdotes los acatan con absoluta firmeza:

- No matarás.
- No negarás la curación a quien te la suplique (si está en verdadera necesidad).
- No impedirás nunca que el alma parta si ya ha llegado su hora.
- Irás por la vida sin armas. Todo lo que necesitas es un recio báculo de caminante.
- Aborrecerás al Señor de las Moscas en todas sus formas.

SIGMAR HELDENHAMMER

Dios del Imperio

Como puede colegirse por el tamaño del Imperio, las prácticas religiosas varían enormemente en distintos lugares; un mismo dios podría tenerse en mayor estima en cierta región, mientras que en otras sólo se honraría en sus días sagrados. Hay una excepción notable. En todos los rincones del Imperio se rinde culto a Sigmar con especial reverencia y temor. Es el guardián de su pueblo, su escudo y su martillo. Su nombre alberga la esperanza de que los eternos estragos del Caos jamás desharán al Imperio.

Sigmar es el divinizado fundador legendario del Imperio. Como corresponde a un gran rey guerrero, Sigmar es adorado tanto por su poder militar como por ser el gran unificador; la síntesis de todos los conflictos de intereses de los diversos grupos de poder dentro del Imperio. Se representa en estatuas y pinturas como un gigantesco y musculoso barbudo de largos cabellos rubios. Casi sin excepción blande un enorme martillo a dos manos de factura enana, y a menudo aparece sentado en un sencillo trono con una montaña de cabezas de goblins a sus pies.

Símbolo

El culto de Sigmar suele asociarse con dos símbolos: un estilizado martillo de guerra enano y un cometa con dos colas. El primero hace referencia, por supuesto, al martillo de guerra mágico de Sigmar, Ghal Maraz, mientras que el segundo representa el cometa que anunció el nacimiento de Sigmar hace mucho tiempo. Otros símbolos menos usados, que a veces se hallan grabados en la arquitectura de los lugares sagrados de Sigmar, son el grifo y la corona de oro. Ambos son signos terrenales del dominio de Sigmar sobre el Imperio como hombre y como dios.

El grifo de jade es un símbolo sigmarita reservado para el Gran Teogonista, el líder del culto. Enseñar una carta con esta marca impresa en la parte inferior basta para atravesar cualquier pueblo o ciudad del Imperio sin ser molestado.

Zona de culto

Aunque en otras partes del Viejo Mundo se le considera una deidad regional menor, Sigmar es adorado en todo el Imperio. En cada pueblo, aldea y ciudad imperial sus templos serán siempre los más grandes y los más numerosos, con dos excepciones: en la ciudad estado de Middenheim, hogar del templo central de Ulric, los templos de dicha divinidad superan en número a los de Sigmar; y en Talabheim, en la que se adora a Taal como el dios del importantísimo río, existen igual número de templos de ambos.



Hay un templo o santuario dedicado a Sigmar prácticamente en todas las aldeas. La muchedumbre (y no sólo los devotos de Sigmar, también el pueblo llano) inunda las calles y cada rincón del Imperio durante sus festividades sagradas. Incluso en las más desoladas o sencillas de las tabernas, se realizan brindis "¡por Sigmar!" casi cada hora. Desde el más vulgar de los campesinos hasta el más poderoso Conde Elector, los habitantes del Imperio veneran a Sigmar y santifican su nombre.

Fuera del Imperio, sin embargo, su culto se reduce a un puñado de exiliados e inmigrantes.

Carácter

Sigmar es un dios vengativo. Hace arder los corazones de sus seguidores y, al igual que los herreros enanos de antaño cuando se construyó su martillo, los forja para convertirlos en armas contra las maquinaciones del Caos.

Preceptos

Los adoradores devotos de Sigmar deben atenerse a los siguientes preceptos. Violar uno de estos preceptos equivale a desobedecer su voluntad y, en algunos casos, puede conllevar castigos terribles y sumarios:

- Obedece las órdenes.
- Ayuda al pueblo de los enanos.
- Trabaja para mantener la unidad del Imperio, aun al coste de tu libertad individual.
- Jura lealtad sincera a su majestad imperial el Emperador.
- Busca y destruye a los goblinoídes, los sirvientes del Caos y a aquellos que practiquen magia corrupta dondequiera que se oculten.

TAAL Y RHYA

Señor de la naturaleza, Madre tierra

Cuando los mortales acudieron por primera vez a los dioses y les rezaron para que les evitara las peores tormentas, para concederles cacerías y cosechas abundantes y para comprender los ciclos del mundo natural, crearon el culto de Taal y Rhya, rey y reina de la naturaleza. En el principio, ambos eran adorados como un único dios, Ishernos, que tenía rostro femenino en primavera y otoño, y rostro masculino en verano e invierno. El invierno pasó a ser el dominio de Ulric y las dos caras de Ishernos se convirtieron en dos deidades distintas en la imaginación de sus adoradores (y sin embargo, el culto permaneció unificado). Algunos teólogos conjeturan que Ulric también formó parte de Ishernos una vez, componiendo así una tríada, lo que explicaría los trisques que aparecen grabados en los megalitos de los más antiguos círculos de piedra de Taal y Rhya.

Taal es el poder que se encuentra tras vendavales y chubascos, cataratas y rápidos, avalanchas y corrimientos de tierra. Es el señor de las bestias, los bosques y las montañas. Las tierras salvajes del Viejo Mundo son sus dominios. Rhya es el poder tras brisas y lloviznas. Es la partera cuando nacen los animales y germinan las plantas, y la cazadora que abastece a su prole. Las tierras cultivadas son sus dominios, como también lo son el amor y la procreación. Los granjeros le rezan para que envíe las lluvias primaverales, y los jóvenes de uno y otro sexo le suplican que oriente hacia ellos el corazón de la persona amada.

Según el arte y la historia, Taal es un hombre de complexión fuerte con un largo y alborotado cabello coronado por el cráneo de un gran ciervo. Viste pieles de animales y de su barba caen balanceantes hojas doradas. En algunos cuentos se manifiesta como uno de sus tótem: un ciervo o un oso. Rhya suele representarse como una mujer encantadora y maternal, con una maraña de ramas y flores por cabello y un tejido de hojas siempre verdes y fragantes hierbas por toga, aunque también aparece en la forma de su principal tótem (una gama).



Símbolo

El símbolo de Taal y Rhya es la Espiral de la Vida, una espiral que representa el ciclo anual de la naturaleza de nacimiento, madurez y muerte. Este símbolo también lo usan los hechiceros jade. Por sí solo, Taal suele simbolizarse con astas de ciervo o un hacha de piedra, con la que se dice que provoca truenos, rayos y avalanchas (golpeando las cimas de las montañas). El símbolo de Rhya es una gavilla de grano o un arco y una flecha (que representan su aspecto de cazadora y el dardo del amor). Los sacerdotes de ambos dioses suelen vestir túnicas sencillas de color gris, marrón o verde, que adornan con hojas y flores durante las festividades.

Zona de culto

En cualquier parte en que a la gente le preocupe el clima, la cosecha, las tierras salvajes o el amor, se rinde culto a Taal y Rhya. Taal es especialmente adorado en el norte y el este del Viejo Mundo, en los grandes bosques y montañas del Imperio. La mayor parte de sus seguidores son montaraces, leñadores y hechiceros ámbar. Los adoradores más devotos de Rhya son granjeros y cazadores. Muchos hechiceros jade siguen venerando a estas dos deidades como la unificada Ishernos.

Taal no suele ser adorado en las ciudades, pero en Talabheim, fundada en base al comercio fluvial, se le conoce como el Padre de los Ríos, y es el dios oficial de la ciudad.

Carácter

Taal se considera un dios indiferente. Al igual que una montaña o una tormenta, se muestra insensible en lo que atañe a los mortales. Rhya, por el contrario, nutre generosamente al mundo proporcionándole sustento y belleza natural.

Preceptos

Los sacerdotes de Taal y Rhya deben acatar los siguientes preceptos:

- Los hijos de Taal se entregan gustosos para proporcionar alimento y sacrificios. Respeta y honra este don que se te ofrece.
- Debes presentar un sacrificio animal o de grano a Taal y Rhya una vez al mes, durante la luna nueva.
- Cada año, todos los sacerdotes deben pasar siete días con sus noches en soledad y apartados de la civilización, entrando en comunión con la naturaleza y viviendo de lo que puedan coger. El momento en que debe retirarse cada sacerdote será determinado por los jefes de la región.
- No te cubrirás con metal, sino que habrás de vestir las pieles de tus congéneres animales.
- Enorgullecete de tu fuerza y habilidad natural. Evita las armas de fuego y demás productos de la ciencia.

ULRIC

Dios de los lobos, la batalla y el invierno

Altos y feroces, los adoradores de Ulric conservan el espíritu y las tradiciones de sus antepasados fundadores del Imperio.

El culto de Ulric, tal y como es ahora, se remonta a más de tres mil años atrás, y su líder es perfectamente capaz de trazar su linaje en cada milenio. Cuando los predecesores de la tribu teutógena cruzaron las terribles y heladas montañas del Viejo Mundo y llegaron a la región que se conoce ahora como Imperio, fue Ulric quien les guió, enviando lobos para protegerles por el camino. Estos hombres no erigían monumentos ni forjaban el acero. Eran hombres salvajes. El culto de Ulric conserva ese espíritu primigenio del que surgió el Imperio, aun en esta era moderna de pólvora negra y otras maravillas.



Ulric es el dios de la batalla y la destrucción, el patrón de los lobos y el espíritu del invierno. La mayoría de los eruditos lo conciben como el hermano de Taa. Ulric se representa como un inmenso guerrero similar en forma y en armamento a los bárbaros que fundaron el Imperio: su largo cabello cae suelto, su negra y espesa barba está argentada por la escarcha; sobre su espalda lleva un manto de piel de lobo gris plateado. Blande un gigantesco martillo de dos manos y va a la batalla sin yelmo para demostrar su valor. Ulric también suele representarse de vez en cuando como un enorme lobo gris plateado. Desprecia la debilidad, la cobardía y las artimañas, y espera de sus seguidores que resuelvan siempre sus problemas por el camino directo.

Ulric era el dios patrón de los teutógenos, una de las doce grandes tribus humanas, y el pueblo del que descendió el mismísimo Sigmar. Al igual que su dios, Sigmar esgrimía un martillo a dos manos y entraba en combate sin yelmo. Tras muchas aventuras, Sigmar unificó las tribus, formando así el Imperio. Desde entonces, la religión principal del Imperio ha sido el culto a Sigmar, ocupando así el puesto de Ulric.

Símbolo

El símbolo de Ulric es el lobo; muchos de sus seguidores llevan medallones con una cabeza de lobo, y este diseño también se usa mucho para decorar armas y armaduras. Algunos adoradores de Ulric visten pieles de lobo como mantos. Sus sacerdotes llevan túnicas negras con emblemas de cabezas lupinas en el pecho y decoradas con piel de lobo.

Los adoradores de Ulric más entregados suelen ir sin afeitarse y no se arreglan el pelo, para parecerse en lo máximo posible a Ulric.

Zona de culto

Ulric es adorado sobre todo en el norte del Imperio, particularmente en Middenland, pero su culto puede encontrarse en otras partes del Viejo Mundo (especialmente entre guerreros). Las órdenes de caballería, soldados, mercenarios y casi cualquiera que se gane la vida luchando tendrá cerca en todo momento un santuario consagrado a Ulric.

En Middenheim el culto de Ulric es la fuerza dominante tanto política como espiritualmente. Sólo allí está sumamente organizado, pues cuenta con inmensos templos y complejos que albergan a miles y miles de clérigos y demás miembros del culto. Sólo allí, de todo el Imperio, logra Ulric eclipsar fácilmente la importancia de Sigmar; Ulric es el nombre más frecuente para los niños en Middenheim, y la mayoría de sus habitantes masculinos dejan de afeitarse en señal de devoción.

Aunque los guerreros profesionales de todo el Viejo Mundo rezan a Ulric (y a menudo diariamente), este tipo de gente raras veces recurre a templos ni clérigos para comunicarse con su dios. Así, es cierto que el culto de Ulric sólo está muy organizado en Middenheim, pero que no quepa la menor duda: Ulric es un dios poderoso e importante, a quien reza todo hombre o mujer que deba entrar en combate. Y en el Viejo Mundo, todos acaban por hacerlo tarde o temprano.

Carácter

Ulric se considera una deidad indiferente. Es distante, cruel e implacable, y espera que sus seguidores se valgan por sí mismos y depositen su fe en su propia habilidad marcial.

Preceptos

Los adoradores devotos de Ulric deben atenerse a los siguientes preceptos. Los iniciados, sacerdotes o templarios que los violen pueden perder sus capacidades:

- Obedece a los que son mejores que tú.
- Defiende tu honor cada vez que sea desafiado.
- Permanece honrado y sincero. El engaño y las argucias no son el estilo de Ulric.

- Sólo puedes vestir una piel de lobo si has matado al lobo tú mismo usando las armas que proporciona la naturaleza: arcos hechos a mano, lanzas fabricadas con palos afilados, etc.
- Las armas de pólvora, explosivas o incendiarias, así como las ballestas, no conceden gloria al portador. Úsalas si debes, pero es preferible utilizar otro tipo de armas y armaduras.
- No se debe permitir que las llamas de los templos y santuarios de Ulric se apaguen nunca; se dice que si esto ocurriese, el invierno siguiente duraría todo un año.

VERENA

Diosa del saber y la justicia

Verena es la diosa de la sabiduría, la razón y la justicia. Es especialmente popular entre los cultos y los estudiosos. En su aspecto de diosa de la justicia le preocupa la imparcialidad más que la aplicación estricta de las leyes; se opone a la tiranía y la opresión tanto como al crimen. Verena suele representarse como una hermosa mujer, de aspecto digno y solemne. En las leyendas suele adoptar la forma de una lechuza o la de un sabio venerable de cualquier sexo. Se dice que es la esposa de Morr. Mientras que él es el señor del umbrío conocimiento de los sueños y el futuro, ella es la señora del conocimiento del pasado y el presente.



Símbolo

El símbolo de Verena es la lechuza, un icono tradicional de sabiduría. Sus seguidores y sacerdotes portan a menudo medallones con el dibujo de una lechuza o cabeza de lechuza. Las túnicas de los sacerdotes son blancas, en representación de la luz del conocimiento y la razón.

Para simbolizar a Verena en su aspecto de diosa de la justicia se utiliza una balanza, combinada a veces con la lechuza. Una espada con la punta hacia abajo representa el arma que según se dice utiliza para impartir justicia en su aspecto más marcial.

Zona de culto

Se rinde culto a Verena en todo el Viejo Mundo, sobre todo en las ciudades universitarias como Altdorf y Nuln, en las que existen grandes templos en su honor. Posee templos menores en la mayoría de los pueblos y ciudades de distinto tamaño, situados por lo general en los barrios administrativos, y todas las academias y centros de aprendizaje tienen un santuario o templo consagrado a ella. Los santuarios privados también son elementos habituales en los hogares de magistrados, administradores, diplomáticos y académicos (entre los que se incluye más de un mago). Algunos de sus más fieles adeptos son hechiceros celestiales.

Carácter

Sus mayor deseo es que los mortales aumenten su conocimiento y su sentido de la justicia y que renuncien a la tiranía. En lugar de proporcionar revelaciones directas, inspira a la gente para que descubran la verdad por sí mismos.

Preceptos

Los sacerdotes de Verena deben acatar los siguientes preceptos:

- Salvaguarda el conocimiento.
- Evita en tu juicio el miedo o el favoritismo.
- Haz de mediador en disputas cada vez que te sea posible.
- No permitas que te conviertan en un instrumento de la injusticia o la herejía.
- El combate debe ser tu último recurso, pero nunca temas empuñar la espada de la justicia.

— ÓRDENES RELIGIOSAS —

La sección siguiente describe los templos y órdenes religiosas de los distintos dioses. El DJ debe reservarse esta información, al menos al principio. Si algún jugador se une a alguna de las órdenes, podrá leer la sección correspondiente. Por lo demás, es mejor mantener en secreto los misterios de los dioses sobre la tierra.

EL CULTO DE MANANN

Casi todos los templos de Manann están ubicados en pueblos costeros, aunque existen algunos en puertos de interior como Altdorf, en los que atracan los navíos que se dirigen a mar abierto. El templo principal de Manann se encuentra en el distrito portuario de Marienburg. Es un edificio enorme y bien equipado, que alberga las riquezas donadas en cada generación por mercaderes y marineros. Los templos de Manann son semi-independientes, aunque todos ellos tributan al de Marienburg.

Los templos del culto varían mucho en cuanto a forma y tamaño. Normalmente son salones espaciosos en los que hay una estatua de Manann, pero difieren en los demás detalles, sobre todo en lo relativo a los estilos de arquitectura y decoración. Los santuarios de Manann son igualmente diversos, y pueden variar desde edificios pequeños pero elaborados hasta simples estatuas en los puertos o entre almacenes.

Los servicios de los templos tienden a concentrarse en la adoración de Manann o en apaciguarle leyendo en voz alta sobre sus míticas hazañas. Sus adoradores poseen miles de páginas en las que se describe la crueldad y generosidad erráticas de su deidad.

Órdenes sagradas

El culto a Manann no está muy jerarquizado. Aparte del patriarca o matriarca, que reside en Marienburg, tan sólo hay sacerdotes. Los sacerdotes de un templo concreto se gobiernan a sí mismo por medio de cooperación amigable, apelando al gran templo de Marienburg cuando se les presenta un conflicto persistente. La principal labor del patriarca o matriarca consiste en resolver estos conflictos y dirigir la orden del Albatros, sacerdotes marineros que sirven en navíos mercantes y militares a cambio de diezmos. A veces estos diezmos son muy elevados, pues los navegantes de la orden cuentan entre los mejores del Viejo Mundo y pueden exigir grandes sumas. Muchos marineros consideran que trae buena suerte tener a bordo a un navegante de la orden del Albatros, pues creen que sólo un acólito de Manann puede apaciguar su furor.

Provocadores de naufragios y piratas de toda la costa septentrional del Imperio le adoran como Stromfels, dios de los arrecifes y las corrientes. Debido a la asociación de este subculto con la piratería, está proscrito en el Imperio. También veneran a Manann (bajo diversos nombres) bateleros y demás habitantes de ríos navegables. Algunos eruditos humanos afirman que Mathlann, el dios élfico de la tormenta, no es sino un avatar de Manann. Desde luego, el parecido de ambos nombres es indiscutible.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Manann comienzan con la habilidad Nadar además de sus habilidades normales por profesión. Los sacerdotes de Manann pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades como parte de sus profesiones: Remar, Navegar y Oficio (Calafate).

Personajes destacados

La actual matriarca es Camille Dauphina, una mujer de mediana edad, genio irónico y gran ambición. Posee contactos con la mayoría de las familias mercantes de Marienburg y se sirve de la orden del albatros para controlar los negocios mercantiles de todo el Viejo Mundo. Es disciplinada, pero derrocha demasiado en nuevas obras de arte para el

gran templo. Muchos sacerdotes, sobre todo fuera de la ciudad, creen que está convirtiendo el culto en un gremio mercantil, y perciben muy poco reconocimiento a su salvaje dios en sus negocios.

Días sagrados

El equinoccio de primavera es el principal día sagrado del culto, pues marca el comienzo de la temporada de las largas travesías. Otras festividades se celebran al final de la primavera y durante mareas muertas. Los sacerdotes de Manann también celebran rituales cuando Mannslieb está llena pues, al igual que su dios, controla las mareas.

EL CULTO DE MORR

Los templos de Morr están consagrados a él bien como señor de la muerte o como señor de los sueños. La característica distintiva de estos templos son sus amplios portales de pétreos dinteles. Estos portales siempre están abiertos, como las puertas del inframundo y las tierras de los sueños. Existe muy poco contacto entre los templos del culto, pero cada diez años se celebra un cónclave de sacerdotes en Luccini (Tilea). En él se discuten y deciden cuestiones de doctrina y rituales.

Los templos del señor de la muerte son lugares de sepultura. Normalmente sólo se utilizan para funerales y para preparar a los muertos: los "Jardines de Morr" son cementerios donde se entierra a los difuntos. Sobre o junto a estos cementerios se construyen templos mortuorios. Estos templos son de construcción sólida, generalmente de piedra. Su interior está desnudo y suele hacer frío. Los parientes de los muertos los llevan ante las puertas del jardín y se los entregan a los sacerdotes, quienes preparan y entierran los cuerpos.

Los templos del señor de los sueños son menos abundantes que sus jardines. Suelen ser estructuras abovedadas con un óculo. Su interior está lleno de vapores de incienso y humo de braseros. La gente acude a estos templos para que les interpreten sus sueños y para pedir a los sacerdotes que lleven a cabo adivinaciones.

Los santuarios de Morr casi siempre presentan la forma de un portal formado por dos pilares lisos y un dintel. En algunos casos, uno de los pilares es de mármol y el otro de basalto. La gente no suele levantar santuarios a Morr en sus hogares, pues según la creencia general sus símbolos traen mala suerte. Hay una excepción a esto: cuando la gente desea tener sueños apacibles o visiones de futuro. En estos casos montan un pequeño brasero, con un estilizado cuervo grabado en ellos, y lo encienden para que arda durante las noches.

Órdenes sagradas

El clero del culto se divide en dos órdenes: la Orden del Sudario y los augures. Los sacerdotes de la Orden del Sudario realizan los oficios en los templos funerarios y protegen las tumbas y cementerios cercanos de ladrones de tumbas y nigromantes. Estos sacerdotes tienen reputación de hoscos e impenetrables, pero también se cuentan historias sobre su silenciosa gentileza: ayudan a una viuda y a su hijo desde el anonimato, abrazan a un amante despechado, oran por los difuntos olvidados por sus propias familias...

Los augures son pocos, pero están muy solicitados debido a su experiencia a la hora de interpretar augurios y practicar las artes adivinatorias. Raras veces se alejan de sus templos, y pasan la mayor parte de su tiempo en trances y meditaciones. Si un augur se aventura fuera será como resultado de un sueño o cualquier otra señal. Los augures tienden a comportarse de modo distante, pero se animan repentinamente cuando experimentan o interpretan una visión. A veces los hechiceros traban amistad con los augures y comparten los secretos de sus artes.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Morr comienzan con la habilidad Intimidar además de sus habilidades de profesión normales. Los sacerdotes de Morr pueden (si lo desean) aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de su profesión: Sabiduría académica (Nigromancia), Amenazador y Oficio (Embalsamador).

Personajes destacados

En Talabheim, una figura notable dentro del culto es Paul van Soleck. Miembro de los augures, Paul es el mayor vidente vivo de la orden a la temprana edad de quince años. Muy pocos se sienten cómodos en su presencia. Sin parpadear, clava sus ojos de color zafiro sobre cualquiera que le dirija la palabra, y su rostro posee una belleza más desconcertante que atractiva, pues es frío como una estatua. Paul es conocido en toda la ciudad no sólo por sus visiones sino también por sus excentricidades. Muchas noches duerme entre las lápidas. Afirma que los muertos le susurran el futuro, cosa que pocos se atreven a contradecir dada la precisión de sus vaticinios. El Conde de Talabheim ha cogido aprecio a Paul y le invita frecuentemente en audiencias privadas para recibir consejo de las visiones del joven.

Días sagrados

El culto tiene dos noches sagradas, cuando las dos lunas del mundo están llenas. La primera es Hexensnacht (la noche bruja), la víspera del año nuevo. La segunda es Geheimnisnacht (la noche del misterio), unas semanas antes del comienzo del otoño.

LAS ÓRDENES MYRMIDIANAS

Los principales templos de Myrmidia se hallan en la ciudad estaliana de Magrita y en la ciudad tileana de Remas. Los estalianos creen que Myrmidia se crió en Magrita, del mismo modo que los tileanos piensan que Remas fue su hogar.

El templo magritano, que se encontró en vanguardia durante las Guerras Árabes, está en auge y se considera el centro espiritual del culto. Actualmente, todos los templos de Myrmidia del Viejo Mundo responden ante el de Magrita, pero la última vez que se sirvió de su prerrogativa fue al iniciar la guerra con Arabia, cuando emitió un llamamiento para reunirlos a todas.

Hay un templo de Myrmidia en la ciudadela de cada pueblo y ciudad de Estalia y Tilea, y en la mayoría de las ciudades de cierta categoría existen múltiples templos. También pueden encontrarse templos en las zonas meridionales de Bretonia y el Imperio, así como en otros lugares en los que se suelen contratar mercenarios sureños.

Sus templos tienden a seguir los estilos arquitectónicos de Tilea y Estalia: estancias cuadrangulares o rectangulares cubiertas por elaboradas cúpulas y chapiteles. El exterior suele cubrirse con bajorrelieves de armas y armaduras de tamaño exagerado, que parecen colgar de las paredes del edificio. Los santuarios pueden parecer templos en miniatura o esculturas independientes de armas, escudos y armaduras apiladas, aunque las más comunes son las estatuas de la propia diosa, que pueden encontrarse en las esquinas de toda la región del sur.

Órdenes sagradas

Las dos principales órdenes de Myrmidia se concentran en el templo de Magrita. Sus iniciados y sacerdotes pertenecen a la orden del Águila, que recibe su nombre de la forma que se dice adopta Myrmidia antes de la batalla para reconocer el terreno o la ubicación de sus enemigos. El clero de esta orden atiende a los soldados, ya sean las fuerzas nacionales de Tilea y Estalia o las compañías de mercenarios del sur que luchan por todo el Viejo Mundo. Los miembros de esta orden consideran un gran honor y un deber sagrado combatir junto a estos soldados y asesorar a los comandantes en cuestiones tanto marciales como espirituales.

Los caballeros templarios de la orden de la Lanza Justiciera integran el segundo grupo. Los caballeros de esta orden están presentes en todos los países del Viejo Mundo, y a veces actúan bajo nombres distintos, como los caballeros del Escudo Estrellado o los caballeros del Titán Implacable. Estas órdenes menores de caballería, devotas de Myrmidia, rinden homenaje a la orden central del Temple y pueden ser convocadas a la batalla por el Glorioso Líder, como sucedió cuando el templo magritano entró en guerra con Arabia. En dicha guerra, la orden de la Lanza Justiciera encabezó la carga y combatió con la mayor ferocidad.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Myrmidia comienzan con el talento Golpe letal, además de sus habilidades de profesión normales. Los sacerdotes de Myrmidia pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de su profesión: Mando y Especialista en armas (tres cualesquiera).

Personajes destacados

El sumo sacerdote de Myrmidia se denomina La Última Águila (N. del t.: "La Águila Última" en el original, probablemente en el sentido de "águila definitiva"). L'ultima Aquila en Tilea, y en la actualidad es una mujer de cabellos azabache llamada Isabella Giovanni. Es de Tilea, pero ha jurado lealtad al templo de Estalia, lo cual ha generado bastante controversia. Ella intenta calmar la constante lucha que libran los fieles acerca del lugar de nacimiento de Myrmidia.

El líder de la orden de la Lanza Justiciera se denomina Glorioso Líder. En este momento el Glorioso Líder es un estaliano llamado Juan Franco. Se dice que tiene bien cogida a la orden, y que tiene los ojos puestos en Arabia otra vez.

Días sagrados

Myrmidia no posee festividades sagradas fijas, aunque es costumbre que sus seguidores le rindan culto y le ofrezcan sacrificios al inicio y al fin de las campañas, así como antes y después de una batalla.

EL CULTO DE RANALD

Ranald carece de una organización eclesiástica formal. Hay pequeños santuarios situados en los escondrijos de los ladrones o en los rincones de cuchitriles oscuros; también hay santuarios públicos en las zonas de clase baja de muchas ciudades, atendidos por el populacho o por organismos religiosos. Normalmente no suele haber más de un santuario por barrio, y suele encontrarse en un callejón apartado o en cualquier otro lugar inaccesible. Si las autoridades que censuran el culto a Ranald se topan con uno de estos santuarios, la gente del vecindario fingirá indignación y lo destrozará, para luego reconstruirlo esa misma noche en algún otro rincón difícil de encontrar. Los más impresionantes santuarios de Ranald se hallan en casas de juego y en algunos gremios mercantiles.

Los santuarios de Ranald nunca son muy elaborados, y están contruidos de modo que se puedan apartar y esconder con rapidez. Suelen estar contruidos por un sencillo banco cubierto decorado con el símbolo de la "X" o con una talla de un gato o cuervo.

Hay pocos templos de Ranald en el Viejo Mundo. Uno de ellos está en la gran ciudad mercantil de Marienburg: es una impresionante casa de adoración con techos abovedados y estatuas de oro. Dada la independencia de Marienburg respecto del Imperio y su perpetuo estatus de desamparado, sus habitantes tienen a Ranald como uno de sus dioses favoritos.

Órdenes sagradas

No existen órdenes sagradas formales de Ranald, del mismo modo que carece de estructura eclesiástica. Hay iniciados y sacerdotes de Ranald, pero no tienen dónde ir para recibir adiestramiento. Sencillamente, deben buscar a alguien que ya sea sacerdote de Ranald para aprender de él.

Los sacerdotes de Ranald son vagabundos y aventureros. Aman la vida y están muy interesados en contemplar y experimentar las partes del mundo que otro clero más "respetable" jamás vería ni conocería. Por esta razón suele haber clérigos de Ranald en salas de juego, gremios de ladrones, casas de grog y demás sitios infames. Consideran que su rebaño son aquellos que viven en las peores condiciones.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Ranald comienzan con la habilidad Prestidigitación además de las habilidades normales de su profesión. Los sacerdotes de Ranald pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus profesiones: Escondarse, Suerte y Movimiento silencioso.

Personajes destacados

Actualmente reside en Marienburg un sacerdote de Ranald muy poderoso llamado Hans von Kleptor, que ha reunido al errante clero de Ranald en el templo de la ciudad. Se dice que pretende conseguir que adquiriera más importancia, para resistir la opresión que sufre en otras partes del Viejo Mundo. Es un personaje carismático, atractivo y sabio, y algunos creen que es el hijo de Ranald y una mujer mortal.

Días sagrados

A diferencia de otros cultos, en los que la gente abarrota las calles para celebrar sus días sagrados, las festividades de Ranald se homenajean en secreto. Los días sagrados de Ranald varían de unas regiones a otras, y normalmente coinciden con leyendas locales y celebraciones de entrega de regalos. La mayoría de las culturas tienen un día en el que familiares y amigos intercambian pequeños detalles, y ese día suele considerarse sagrado para Ranald.

LAS ÓRDENES SHALLYANAS

El templo más famoso de Shallya se encuentra en Couronne, la capital de Bretonia. Está edificado sobre uno de los manantiales por los que es famosa la ciudad. Es una meta popular para los peregrinos, especialmente aquellos que están gravemente enfermos.

Hay un templo o santuario dedicado a Shallya en todas las ciudades, pueblos y aldeas del Viejo Mundo; cada uno de ellos, en teoría, debe rendir tributo al templo más cercano, los cuales a su vez se lo rinden a los templos centrales de las capitales de cada nación. Los sumos sacerdotes y sacerdotisas de dichas capitales, junto a la suma sacerdotisa de Couronne, forman un concilio que es la autoridad suprema del culto de Shallya. Este concilio se reúne en Couronne una vez cada seis años.

El mayor templo de Shallya de todo el Imperio se halla en Altdorf: es una magnífica casa de curación construida con mármol blanco y embellecida con ricos tapices de tela blanca bordados en oro. El templo de Altdorf se encarga de cuidar de la salud del mismísimo Emperador. Este enorme edificio, en cuyo interior nacen tantos bebés, se halla tan sólo a veinte pasos del Jardín de Morr en el que se entierra a los muertos. Cada vez que alguien se queja de lo dura que es la vida, la típica respuesta en Altdorf es encogerse de hombros y decir "lo único que sacas de ella son veinte pasos".

Al sureste del Imperio, más allá del Paso del Fuego Negro, se halla Heiligerberg, la montaña sagrada de Shallya. Se dice que hace dos mil años la diosa en persona se apareció en la cima de la montaña a la jovencísima sacerdotisa Pergunda, quien poco después comenzó a realizar curaciones milagrosas. Desde entonces puede verse una abadía en el lugar, que ha estado ahí durante incontables generaciones. Hasta hace poco era el hogar de la madre Elsbeth, una gran sanadora y heredera espiritual de Pergunda. Miles de personas se han aventurado a través del Paso del Fuego Negro para poder verla antes de su muerte, pero de los



supervivientes sólo unos pocos recibieron la curación que ansiaban antes de que Morr se la llevara.

Los templos de Shallya suelen consistir en un patio con un gran templo con forma de auditorio a un lado, una hilera de dos o tres santuarios al otro, y una enfermería en el fondo. Los santuarios son simples cabañas pequeñas de forma rectangular, normalmente de piedra, con un bajo relieve del corazón de Shallya sobre el dintel.

Órdenes sagradas

Los sacerdotes de Shallya son la única orden sagrada del culto, que carece de templarios pues depende de la protección de otros. Los sacerdotes se conocen simplemente por la orden del Corazón Sangrante y suelen ser reclutados de entre huérfanos que han sido abandonados en los templos de Shallya, niños cuyas madres murieron en el parto, y demás víctimas trágicas.

Una opinión muy extendida entre los sacerdotes shallyanos es que sólo una persona criada por otros sacerdotes de Shallya puede poseer la devoción necesaria para permanecer en el culto.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Shallya comienzan con la habilidad Sanar además de las habilidades normales de su profesión. Como la profesión de iniciado ya incluye esta habilidad, se considera que los iniciados de Shallya la obtienen dos veces, lo que les concede una bonificación de +10% (ver Dominio de habilidades en el Capítulo 4: Habilidades y talentos). Los sacerdotes de Shallya pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de su profesión: Resistencia a la enfermedad, Oficio (Boticario) y Oficio (Herbolario).

Personajes destacados

La suma sacerdotisa del culto imperial de Shallya, Anja Gustavson, ha presidido el culto en el Imperio desde hace cincuenta años. Ahora es una mujer tan anciana y frágil que un viento fuerte podría convertirla

en polvo, y se da por sentado que pronto se designará a una nueva suma sacerdotisa. La cabeza de la iglesia imperial de Shallya no sólo gobierna el concilio shallyano central de Couronne, sino que también es la encargada de atender personalmente al Emperador. Anja Gustovson es tan vieja que lleva varios años sin poder desempeñar su labor, por lo que este servicio lo desempeñan provisionalmente varios galenos seculares. Cuando muera y sea sustituida, probablemente cambie la situación. Se rumorea que los galenos ambicionan la riqueza que les proporciona este cargo y han estado cuidando de Anja Gustavson, haciendo todo lo posible por mantenerla con vida.

Días sagrados

No hay días sagrados específicos, aunque los habitantes del Viejo Mundo tienen la costumbre de ofrecer un sacrificio a Shallya cada año en el aniversario de su nacimiento.

EL CULTO DE SIGMAR

El culto está organizado siguiendo un patrón de estricta jerarquía, bajo el liderazgo espiritual del Gran Teogonista de Altdorf. Éste preside el mayor templo de Sigmar en el Imperio, así como la iglesia en general. Un peldaño por debajo del Gran Teogonista en la escalera de poder se encuentran los dos arquitectores con sede en Nuln y Talabheim, y directamente bajo ellos hay dieciocho lectores ordinarios. El Gran Teogonista comisiona a todos los lectores, y en el evento de su muerte se reúnen en un cónclave secreto bajo la catedral de Altdorf para escoger a su sucesor. Esta estructura no es más que un reflejo de la propia estructura del Imperio, cuyas leyes se basan en la ley sigmarita. Como los lectores del culto de Sigmar escogen al Gran Teogonista, así los Condes Electores y demás Electores escogen al Emperador.

Dado el papel vital que desempeñan los enanos en la leyenda de Sigmar, es costumbre que el Gran Teogonista, los arquitectores y otros lectores adopten nombres clave enanos cuando entran en posesión de sus oficios. Estos nombres se usan únicamente en las grandes ceremonias en las que sólo estén presentes los miembros de este consejo.



Que los arquitectores y muchos de los lectores se han enriquecido, cebado y corrompido con su poder es, en el mejor de los casos, un secreto mal guardado del culto de Sigmar, y más comúnmente una infamia con la que se vitupera a los predicadores callejeros desde Middenheim a Nuln. Les preocupa más la riqueza y el poder del culto que la unidad y fuerza del Imperio. Muy pocas veces se arriesgan a enfrentarse contra el Caos o la magia corrupta; prefieren permanecer en el lujo de sus opulentos templos, rodeados de ricos manjares, suaves cojines y hermosas y jóvenes criadas.

Órdenes sagradas

Los sacerdotes de Sigmar pertenecen a una de las tres órdenes existentes, la cual determinará su función dentro del culto. Casi todos los PJ sacerdotes pertenecerán a la orden del Martillo Plateado, cuyos miembros (que se conocen como sacerdotes guerreros) viajan por el Imperio promocionando el culto, luchando contra el Caos y en general consiguiendo gloria para su dios. Como sacerdotes aventureros se espera de ellos que aporten cierta cantidad de sus ingresos al culto. También puede que de vez en cuando se les exija servir como guardianes de un templo o como guardaespaldas de altos dignatarios del culto. Pueden oficiar servicios y confesar en ausencia de un miembro de la orden de la Antorcha.

Los administradores de los templos del culto son sacerdotes miembros de la orden de la Antorcha. Son los sacerdotes que ofician las ceremonias religiosas, escuchan a los fieles en confesión y organizan los principales eventos en días sagrados. Es muy raro encontrarlos lejos del templo o santuario al que han sido asignados. Esta orden conforma el elemento principal de los sacerdotes del culto, y las demás órdenes están sometidas a sus líderes.

Otra parte importante del culto es la orden de la Llama Purificadora. Los miembros de esta temida organización son a veces antiguos sacerdotes o templarios, pero lo más normal es que sean devotos congregantes de profesiones más laicas (tales como torturadores). Esta orden se encarga principalmente de aquellos que practican magia prohibida ("vulgar"), de forma parecida a los cazadores de brujas contratados por los Condes Electores. Sin embargo, en el insólito caso de que los adoradores del Caos consigan penetrar el culto de Sigmar (un sacerdote guerrero que adore en secreto a Khorne, por ejemplo), será la orden de la Llama Purificadora la que erradique a los infieles.

Además existe también la orden del Yunque. Es una orden monástica cuyos miembros viven aislados del resto de la sociedad, dedicándose a la meditación y la oración. Su función principal consiste en estudiar e interpretar la Palabra de Sigmar, el cimiento de la ley imperial. Las facultades de Derecho pueden contar con miembros de esta orden, y los rangos superiores proporcionan consejo legal al Gran Teogonista y al Emperador. No sólo hay sacerdotes entre sus filas, sino también abogados y frailes. Hay una diferencia clara entre esta orden y el culto de Verena. La orden del Yunque se centra en la ley escrita, dejando la justicia para el culto de Verena.

El culto también guarda un estrecho vínculo con varias órdenes de caballería que tienen por patrón a Sigmar. La más conocida de ellas es la de los caballeros del Corazón Ardiente, famosos por su excelencia marcial junto al ejército imperial en tiempos de guerra. Aunque no son "del culto", a menudo se les puede encontrar predicando su obra.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Sigmar comienzan con la habilidad Sabiduría popular (Enanos), además de las habilidades normales de su profesión. Los sacerdotes de Sigmar pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de su profesión: Mando, Hablar idioma (Khazalid) y Especialista en armas (A dos manos).

Personajes destacados

El Gran Teogonista anterior, Volkmar el Adusto, fue dado por muerto a manos de las fuerzas del Caos. Le sustituyó Johann Esmer, que permaneció junto al Emperador durante la invasión de Archaón. Sin embargo, durante

la Tormenta del Caos Volkmar pareció volver de entre los muertos (algunos dicen que por obra de un Príncipe demonio). Su regreso ha causado un gran revuelo, y aún se discute si debe devolverse su oficio como Gran Teogonista. Y si tal cosa ocurre, ¿qué pasará con Esmer?

Otro notable sigmarita es Luthor Huss. Surgió de entre las filas del clero y el pueblo llano le llama el profeta de Sigmar. Huérfano criado por el culto, poderoso guerrero contra las fuerzas del Caos, Huss fue ascendido durante algún tiempo al cargo de lector. Indignado ante el poder que ostentaban los líderes del culto, ha rechazado desde entonces todo título y actualmente vaga por el Imperio, combatiendo contra el Caos y pugnando por devolver al culto su viejo método de virtud austera y fuerza marcial contra la corrupción. Predica abiertamente contra "la voluptuosidad de los arquitectores", lo cual acabará por hacer que el culto le dé la espalda. Curiosamente, el Gran Teogonista Volkmar aún no se ha pronunciado sobre Luthor Huss; muchos toman su silencio como aprobación.

El asunto llegó al punto crítico cuando Huss descubrió a un joven herrero de Reikland llamado Valtén, cuyo valor y destreza le convenció de que era nada menos que la encarnación del propio Sigmar. El Gran Teogonista Esmer, viejo enemigo de Huss, lo consideró una herejía de la mayor magnitud, pero Huss y Valtén apelaron directamente al Emperador. Karl Franz no estaba dispuesto a renunciar para ascender a un muchacho de dieciocho años, pero sí que le entregó a Valtén el martillo Ghal Maraz para que lo blandiera en combate contra las fuerzas de Archaón. La posterior desaparición de Valtén (asesinado tal vez por manos inhumanas) no ha contribuido a cerrar el creciente cisma que hay entre la veneración de Sigmar y el Imperio.

Días sagrados

La principal festividad del culto es el primer día del verano. En él se conmemora tanto el día en que Sigmar fue coronado Emperador como la fecha de su abdicación, en la que, tal y como se describe en el evangelio sigmarita (la obra literaria más sagrada del culto), "abandonó el mundo de los mortales para engrosar el reino de los dioses". La festividad se celebra por todo el Imperio con grandes fiestas y banquetes, y en Altdorf sale una gran procesión alrededor de los muros de la ciudad, encabezada por el Gran Teogonista en persona.

EL CULTO DE TAAL Y RHYA

El culto de Taal y Rhya no tiene un centro de adoración, sino que en cada zona geográfica (el Gran Bosque, las Montañas Centrales y demás) existe un templo o círculo de piedras que es el centro de operaciones de los jerarcas de la zona.

Los círculos de piedra son los más antiguos lugares de culto; la mayoría están en pie desde la era de Ishernos. Los círculos se hallan en las cimas de las colinas y en los claros de todo el Viejo Mundo y en ellos se celebran los días sagrados y los rituales del culto. A veces, y con el permiso de los jerarcas, los hechiceros jade tejen sus hechizos entre estos megalitos.

La mayoría de los templos están dedicados específicamente a Taal, y se hallan en plena naturaleza o en sus límites. Suelen ser circulares y de piedra maciza. Sus techos son cónicos, y los más antiguos (que se encuentran en la parte septentrional del Imperio) tienen tejados de madera cubiertos de bálago o césped. Tienen un hogar circular en el centro, pero por lo demás están vacíos; no hay estatuas, altares, bancos ni demás inmobiliario en su interior. El hogar se levanta desde el suelo y tiene dos o tres capas de piedra seca. A menudo se cubre con cráneos de animales.

Los santuarios de Taal presentan distintas formas, desde versiones en miniatura de los templos hasta arboledas sagradas. Muchas arboledas consagradas a Taal están marcadas con un cráneo de ciervo o de oso colgado del árbol más antiguo. Los santuarios de las montañas suelen tener la forma de un montículo de piedras coronado por un cráneo de dicha criatura, y es costumbre que todos los que pasen junto a ellas añadan una piedra al montón como muestra de respeto.

No hay templos dedicados a Rhya, pues todos sus rituales se llevan a cabo en campo abierto y en praderas. Sin embargo, abundan sus santuarios, que se encuentran en los límites de muchas aldeas. Estos santuarios son

UNA SALIDA HONORABLE

Aporré la puerta del sacerdote durante largo rato. Era tarde, y la hora de visita ya había pasado. Finalmente, oí el roce de metal contra madera y la mirilla se abrió.

-¿Quién es? -gruñó una voz. Reconocí de inmediato al que hablaba.

-Seguro que recordáis a vuestro viejo camarada, Karl-Friedrich -dije. La puerta se abrió de golpe. Holtz parecía más gordo de lo que recordaba. Qué buena vida de un sacerdote de ciudad, pensé.

-¿Karl-Friedrich? Pasad, pasad, buen hombre. Lamento haberos recibido tan bruscamente, pero hace rato que se ha puesto el sol.

-Disculpad que llegue tan tarde, pero me entretuvieron unos bandidos en el camino.

-¿Estáis bien? -preguntó Holtz preocupado. Asentí y él se relajó.

-Debería haber sabido que podíais cuidaros solito. Nunca olvidaré la noche que pasamos en el Bosque de las Sombras. Si no llega a ser por vuestro martillo, jamás habríamos salido de allí con vida.

Sonreí ante el recuerdo. Por aquel entonces Holtz era joven, igual que yo. Aquella noche aplastamos a un depravado culto, y quemamos a los herejes en el nombre de Sigmar.

-¿Cuánto hace que no nos vemos? ¿Siete años? -preguntó Holtz. Ha pasado mucho tiempo, mi buen Karl-Friedrich. Decidme, ¿aún seguís en la Iglesia?

-En efecto, así es -dije quedamente-. Aunque he dejado la Orden del Martillo Plateado.

-Buscáis un ascenso, ¿eh? Me alegro por vos. Y bien, ¿qué os trae por Carroburgo?

-He venido aquí por trabajo. Estoy buscando a un hereje.

Entré en el salón de Holtz y me arrodillé junto a su chimenea. Cogí el atizador y avivé las llamas.

Holtz permaneció en pie. Parecía nervioso.

-¿Un hereje? ¿En Carroburgo? Es la primera vez que oigo algo así.

-Oh, pues es cierto, sí. Se ha investigado mucho, aunque el hereje en cuestión ni siquiera se ha enterado -saqué el atizador al rojo vivo y me puse en pie. Holtz dio un paso atrás-. Parece que este hereje predicaba la palabra de Sigmar durante el día, pero adoraba a las fuerzas malignas por la noche. ¿Os lo imagináis, Holtz? ¿Un sacerdote de Sigmar, la fuerza del Imperio, corrompido por el poder del Caos?

Holtz se humedeció los labios.

-Debe de haber algún error. Karl-Friedrich, ¿no creéis que soy yo?

Estuve sobre él con tres pasos y mi mano izquierda se cerró en torno a su cuello, mientras con la derecha sostuve el atizador a pocos centímetros de su cara.

-Se acabó, Holtz. Por el poder que me confiere la orden de la Llama Purificadora, os expulso de la iglesia de Sigmar. No volveréis a descarriar a más gente con vuestros ardides y embustes.

Los ojos de Holtz se abrieron de par en par y su rostro se perló de gotas de sudor. Gimoteaba mientras yo proseguía con mi sentencia.

-Si queréis avergonzar a vuestra familia, podemos celebrar un juicio. Si queréis que todos en Carroburgo sepan que erais un agente de las fuerzas del mal, podéis seguir afirmando vuestra inocencia. No obstante, como antaño fuisteis un fiel sirviente de Sigmar y amigo mío, he venido para ofrecerlos una elección -le liberé de mi presa, saqué mi daga y le ofrecí la empuñadura al deshonrado sacerdote-. Podéis pasar por el juicio o podéis coger la daga y terminar ahora. Es decisión vuestra.

Holtz me miró, y luego a la daga. Estaba atrapado, y lo sabía.

Alargó una mano temblorosa hacia la daga...

La noticia se dio a conocer al día siguiente. Holtz, un estimado sacerdote de Sigmar, había sido encontrado en su casa, muerto por su propia mano. Nadie podía entender por qué lo habría hecho, y su familia le pagó un suntuoso funeral. Dejé sobre su tumba un colgante con el símbolo del martillo de Sigmar, en recuerdo del hombre que una vez fue.

montículos de piedras adornados con flores, manantiales sagrados con el símbolo de Rhya grabado en una roca cercana, o cenadores cubiertos de hiedra, flores o enredadera.

Órdenes sagradas

Los sacerdotes del culto sirven tanto a Taal como a Rhya, pues la naturaleza es destructiva y criadora, temible y sublime. En cada región, el sacerdocio está integrado por tres círculos: sacerdotes, sumos sacerdotes, y dos jerarcas. Los jerarcas comparten autoridad; el jerarca de Rhya preside en primavera y otoño, mientras que el jerarca de Taal lo hace en verano e invierno. Los jerarcas comisionan a los sumos sacerdotes para que supervisen a los sacerdotes de un círculo de piedras, templo o grupo de santuarios de una región. Los sacerdotes ayudan a los sumos sacerdotes, realizando ritos de temporada y cuidando de los santuarios más alejados. Los jerarcas advierten a sus sacerdotes de que no se inmiscuyan en la política del Imperio ni de los demás reinos, pues los ciclos de la naturaleza pervivirán aun mucho después de que las naciones se hayan convertido en polvo.

Unos pocos sacerdotes reciben de sus jerarcas la orden de vivir en plena naturaleza salvaje, siguiendo la senda de Taal. Son los guardianes de las tierras salvajes y de aquellos que los atraviesan. Estos sacerdotes suelen trabar amistad con hechiceros ámbar, y juntos exploran las espesuras más peligrosas. Para los perdidos, estos socios son como enviados divinos. Para las criaturas del Caos que acechan en bosques y montañas, son el terror.

Algunos pescadores que viven fuera de Talabheim también rinden culto a Taal como padre de los ríos, pero bajo el nombre de Karog. También se le venera como Karnos, Señor de las Bestias, en algunas zonas de Middenland y Talabecland, donde su culto es muy popular entre cazadores y tramperos.

Menos sacerdotes aún son ordenados para caminar por la senda de Rhya. Esta senda implica abandonar todo rastro de sacerdocio y vivir en aldeas como granjeros, comadronas y boticarios. A estos sacerdotes se les encarga la tarea de siempre vigilar pero nunca entrometerse. Son guardianes silenciosos, leones a la espera, preparados para convocar la gran cólera de Rhya si la región corre peligro. Al norte del Imperio a veces se conoce a Rhya como Haleth, Señora de la Caza, y en las regiones agrícolas de Reikland se llama Dryath, diosa de la fertilidad. Muchos sabios postulan que los dioses élficos Kurnos e Isha no son otros que Taal y Rhya.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Taal y Rhya comienzan con la habilidad Supervivencia además de las habilidades normales de su profesión. Los sacerdotes de Taal y Rhya pueden (si lo desean) aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de su profesión: Carisma animal, Orientación (habilidad) y Orientación (talento).

Personajes destacados

Actualmente, los dos jerarcas más formidables del culto moran en los confines meridionales del bosque de Reikwald. Katrinelya, jerarca de Rhya, y Niav, jerarca de Taal, son igualmente conocidos por su sabiduría y su temible poder. Katrinelya es esbelta y de rostro amable, y es la más extrovertida de los dos. La cara de Niav está casi totalmente cubierta por su barba, pero se podría decir que sus ojos relucen con una extraña luz, sobre todo cuando se sitúa en su círculo de piedras y escucha cómo el viento le susurra el futuro. Ambos son más ancianos de lo que puede calcularse. Algunos se preguntan si no serán en realidad elfos disfrazados (este rumor se ve reforzado por el hecho de que son dos de los pocos humanos bienvenidos en Athel Loren).

Días sagrados

Los principales días sagrados de Taal y Rhya son los equinoccios de primavera y otoño, así como el solsticio de verano. El solsticio de invierno también se celebra, en honor de Ulric. Otros días sagrados de menor importancia están asociados a las luna llenas y nuevas.

EL CULTO DE ULRIC

El templo principal de Ulric en Middenheim es un poderoso lugar. Aunque pueden encontrarse templos de Ulric por toda la franja septentrional y oriental del Imperio, y hay santuarios pequeños en su honor por todo el Viejo Mundo en barracones y fortalezas, es en Middenheim donde reside el mayor de sus templos.

Los templos comunes de Ulric son cuadrados, con una cúpula central y almenas decorativas alrededor del techo. Siempre están contruidos con resistente piedra, por lo general carecen de decoración exterior, salvo por un relieve de una cabeza de león situado sobre el dintel de entrada. Normalmente se coloca sobre un pórtico poco elevado sostenido por dos columnas lisas de piedra. El interior está iluminado por una serie de pequeñas aberturas en la cúpula, y por un fuego que arde continuamente en un hogar circular. Tras el fuego y contra la pared del fondo se yergue una estatua de Ulric, que suele aparecer sentado, y a veces flanqueado por un par de lobos. Las celdas de los sacerdotes y demás habitaciones se encuentran tras el templo, y se llega a ellas a través de una puerta trasera.

El templo de Ulric en Middenheim, por otro lado, es un inmenso castillo. La torre del homenaje es el templo principal, con capacidad para más de dos mil adoradores, y de ella parten muchos altares menores y santuarios privados. Los aposentos del clero y demás habitaciones funcionales se encuentran en los pisos superiores, mientras que el patio exterior del castillo se usa para proporcionar alojamiento e instalaciones de entrenamiento a peregrinos y sacerdotes de visita.

Los santuarios de Ulric son versiones más pequeñas de sus templos, con una estatua pequeña del dios tras una lámpara u hogar pequeño, custodiada por los cuidadores del templo o por transeúntes.

Órdenes sagradas

Existen dos órdenes sagradas principales en el culto de Ulric, una de clérigos y la otra de templarios. Los clérigos son todos miembros de la orden del Lobo Aullante, llamada así porque son la voz del culto. Los sacerdotes de Ulric son sin excepción consumados guerreros por derecho propio, y están preparados para tomar las armas en defensa de su fe contra hombres bestia, hombres perversos y cualquier otra fuerza que pueda arrojar sobre Middenland. Los seguidores de Ulric deben tomar profesiones militares, o al menos relacionadas con la lucha. Los personajes deben haber completado al menos una profesión guerrera antes de hacerse iniciados.

Además del combate, el clero también debe personificar e impartir a los demás las enseñanzas de Ulric, de ahí el nombre de su orden: "las palabras de nuestro dios aullarán en vuestros corazones como los lobos en invierno", reza el credo de Ulric. "Os conducirán al temor, y de él a la fuerza".

La ética de Ulric está tan centrada en la confianza en sí mismo que las relaciones entre sus sacerdotes y otros adoradores son peculiares. Raras veces les dicen a los demás cómo deben vivir sus vidas (en vez de eso que les dejan que cometan sus propios errores), pero en combate asumen una estricta jerarquía militar que los fieles de Ulric deben obedecer o la consecuencias serán funestas.

La otra orden de Ulric es considerablemente más famosa que la orden clerical del Lobo Aullante, pues se trata de la gran orden templaria de los caballeros del Lobo Blanco, la más antigua orden de templarios del mundo; estos caballeros siguen tradiciones que se remontan a tiempos anteriores a la llegada de Sigmar. Esta orden es legendaria en todo el Viejo Mundo y sólo los más grandes guerreros pueden acceder a ella. Un caballero del Lobo Blanco considera un honor morir en el campo de batalla: no conoce el miedo. Los caballeros van a la lucha con martillos a dos manos y sin yelmos, con sus pieles de lobo ondeando tras ellos cuando caen sobre sus enemigos. Se les llama a combatir cada vez que el culto se ve amenazado (lo que incluye cualquier amenaza contra el hogar del culto, Middenheim).

Los Hijos de Ulric son una sociedad secreta de Middenheim, denunciada como hereje por el culto de Ulric. Los Hijos creen que son los descendientes de sangre de Ulric quien, según ellos, ha engendrado a decenas de miles de hijos mortales. Los Hijos suelen guardar las distancias, pero se consideran los legítimos amos del culto de Ulric (después de todo, son sus hijos). Aprovecharán cualquier oportunidad para menoscabar al culto si pueden hacerlo silenciosamente. Cooperar con los Hijos de Ulric (o peor aún, unirse a ellos) es una herejía castigada con la muerte en Middenland.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Ulric comienzan con el talento Golpe poderoso además de la habilidades normales de su profesión. Los sacerdotes de Ulric pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de su profesión: Intimidar, Frenesí y Especialista en armas (A dos manos).

Personajes destacados

Las personalidades más importantes del culto de Ulric son el sumo sacerdote de Ulric y el círculo interior de los caballeros del Lobo Blanco. El sumo sacerdote, que ostenta el título de Ar-Ulric, dirige el culto en todos sus aspectos. También posee ciertos poderes laicos, como la capacidad de votar en el Consejo Elector imperial en tiempos de sucesión.

El actual Ar-Ulric, Emil Valgeir, ha tenido una acre relación con el culto de Sigmar, en concreto con el arquitector de Talabheim. Es bien conocido que ambos hombres se tienen antipatía mutua desde lo sucedido cuando el arquitector salía de una audiencia con el Emperador y llegaba el sumo sacerdote. El arquitector se negó a que su séquito se echara a un lado para abrir paso al sumo sacerdote (como es la tradición), y ambas comitivas permanecieron sentadas al sol de la tarde durante horas hasta que el Emperador en persona tuvo que salir y ordenar a ambas que avanzaran unos junto a otros, como hacen los iguales. Todo este sórdido asunto se vio en Middenheim como un grave insulto al culto de Ulric (¡tratar a alguien que no es el Gran Teogonista como un igual!), y el rencor no se ha suavizado con el paso del tiempo.

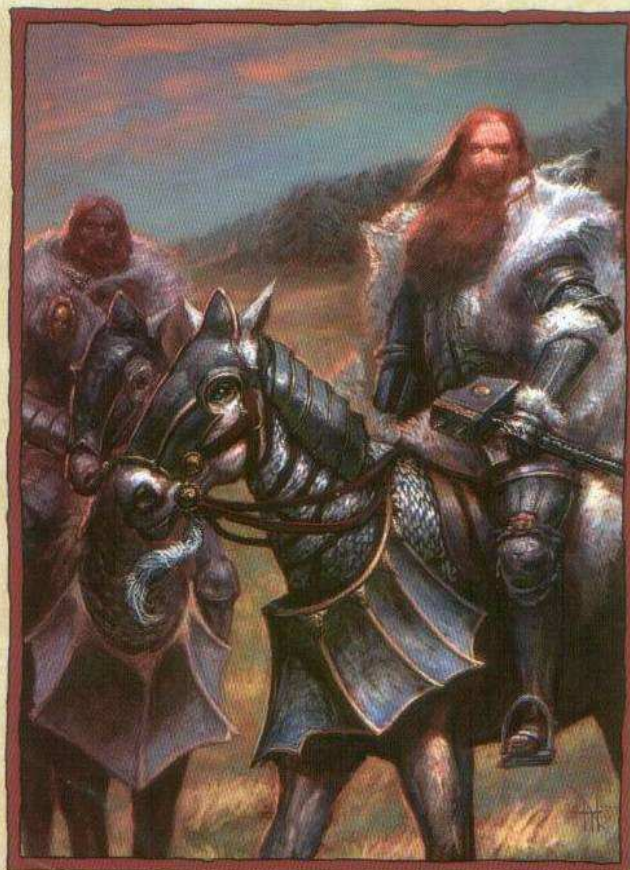
El círculo interior de los caballeros del Lobo Blanco está compuesto por una reducida cantidad de caballeros, todos ellos mayores ya, pero también fuertes y orgullosos en el invierno de sus vidas. Cualquiera de estos caballeros está considerado como uno de los grandes héroes del Imperio. El círculo interior se interesa por los asuntos de estado y se sabe que algunos de ellos han patrocinado a grupos de héroes jóvenes cuyas aventuras podrían influir a mejorar los acontecimientos. Estos caballeros componen la guardia personal del Ar-Ulric, conocida como Guardia Teutógena en honor a la tribu que fundó Middenheim.

Días sagrados

Ulric tiene tres festividades sagradas principales: el equinoccio de otoño, el solsticio de invierno y el equinoccio de primavera, que indican el comienzo, mitad y final del invierno, respectivamente. El equinoccio de primavera era antiguamente la mayor festividad, pues señalaba el inicio de la temporada de campaña, pero ahora se le da la misma importancia que a las otras dos. También es costumbre que un dirigente o general declare en honor de Ulric un día sagrado al comenzar una campaña o ejercicio militar, así como cuando se funda una nueva fortaleza o castillo. Los días sagrados suelen transcurrir celebrando desfiles y exhibiciones militares, con enormes hogueras y festines al caer la noche (lo cual las convierte en ocasiones muy populares).

LAS ÓRDENES DE VERENA

El culto de Verena carece de autoridad central, pero sus templos están en contacto continuo, intercambiando noticias e información entre sí. Los sacerdotes de Verena son muy valorados como árbitros y mediadores debido a su reputación de confianza y neutralidad, y a menudo actúan como diplomáticos no oficiales en las disputas entre gobernantes y naciones. No



se suele hacer público, pero la verdad es que han llegado a desempeñar un papel crucial en la prevención de varias guerras potenciales.

Los templos suelen tener fachadas porticadas, con una lechuza en bajorrelieve sobre la entrada. Son grandes salas, iluminadas por muchas ventanitas estrechas dispuestas en las paredes a gran altura, y dominada por grandes estatuas pétreas de Verena, que suele representarse sentada en un trono con un libro abierto en su regazo, una lechuza posada en su hombro, y una pluma y tintero en el brazo del trono. Varias habitaciones más pequeñas comunican con esta sala, incluyendo los aposentos de los sacerdotes y las bibliotecas que dan fama a los templos de Verena. Cada uno de ellos tiene al menos una sala de reuniones, en la que se celebran negociaciones y encuentros bajo el auspicio de la diosa. Los sacerdotes atienden gustosos estas negociaciones, y todo lo que se diga o se escriba en una de estas salas de reuniones se mantendrá en el más estricto de los secretos.

Los santuarios de Verena suelen ser versiones más pequeñas de sus templos, y consisten en un tejado sostenido por elegantes columnas que cubre una pequeña estatua de la diosa. A veces, la columnas están grabadas con bajorrelieves de estanterías llenas de libros y rollos de pergamino.

Órdenes sagradas

Hay dos rangos de sacerdocio en el culto de Verena: sacerdote y sumo sacerdote. Cada templo tiene un único sumo sacerdote, que supervisa los rituales y administra la biblioteca del templo. Los sacerdotes de un templo escogen a su sumo sacerdote mediante consenso y basan su selección en la sabiduría y conocimientos del candidato.

En vez de servir en un templo, algunos sacerdotes se unen a la orden de los Misterios, que se dedica a desvelar saberes olvidados y reprimidos. La orden se alía a los hechiceros de la luz y contrata aventureros con frecuencia, ya que el saber que buscan se encuentra a menudo en territorios peligrosos. La orden no siempre publica sus hallazgos, pues algunos conocimientos, particularmente los del Caos, no suelen ser aptos para consumo del público. Este conocimiento no se elimina, sino que se almacena en una de las bibliotecas del culto, donde sólo los bien informados y los persistentes pueden encontrarlo.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Verena comienzan con la habilidad Percepción además de las habilidades normales de su profesión. Como la profesión de iniciado ya posee la habilidad de Percepción, los iniciados de Verena la obtienen dos veces, lo que les concede una bonificación de +10% (ver Dominio de habilidades en el **Capítulo 4: Habilidades y talentos**). Los sacerdotes de Verena pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de su profesión: Sabiduría académica (dos cualesquiera), Hipnotismo, Lengua secreta (cualquiera).

Personajes destacados

Una de las celebridades del culto es Manfred Archibald, sumo sacerdote del gran templo de Altdorf. Es un imponente hombre con gafas, de dos

metros diez de altura, pelo negro como el azabache y barba recortada meticulosamente. Es el fundador de la Orden de los Misterios, y se ha pasado varios años trabajando para establecer lazos de unión entre el culto y la orden de hechicería de la luz de Altdorf. Los hierofantes se han mostrado receptivos, han aceptado compartir su biblioteca y sus recursos para investigación con el culto. El sumo sacerdote Archibald cena frecuentemente con los hierofantes, y se rumorea que incluso hace sus pinitos en las artes arcanas.

Días sagrados

La principal festividad de Verena se celebra el primer día de cada año, en el que sus seguidores rezan para que bendiga el año venidero con su sabiduría y razón, y quede libre de intolerancia e injusticias. Otros días sagrados menores se observan al comienzo de cada mes y cada semana.

— DIOSSES DE LOS NO HUMANOS —

Los habitantes del Imperio recelan de cualquier dios que no sea de los suyos, pero no persiguen activamente a las demás razas por venerar a sus extrañas deidades. La mayoría de la gente desconoce estas religiones y les trae sin cuidado, y prefieren "pedir prestada" cualquier festividad que implique bebidas y banquetes (dejando a un lado las sutilezas del rito).

LOS ELFOS Y LOS DIOSSES

Los elfos rinden culto a su propio panteón de dioses, como llevan haciendo desde tiempo inmemorial. Poseen un ciclo mítico muy rico, tan central para su sociedad que su propio idioma está imbuido en él. La cultura élfica está cargada de misticismo y magia hasta tal extremo que no hay sacerdotes entre los elfos. Honran a sus dioses, y celebran las ceremonias correspondientes, pero no consideran necesaria una estructura formalizada para interactuar con ellos; cada elfo realiza su propia comunión con los dioses. Los elfos también poseen una mayor comprensión de la magia que las demás razas, y consideran que todo arte mágico proviene en definitiva del Aethyr. Así, los magos elfos tienden a ser más místicos que sus contrapartidas humanas, que a menudo ven la magia arcana como un proceso científico. No es coincidencia que el núcleo de la hechicería élfica, la Torre de Hoeth en la remota isla de Ulthuan, esté consagrada al dios de la sabiduría.

Muchos de los dioses élficos guardan un fuerte parecido a los del panteón del Viejo Mundo. Los teólogos humanos se inclinan a pensar que los dioses son los mismos, simplemente se les venera bajo diferentes nombres. Los elfos consideran que el panteón del Viejo Mundo es un reflejo distorsionado de los verdaderos dioses.

Los principales dioses y diosas de los elfos son:

- **Asuryan, padre de los dioses:** es el mayor y más antiguo de los dioses élficos, y se dice que es el antepasado de todos los seres vivos.
- **Khaine, dios de la guerra y el asesinato:** el "dios de manos ensangrentadas" ha sido tanto una bendición como una maldición. Se dice que ha aprisionado y torturado a Isha y Kurnous, pero también luchó contra el dios del Caos Slaanesh. El poder de Khaine siempre conlleva un precio. Los elfos oscuros de Naggaroth han tomado a Khaine como divinidad protectora, y le realizan sangrientos sacrificios cada día.
- **Isha, diosa de la fertilidad:** Isha es venerada como madre de la raza élfica y protectora del mundo natural.
- **Kurnous el Cazador, dios de la naturaleza:** aunque es el padre de la raza élfica, en Ulthuan ya no se le adora con la misma relevancia que a Isha. Por otro lado, sigue siendo uno de los dioses más importantes para los elfos silvanos, y se le conoce como el líder de la Caza salvaje.
- **Hoeth, dios del conocimiento, el aprendizaje y la sabiduría:** es el patrón de los magos y los eruditos elfos.

- **Vaul, herrero de los dioses:** Vaul perdió la Guerra en el Cielo con Khaine, y como resultado fue mutilado y atado a su yunque. Vaul forjó los poderosos artefactos de la raza élfica, incluyendo la temida Espada de Khaine.
- **Lileath la Doncella, diosa de los sueños y la fortuna:** se le rinde culto junto a Isha y Morai-heg. Es la patrona de los profetas y los videntes.
- **Morai-heg la Vieja Bruja, diosa del destino:** se dice que guarda el destino de los mortales dentro de una bolsa de piel adornada con runas.
- **Mathlann, dios de las tormentas:** es el dios élfico del mar, el gran patrón de los marineros y los exploradores de Ulthuan.

LOS ENANOS Y LOS DIOSSES

Los enanos no hablan casi nunca de su fe. Los humanos conocen algunos dioses enanos, pero la mayoría son un misterio. Algunos eruditos afirman que los dioses enanos son sus antepasados, mientras que otros dicen que el tiempo los esculpió de las rocas de las primeras montañas. Sea cual fuere el caso, los enanos mantienen que estos dioses les protegen no sólo guiando sus acciones, sino también juzgando sus logros y determinando si son dignos.

- **Grungni, dios de las minas y los artesanos:** el más importante de todos los dioses enanos, fue el primero en excavar la roca, extraer minerales y fundirlos para hacer metal. Inventó el hierro y el acero.
- **Grimnir el Intrépido:** el dios guerrero de los enanos, personifica el arrojo y la osadía de la raza enana. En concreto, los matadores son quienes más veneran a Grimnir, y se decoran la piel con su runa.
- **Valaya:** la mayor de las diosas enanas, se dice que es la fundadora de la mayor de las fortalezas enanas, Karaz-a-Karak. Es la protectora de la patria y de los clanes.

LOS HALFLINGS Y LOS DIOSSES

Los halflings parecen ser una raza no religiosa. Celebran pocos días sagrados y casi nunca se les ve rezar. Afirman venerar a Esmeralda, una figura hogareña similar a Rhya, pero esto parece una pobre excusa para justificar los desenfrenados excesos de la semana del pastel (ver página 174). Se ha visto a algunos haciendo la señal de Ranald, pero no parece ser un dios muy habitual entre ellos. Los eruditos del Imperio han tratado de averiguar algo sobre el panteón halfling, pero a cambio de sus molestias tan sólo han recibido pistas falsas y burlas.

— CULTOS PROHIBIDOS —

Existen numerosos cultos oscuros dentro del Imperio. A menudo son erradicados por las órdenes religiosas, pues esos grupos herejes suponen una amenaza para la correcta adoración. También se emplean fuerzas oficiales (como los cazadores de brujas) para destruir estas sectas, ya que amenazan de igual modo la ley y el orden del Imperio. Pero no importa cuánto se esfuercen, siempre aparecen más cultos para sustituir a los que han sido purgados. Los corazones humanos parecen un terreno fértil para las semillas de la corrupción.

Aunque presentan cierta diversidad de formas, todos estos cultos veneran a las fuerzas malignas, los innombrables dioses del Caos. La adoración de estos dioses está prohibida en todo el Viejo Mundo, pero su influencia (y la de sus seguidores) se deja sentir en todas partes.

Los sectarios de estos dioses han rechazado todo lo que es decente y sagrado. Hay algunos necios que creen poder ser, por ejemplo, sacerdotes de Sigmar, y recurrir en secreto al Caos para obtener placeres prohibidos. En poco tiempo queda claro que es imposible servir a dos amos distintos.

A veces la gente no se da cuenta de que se han unido a uno de estos cultos hasta que es demasiado tarde. Muchas de estas sectas atraen a sus víctimas con promesas falsas, y luego les obligan o disponen algún tipo de incriminación para mantener su lealtad. Algunas niegan que haya ningún trazo de herejía en su doctrina y rituales; otras afirman que realmente adoran a uno de los dioses oficiales, y que las órdenes religiosas están cometiendo un error. Existen infinitas variantes, pero en general, las descripciones que siguen describen la mayoría de los cultos que los cazadores de brujas sacan a relucir.

CULTOS ESTÉTICOS

Estos cultos son reuniones de artistas, eruditos, músicos y poetas. Mediante la adoración a las fuerzas malignas obtienen inspiraciones heréticas, habilidades antinaturales y popularidad no merecida. A veces se reúnen en torno a un líder carismático. Esta clase de cultos proliferan en ciudades y pueblos prósperos.

CULTOS DE SANGRE

Estos cultos son encuentros de guerreros, psicópatas, matones y asesinos. Celebran el fin de la vida y el derramamiento de sangre. Los miembros de estos cultos reciben una fuerza sobrenatural, un ansia por la sangre y un oscuro deseo por la muerte. A veces los miembros de estos cultos practican la automutilación.

CULTOS DE CORRUPCIÓN

Estos cultos están integrados por aquellos que han sido deformados por el Caos, que se agrupan por su seguridad. Estos mutantes suelen mantener ocultas sus corrupciones y bendiciones secretas. A veces estos cultos pretenden propagar sus mutaciones sobre otros.

CULTOS DE MUERTE

Estos cultos están formados por los condenados. Ya sea ulcerados por la enfermedad, o por miedo a morir, pretenden complacer a sus maestros sembrando la muerte y la enfermedad en otros. Muchos de estos cultos esperan que haciéndolo serán los últimos en morir.

CULTOS DE PLACER

A menudo estos cultos sibaritas están formados por los ricos, los nobles y la ambiciosa clase media. Dedicados a los placeres de la carne y la mente, estos grupos indulgentes saborean libremente todas las frutas prohibidas en su búsqueda de juventud, belleza y experiencias nuevas. Muchos de ellos no parecen cultos, sino simples clubes y asociaciones.



CULTOS POLÍTICOS

Estos cultos están formados por miembros de gremios, mercaderes, políticos y todo tipo de servidores públicos. Dedicados a fines políticos, utilizan los poderes oscuros obtenidos mediante su adoración para desvelar conocimientos secretos, destruir a sus adversarios y hacerse con el poder. Muchas de estas sociedades secretas no parecen cultos, sino que ocultan sus oscuros propósitos bajo diversos niveles de iniciación.

LOS DIOSES DEL CAOS

Se cuentan innumerables historias sobre estos poderes ruinosos, y cada uno de ellos cuenta con numerosos epítetos y títulos. El pueblo teme incluso mencionar a estos dioses, pues invocar su nombre supone llamar su atención. Incluso los sectarios más blasfemos se encogen ante la mera mención de los nombres de sus maestros.

KHORNE

El dios de la sangre, el Señor de los Cráneos, el Maestro de la Batalla

Este poder es el dios furioso y asesino del Caos. Su gran trono de bronce se asienta sobre una montaña de huesos (los restos de sus seguidores que han muerto en combate). Es el Cazador de Almas, el que encabeza los grandes ejércitos del Caos. Su ansia de sangre y almas no conoce límites. En más de una noche helada, sus ensangrentados guerreros han surgido de la oscuridad para reclamar cráneos y vidas para su gloria y su oscuro deleite.

TZEENTCH

El que cambia las cosas, el Maestro de la Fortuna, el Gran Conspirador, el Arquitecto del Destino

Este poder es el Señor del Cambio. Aguarda en un lugar donde el tiempo no cesa de menguar y crecer, y la magia envuelve su astada cabeza como humo líquido. Padre de las paradojas y maestro de la intriga, retuerce los hilos del destino para conseguir sus insondables fines, y bendice a sus seguidores con poder arcano y horribles mutaciones.

NURGLE

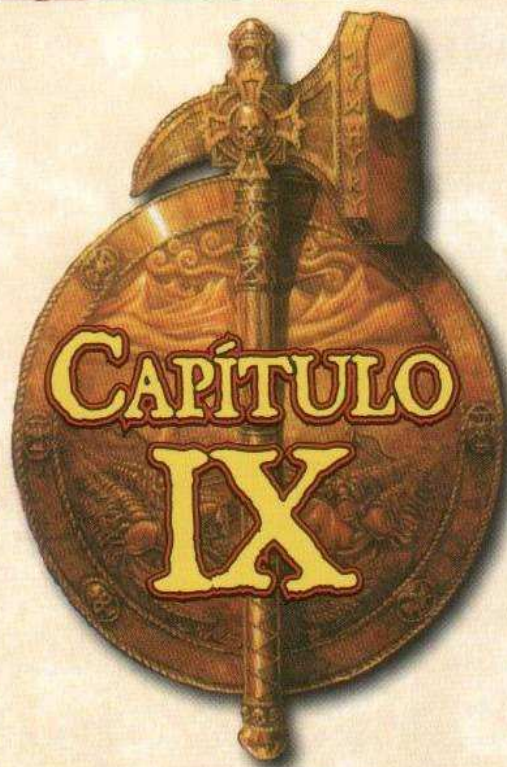
Señor de la Peste, el Gran Corruptor, el Maestro de la Plaga, el Señor de las Moscas

Este poder está dedicado al inevitable deterioro de todas las cosas. Propagador de enfermedades y Padre de la Viruela, el Tío Nurgle las reúne todas bajo su putrefacto abrazo. Sus leprosos besos se tumefaccionan con el transcurso del tiempo, para germinar como flores purulentas, las marcas de sus hijos predilectos. Su depravada risa resuena por el campo de batalla infestado de cuervos, y susurra al oído de los moribundos.

SLAANESH

El dios del placer, el Maestro, el Despojador

Este poder es el señor hermafrodita del hedonismo. Ninguna actividad placentera es demasiado perversa para sus seguidores. El dios de cabellos dorados vigila los pozos de carne convulsiva y los eufóricos ritos de sus esclavos, urgiéndoles para que alcancen una mayor depravación y desenfreno en su nombre. Bajo la refulgente mirada de este Príncipe de la Lujuria, sus servidores llevan a cabo su perversa obra, atrayendo almas puras hacia un atroz envilecimiento. El abandono lascivo y el placer sin fin son los atractivos cebos de este dios; la mutación y la corrupción son sus azotes.



EL DIRECTOR DE JUEGO

“Los campesinos rezan a Ranald para que les traiga buena suerte, pero malgastan su aliento. Aquí soy yo la mano del destino; soy yo quien controla sus vidas y sus muertes”.

— Vasiliev, señor del crimen de Talabheim

El Director de Juego es el miembro más importante del grupo. Es quien dirige las partidas, prepara las aventuras, adjudica las acciones, da vida al Viejo Mundo, y el responsable definitivo de que todos se lo pasen bien. Aunque pueda parecer una carga, sentarse en la silla del DJ debería ser divertido y gratificante. Si eres el DJ de tu grupo, este capítulo te ayudará de distintas maneras. En primer lugar, te proporciona consejos generales sobre cómo hacer de DJ, incluyendo ideas generales para aventuras y campañas. En segundo lugar, incluye consejos prácticos a la hora de

administrar tiradas y puntos de Destino. En tercer lugar, se detalla un sistema de locura que enlaza con los puntos de Locura presentados en el **Capítulo 2: Creación de personajes**. Por último, hay una sección sobre recompensas, incluidos puntos de experiencia y cómo repartirlos. Todo este material te ayudará a comprender tu tarea como Director de Juego y asegurarte de que todos pasen un buen rato.

— LA LABOR DEL DJ —

Tu tarea como DJ es un poco como la de un director de cine. Debes reunir un reparto (tus jugadores), localizar un emplazamiento (el Viejo Mundo en el caso de *WJDR*), preparar un guión (la aventura), preparar accesorios (textos de ayuda, miniaturas, mapas tácticos), crear una atmósfera (un sombrío mundo de peligrosas aventuras), y luego dirigir toda la producción para asegurarte de que todo marcha. Puede parecer demasiado trabajo, y puede que lo sea, pero es un trabajo bueno y satisfactorio. Y al igual que al público le encantan las buenas películas y atribuyen al director la mayor parte del crédito, del mismo modo tus jugadores te elogiarán si diriges una buena partida.

Antes de dirigir tu primera partida, deberías hacer algunas cosas:

- **Lee este libro.** Como DJ debes conocer las reglas mejor que nadie. Tu trabajo consiste en arbitrar el juego y las reglas son tus directrices generales. No tienes que saberte de memoria todas ellas, pero al menos deberías saber dónde buscar cada vez que te surja alguna duda.
- **Prepara una aventura.** Antes de poder dirigir una partida tendrás que tener lista una aventura. Black Industries tiene algunas disponibles (en este mismo libro se incluye una aventura introductoria), que tienen la ventaja de estar prediseñadas y listas para jugar. La otra opción consiste en inventar tu propia aventura. Esto requiere más elaboración, pero también tiene sus

compensaciones. En cualquier caso, deberías leerle varias veces la aventura y asegurarte de que te la conoces bien.

- **Prepara el material de ayuda.** En muchas aventuras se incluye material de ayuda, que son documentos u otras pistas relacionadas con el mundo de juego para dárselo a los jugadores. Es mejor que tengas preparadas de antemano fotocopias de cualquier texto que necesites. Si utilizáis miniaturas también debes reunir las figuras que necesites para la aventura, y asegurarte de que tienes listo el mapa táctico. Si tienes tiempo y usas un mapa de acetato, puede que sea buena idea dibujar el emplazamiento del primer combate para ahorrar tiempo. Así, cuando empiece la pelea basta con que saques el mapa y os pongáis a ello.
 - **Prepara los accesorios.** Necesitarás al menos dos dados de diez caras para jugar a *WJDR*, así como papel y lápices, que siempre vienen bien. También podrías invertir en una pantalla de DJ. Esta pantalla se usa para ocultar la aventura, tus notas y tus tiradas a los ojos de los jugadores. Esto ayuda a mantener la atmósfera de misterio y garantiza que los jugadores no sabrán nunca qué va a ocurrir a continuación. El suplemento *WJDR PANTALLA DEL DJ* incluye una pantalla, una breve aventura y ayudas de gran utilidad para la dirección de las partidas.
- Cuando hayáis completado estos pasos, ya estaréis listos para empezar.



PARA EMPEZAR

Una vez reunidos tus jugadores, lo primero que deben hacer es crear sus personajes. Se recomienda que dejes leer a los jugadores el **Capítulo 1: Introducción** si es posible antes de diseñar sus personajes. Así tendrán cierta comprensión del Viejo Mundo antes de empezar. El proceso se explica en el **Capítulo 2: Creación de personajes**. Debes orientarles a través de dicho proceso y ayudarles a tomar buenas decisiones cada vez que puedan. A estas alturas probablemente tengan muchas preguntas: sobre la mecánica de juego, para qué sirven las distintas habilidades y talentos, qué armas son mejores, etc. El proceso de creación de personajes se ha diseñado deliberadamente para requerir un número limitado de decisiones, para poder generarlos con rapidez. Se recomienda encarecidamente que utilices el sistema de generación aleatoria de profesiones la primera vez que juguéis a *WJDR*. Esto permitirá a los jugadores crear un personaje en menos de media hora.

DIRIGIR LA PARTIDA

Cuando todos tengan sus respectivos personajes, podéis empezar la partida. Tus principales responsabilidades como Director de Juego son las siguientes:

- **Estructura la historia.** Tú eres el conducto a través del cual tus jugadores experimentarán el Viejo Mundo. Debes describir su entorno, narrar lo que les sucede y decirles lo que ven, oyen y huelen. Cuanto mejor evoques la atmósfera apropiada, más inmersos se sentirán tus jugadores en el juego y en el mundo.
- **Actúa como árbitro.** Administras el uso de la reglas del juego en todas las circunstancias. Si un jugador quiere hacer una tirada de habilidad, tú le dirás lo que debe tirar. Si un jugador quiere saber si tiene alguna oportunidad de lograr ese disparo imposible, tú tendrás que decidirlo. Si un jugador te pide permiso para acceder a la profesión de noble, tendrás que tomar una decisión justa.
- **Asume el papel de los personajes no jugadores (PNJ).** Los personajes de tu grupo se conocen como personajes jugadores (PJ) y son los responsables de sus propias acciones. Tú, por otro lado, eres el responsable de todos los demás habitantes del mundo, un grupo bastante amplio conocido como personajes no jugadores (PNJ). Si los jugadores quieren hablar con el vigilante, ése eres tú. Si quieren hablar con el armero, ése también eres tú. Y el cazarratas, y el hechicero, y el villano, etc. A algunos DJ les gusta hablar con diferentes acentos según el PNJ, pero no a todos se les dan bien estas cosas. Lo más importante es darle credibilidad al PNJ y conseguir que la historia avance.
- **Hacer las tiradas de los PNJ.** Eres el encargado de realizar todas las tiradas de dados por los PNJ. Esto es más polémico durante el combate, donde puede que debas controlar hasta una docena de PNJ distintos. También tendrás que hacer sus tiradas enfrentadas o tiradas de características con cierta frecuencia.

REGLAS DE ORO

Hay cinco reglas de oro que se deben tener presentes a la hora de dirigir una partida. Aunque se pueden escribir libros enteros sobre el arte de dirigir partidas (y de hecho, algunos los han escrito), mientras tengas en cuenta estas reglas no irás mal encaminado.

- **Sé imparcial.** Recuerda que eres el árbitro. Las reglas están para ayudarte a tomar decisiones, pero muchas de ellas asumen tu sentido de la imparcialidad. Controlas el juego en todos sus aspectos, cosa que se te puede subir a la cabeza con facilidad. No cedas a la tentación ni comiences a actuar de forma arbitraria. La interpretación es una experiencia de grupo y tus jugadores deben confiar en que harás lo correcto.



- **Dales una oportunidad.** A los jugadores se les ocurrirán todo tipo de ideas disparatadas. A veces tu primer impulso consistirá en decir "no, no puedes hacer eso". Resiste esa tendencia y párate a considerar la acción. Los jugadores suelen hacer gala de mucho ingenio, y no querrás chafárselo. En vez de decir que no, dales una oportunidad, por pequeña que sea. Después de todo son los héroes de tu historia, y se la merecen.
- **Dicta la ley.** Habiendo dicho esto, recuerda que tú estás al mando. Algunos jugadores disfrutan pisoteando partidas cuidadosamente preparadas. Por eso a veces es necesario recordarles quién es el que manda. Otros jugadores discutirán incansablemente contigo sobre las reglas. No dejes que se salgan con la suya. Simplemente di "ya he tomado una decisión, vamos a continuar".

- **No tengas favoritos.** Con esto volvemos a lo de la imparcialidad. Todos tus jugadores deberían "chupar cámara" el mismo tiempo. Si un personaje acapara el protagonismo, asegúrate de preguntarle a los demás lo que hacen e intenta que se reincorporen a la partida. También debes hacer que todos puedan aprovechar las oportunidades interesantes que se presenten en la historia y conseguir los objetos especiales y tesoros que estimes oportunos.
- **Mantén un paso enérgico.** Eres el narrador de esta historia, así que es responsabilidad tuya mantenerla en marcha. Es fácil estancarse consultando reglas, haciendo chistes, o en general saliéndose por la tangente. Intenta poner riendas a esas situaciones y mantén el ritmo. Lo último que querrás ver cuando te asomes por la pantalla del DJ serán caras aburridas.

— DIRIGIENDO WARHAMMER —

Hay mundos en los que valientes héroes que representan todo lo que es bueno y noble protegen a populachos de gente decente, que desean enriquecer sus vidas y mejorar las de aquellos que les rodean.

Éste no es uno de esos mundos.

El Viejo Mundo está lleno de sangre, dolor, sacrificio, traición, hipocresía y malicia. Muchos de los "héroes" del Imperio son bribones peligrosos y sangrientos carniceros. Los habitantes del Viejo Mundo son recelosos y

desconfiados, siempre piensan lo peor de los demás y tardan mucho en confiar en alguien (y a menudo hacen muy bien). La corrupción es la norma, y la honradez la excepción. Las pocas almas buenas que consiguen llevar a cabo tareas verdaderamente heroicas a menudo han de actuar amparados por la oscuridad, pues de lo contrario se les acusaría de estar aliados con las mismas fuerzas a las que intentan combatir.

¿Suenas divertido? Bien. Por eso eres el DJ.

— RECLAMOS PARA UNA AVENTURA —

Ya todo esto, ¿qué es una "aventura"? Básicamente, es una historia que los PJ experimentan durante un periodo de tiempo que va desde una única partida en una noche hasta las que hacen falta para finalizar el relato. Existen varios tipos de aventuras, y todas tienen elementos en común (y de eso trata este capítulo). Como DJ, debes decidir qué clase de aventura quieres dirigir, y revelárselo a tus jugadores poco a poco. Por supuesto, te vendrá bien saber qué es lo que les gusta, ya que no hay nada más aburrido que una habitación llena de jugadores que están deseando ver sangrientos combates, pero que se ven envueltos en intrigas de la sociedad noble. Eso sí, antes de empezar la historia tendrás que guiar a los PJ por el más delicado de los inicios: presentarse los unos a los otros. Esto es importante, pues la forma en que se conozcan bien puede llevarles a la primera aventura...

BUENO, ESTÁIS TODOS EN UNA POSADA...

Más de una aventura ha empezado en una reunión en una taberna. Es un estereotipo en los círculos de juego, pero lo gracioso es que gran parte de las aventuras del Viejo Mundo *han empezado* en los oscuros reservados de un lóbrego bar. La mayor parte de la interacción social en el Imperio transcurre en posadas y locales de copas. En tales establecimientos, suele ser socialmente aceptable que los parroquianos (sea cual sea su clase o raza) se codeen e intercambien historias frente a unas jarras de cerveza. Los más emprendedores acaban por descubrir que tienen mucho que ganar los unos de los otros y deciden viajar juntos. Si ya sabes qué tipo de aventura quieres dirigir, ésta no es la peor forma de reunir a los PJ, sobre todo teniendo en cuenta que la naturaleza aleatoria del sistema de generación de personajes de *WJDR*, aunque muy divertida, no siempre se presta a una agrupación de PJ justificada. ¿Qué hace exactamente ese noble junto a ese cazarratas? No obstante, si buscas algo un poco distinto, las siguientes ideas no sólo te servirán para explicar cómo se han conocido los PJ; también te proporcionarán un marco para la primera historia.

ACUSADOS DE UN CRIMEN TERRIBLE

Las autoridades locales creen que los PJ son los responsables de un acto particularmente atroz, incluso aunque no se conozcan de antes. Tal vez su primer encuentro haya tenido lugar en la prisión local a la que fueron arrojados sin miramientos y de la que escaparon valientemente, o en plena pelea callejera con la milicia que intentaba prenderles. Como nadie más les cree, los PJ deben probar su inocencia por sí mismos y llevar a los verdaderos malhechores ante la justicia. Para complicar aún más las cosas (sobre todo si los PJ no son de los honrados) puede que sí sean responsables de algún que otro crimen, pero no del que se les acusa.

CAPTURADOS POR SECTARIOS

El primer encuentro de los PJ se produce en una oscura mazmorra en la que despiertan encadenados a la pared con unos herrumbrosos grilletes. Algunos fueron drogados en una fiesta de la alta sociedad; a otros sencillamente les golpearon en la calle y les arrastraron hasta allí. Sin duda la supervivencia será su principal prioridad, seguida muy de cerca por la venganza. Si piensas dirigir una aventura sobre la lucha contra un culto del Caos, ésta es una buena forma de motivar a los jugadores desde el principio.

LIMPIEZA DE ALCANTARILLADO

No todos los crímenes merecen la ejecución en el Viejo Mundo. A algunos prisioneros se les asigna el rascado de mugre (limpieza de alcantarillado) como castigo. Los PJ comienzan la partida como buzos de cloaca; en otras palabras, encadenados entre sí y obligados a vadear la "mugre", limpiar las alcantarillas de una de las principales ciudades del Imperio. Allí abajo, en la oscuridad, suceden muchas cosas extrañas, pero nadie creerá a los PJ si afirman haber visto e incluso combatido contra skavens, pues todo el mundo sabe que los hombres rata son un mito. Además, los criminales dirían cualquier cosa con tal de escaquearse de su merecido castigo.



MILICIA DE "VOLUNTARIOS" / TRABAJOS FORZADOS

Hay momentos en los que el Imperio necesita urgentemente soldados y reclutará a cualquiera que tenga a mano. Por diversas y apropiadas razones, todos los PJ se encuentran viajando por parte del Viejo Mundo cuando avistan en las cercanías a un ¡Waaagh! orco u horda de hombres bestia. Los personajes son reclutados por la fuerza al servicio del Emperador, durante tanto tiempo como sea necesario para encargarse de la amenaza inmediata. Una variante de este tema (sobre todo si te va más el mar) consiste en hacer que los PJ sean obligados por una tripulación naval o por piratas a trabajar para ellos.

LA TRAMA

Total, que los PJ ya son camaradas (voluntarios o no), y están listos para enfrentarse a lo que el cruel mundo les depara. Lo que necesitas ahora es una buena trama, la historia que conduce la aventura. La trama hará de espina dorsal alrededor de la cual tendrás que envolver el cuerpo de la historia. Si empiezas con una buena idea del tipo de historia que deseas contar, podrás reaccionar con fluidez ante lo que hagan los PJ. No te restrinjas mucho a ningún resultado, ya que las tramas de las partidas de rol han de ser mucho más flexibles que las que puedas ver en un libro o película, principalmente porque un JDR tiene, en cierto sentido, múltiples autores, y cada uno de ellos tendrá sus propias ideas.

Las tramas de las aventuras varían desde las más sencillas ("rastread y matad al lobo que ronda por el lugar") hasta las más complejas ("recuperad la joya del barón Kopeck de manos de la asociación de la Runa Deforme, a fin de que no despierten sus poderes ocultos para alterar el espacio y el tiempo tal y como los conocemos y convocar así al señor de demonios Ffabbh'Kwaadh, mientras evitáis la nefasta curiosidad del cazador de brujas Vorster Pica"). Pero todas las aventuras deben tener alguna trama, de otro modo no haréis otra cosa que vagar por corredores de mazmorras, matando todo lo que os encontréis y cogiendo su tesoro. A continuación se citan algunas premisas clásicas como ideas para aventuras o para ayudarte a crear las tuyas propias.

EL ENEMIGO INTERIOR

Mediante una serie de extrañas coincidencias, los PJ acaban en una compleja red de corrupción de la que se mantenían (hasta ahora) felizmente ignorantes. Bajo la aparente calma del Imperio existen numerosos cultos y conspiraciones secretas. Algunos de ellos sólo desean poder fijar el precio de la lana para el año venidero, pero los más siniestros están dedicados en cuerpo y alma al Caos. Irónicamente, muchos de los diversos cultos del Caos pretenden desenmascararse y destruirse mutuamente, ya que la mayoría piensan que sólo ellos conocen la forma "correcta" de adorar al Caos. La aventura comienza cuando los PJ se ven involuntariamente expuestos a las maquinaciones de un grupo secreto que actúa en silencio dentro del Imperio. Tal vez intercepten un mensaje que iba destinado a otra persona, o sean atacados por alguien borracho y cubierto con una capa a quien se ven obligados a matar, para luego descubrir que se trataba de un mutante. Poco después, se les acercan extrañas figuras, citándoles extraños juegos de palabras y enfureciéndose al no recibir la respuesta apropiada. Pronto comenzarán a atacar contra sus vidas con regularidad. Los PJ han sido confundidos con agentes de un culto del Caos y son el blanco de los miembros de cultos rivales, así como del culto original con el que se toparon, que les ha tomado por traidores a la causa. Aunque sólo sea para sobrevivir, los PJ tendrán que averiguar más de lo que un hombre cuerdo debería saber sobre el funcionamiento interno de los cultos del Caos, para así desenmarañar el misterio de aquellos que los quieren muertos. Desde luego, todo el que se interesa por tal conocimiento es un sospechoso dentro del Imperio (lo cual no les va a facilitar la vida precisamente). Por el camino, descubrirán que hay mucho más en juego de lo que pensaban: el culto cuyos planes han desbaratado sin querer estaba a punto de completar un ritual terriblemente poderoso.

Con muy poco tiempo restante, y con pocos dispuestos a creerles, los PJ tendrán que demostrar que tienen lo que hay que tener para ser héroes. Si hay una trama "clásica" para WJDR, es ésta.

CONFLICTO DORADO

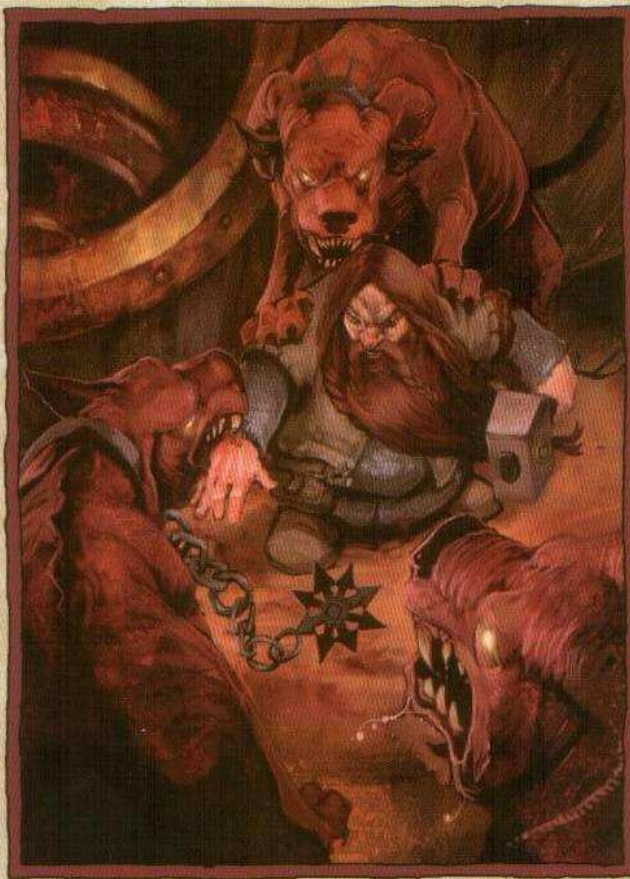
Los PJ son mercenarios, espadas de alquiler que arriesgan sus vidas por monedas. El azar los sitúa en un pueblo pequeño atrapados en mitad de una disputa entre dos facciones rivales o más, que se encuentran empatadas hasta la inesperada llegada de unos forasteros experimentados. Los PJ astutos pueden aprovecharse de las rivalidades entre los distintos grupos, alquilando sus habilidades al mejor postor y cambiando de bando cuando llegue el momento apropiado. No obstante, puede que tarde o temprano descubran que han escogido el bando equivocado. Incluso aunque consigan permanecer del lado de los vencedores, nadie confía realmente en un guerrero cuya única lealtad es hacia el tintineo de las monedas.

LA VENGANZA DE MORR

La iglesia de Morr, el dios de la muerte, contacta en secreto con los PJ para pedirles que emprendan una importante y terrible tarea. Una de las familias nobles del Imperio se ha visto aquejada de vampirismo, aunque lo han ocultado muy bien. Debido a las posibles repercusiones políticas, la iglesia de Morr no puede acusar públicamente a la familia, pero si algunos aventureros bienintencionados se topasen con las pruebas apropiadas... Desde luego, los PJ han sido escogidos tanto por sus habilidades como por su prescindibilidad, ya que la familia hará todo lo que esté en su considerable poder (tanto material como sobrenatural) para no ser desenmascarada.

MISIÓN DE RECADEROS

Los PC son contratados para que obtengan una serie de objetos extraños y poco comunes para una de las órdenes de hechicería del Imperio. Su viaje les llevará a la cima de las Montañas Grises en busca de plumas de



águila gigante, a través del mar hasta la misteriosa Albión en busca de una piedra ogham (N. del t.: El ogham es un alfabeto celta) fácil de transportar, o incluso al terrible norte para obtener una de las terribles armas de un paladín del Caos. Por el camino, verán más del Viejo Mundo de lo que la mayoría se atreven siquiera a soñar, y puede que acaben preguntándose qué es lo que tienen planeado sus patrones hechiceros para los insólitos objetos que les llevan.

LOS GUERREROS PELEAN POR MUCHOS MOTIVOS

Un grupo de campesinos desesperados acude a los PJ en busca de ayuda. Todos los veranos, una numerosa banda de orcos montados en jabalís ataca su aldea. El Imperio no parece dispuesto a apostar tropas en los alrededores tanto por el coste como por la escasa importancia estratégica de la aldea. Todos los soldados a los que han pedido ayuda los granjeros se han reído de ellos, pues no pueden ofrecer más que comida y alojamiento a cualquiera que esté dispuesto a arriesgar su vida para protegerles. Si los PJ aceptan, deberán enfrentarse a una abrumadora superioridad, aunque pensándolo bien tal vez sea eso lo que buscan. Tendrán que entrenar a los granjeros para que aprendan a defender a los suyos e inspirar valor a los oprimidos si pretenden sobrevivir a la batalla.

ELEMENTOS DE LA AVENTURA

Crear una buena aventura de rol es una tarea desafiante. No hay ninguna fórmula exacta para hacerla, ninguna guía definitiva que te diga lo que tienes que hacer. Cada aventura se compone de muchas partes y aunque la trama conduce la partida de modo general, sin la participación de otros elementos cruciales no será especialmente divertida ni memorable para los jugadores. Los elementos siguientes son los componentes básicos de una buena aventura. No siempre tienes que seguirlos por orden para que la historia transcurra bien, pero deberías al menos tenerlos en cuenta cada vez que te dispongas a dirigir una partida de *WJDR*. Recuerda no obstante que incluyas lo que incluyas, si los jugadores se lo están pasando bien, es que lo estás haciendo bien.



INTERPRETACIÓN

Esto puede parecer evidente, pero ocurre con demasiada frecuencia que un DJ demasiado ansioso apresura a los PJ para que sigan la trama que ha diseñado, en vez de permitir a los personajes que la vayan descubriendo poco a poco. Deja que los jugadores disfruten de sus PJ. Dales la oportunidad de interactuar con los demás PJ, con tus PNJ y con el mundo que les rodea. No sólo es muy divertido; añade a toda la experiencia más "realidad". Los jugadores que se preocupan por el bienestar de sus personajes y de los PNJ con los que se relacionan (y que les gustan) prestarán más atención a lo que sucede en tu trama. La mayoría de los PNJ pueden sintetizarse con unas pocas palabras descriptivas sobre su personalidad. Si las anotas antes de la aventura, junto a algunas "personalidades de repuesto", estarás listo para cuando llegue el momento de representar al malhumorado capitán del turno de guardia nocturna, o al taciturno peajero. Deberías considerar la idea de introducir en la aventura una o dos escenas que no tengan nada que ver con la trama central, sino que sirvan para explorar las diversas extravagancias de los PJ.

ALCANCE

¿Cuánto abarca la historia que deseas narrar? ¿Cómo de grande planeas que sea la aventura? ¿Van a intentar los PJ cumplir una tarea relativamente pequeña, por ejemplo salvar la vida de una chica o estafar a un mercader? ¿O tal vez pretenden combatir a un culto del Caos muy extendido, o derrotar a un ejército? ¿Va a ambientarse la aventura en una pequeña aldea durante el invierno? ¿O dentro de una gran ciudad imperial, pero tan sólo durante las tres noches que dura la festividad de los inocentes? ¿A lo largo y ancho del Viejo Mundo, incluso en los Desiertos del Caos? Al decidir el alcance de la aventura puedes hacerte una buena idea de cómo serán sus partes. Si los PJ están atrapados en un sitio y no tienen tiempo de hacer planes grandiosos, sus decisiones sobre cómo van a afrontar a la horda de hombres bestia que se les viene encima serán muy diferentes que si pueden sencillamente alejarse al galope para pedir ayuda en otra parte. Por cierto, una aventura con un alcance épico surge de un estilo narrativo específico, no de la escala. Unos cuantos hombres y mujeres sencillos sin entrenamiento de combate que se enfrentan a una horda de mutantes depravados pueden suponer una situación tan épica como una enorme batalla con miles de extras; lo que cuenta es la forma en que se relata.

INVESTIGACIONES Y COMPLICACIONES

La información es poder en el Viejo Mundo; sin embargo, te pueden quemar vivo si persigues cierta clase de conocimiento en el Imperio, y el tipo de cosas que los PJ necesitarán saber son a menudo las más peligrosas. Aunque algunos conocimientos pueden (y de hecho, deberían) provenir de libros, recuerda que los tomos son relativamente poco habituales en el Viejo Mundo, y casi siempre muy caros. Bastantes aventuras incluyen algún que otro misterio, por lo que las investigaciones desempeñarán un papel importante. Muchos PJ recopilarán la mayor parte de la información conversando con otros, lo que significa que, como DJ, tendrás que pensar de antemano en lo que sabe cada uno de los PNJ, por no hablar de su sinceridad o extroversión a la hora de responder preguntas. También es buena idea pensar en quiénes componen las fuerzas de la ley y cómo reaccionarán ante los allanamientos (ofensa que los PJ más curiosos parecen practicar con regularidad).ç

Directamente unido a la investigación se encuentra el refinado arte de la resolución de problemas. No deberías ponerles las cosas demasiado fáciles a los PJ; tienden a creérselo bastante si dejas que se salgan con la suya sea cual sea su comportamiento y que aun así la trama siga adelante. En vez de eso, preséntales retos poco habituales y obligales a reaccionar. Enfrentales a dificultades que sepas que pueden superar, pero sólo si utilizan su ingenio. Las complicaciones pueden darle interés a una historia relativamente simple. Matar a un cruel asesino para detenerle puede ser un problema, pero capturarlo con vida es otro muy diferente. Sí, seguro que podéis mantener a raya indefinidamente a la horda de orcos si contáis con los suministros adecuados, pero ¿y si las ratas se han cebado en los almacenes de la aldea este verano? Algunos problemas no se pueden "resolver"

fácilmente, y aun así afectarán en gran medida a la aventura, como por ejemplo contar con un horario limitado o tener que atravesar una gran distancia en poco tiempo. Incorporando estas dificultades al todo, harás que la aventura sea más exigente, y por tanto más interesante.

HUMOR

Se supone que la interpretación debe ser una actividad divertida, y siempre debería haber un hueco para la frivolidad en la mesa. Algunas situaciones son inherentemente graciosas; no te sorprendas si los jugadores se echan a reír de vez en cuando. Esto no sólo es adecuado; es necesario si diriges una aventura especialmente lúgubre. La risa alivia la tensión que sienten los jugadores cuando a sus personajes les ocurren cosas desalentadoras. No siempre es fácil dar con elementos hilarantes para una aventura, pero merecen la pena si puedes incluirlos. Hay varios seres en el Viejo Mundo que, desde la seguridad de nuestro lejano punto de vista, pueden resultar bastante entretenidos, como las salvajes payasadas de los goblins nocturnos fanáticos con un colocón de setas rusulas de la locura. Recuerda que muchas de las ocurrencias que hagan que los jugadores se partan de la risa también harán que sus PJ corran por sus vidas.

COMBATE

El sabor férreo de la sangre, mezclada con un toque de acero engrasado y el sulfuroso hedor del humo de las pistolas; tu PJ se familiarizará bastante con todos estos aromas, pues esto es *WJDR* y el Viejo Mundo está plagado de guerras, grandes y pequeñas. Aunque existen varios juegos de rol que permiten que los necios sobrevivan, *WJDR* no es uno de ellos. No es casualidad que los puntos de Destino sean una parte inherente del juego; los PJ los van a necesitar. Esto produce un efecto interesante: descubrirás que los PJ empiezan a evitar activamente el combate si está en su mano una vez hayan comprobado lo letal que resulta. Esto no es nada malo: el Viejo Mundo es un lugar peligroso, y sencillamente se están acostumbrando a él. Cuando pienses en cómo puede transcurrir un combate en la aventura, recuerda que la mayoría de los PNJ (y en muy poco tiempo también los PJ) saben lo rápidamente que se puede torcer una pelea. Muchos guerreros tratarán de conseguir todas las ventajas posibles (emboscadas, superioridad numérica, mejores armas, etc.); los más siniestros utilizarán venenos o huirán ante la primera señal de peligro, para poder regresar luego a cortarle el cuello a sus enemigos mientras duermen. Piensa en cómo reaccionarán los PNJ ante heridas o pérdidas. Muy pocos estarán dispuestos a luchar hasta la muerte. Si llevan claramente las de perder en una pelea y se les da la oportunidad de rendirse, probablemente lo hagan (si es que no huyen antes).

Debes dirigir los combates con toda la rapidez que puedas, pero estando al tanto en todo momento de lo que ocurre en ellos. Dale a los PJ el mínimo tiempo posible para que decidan lo que van a hacer, y si dudan diles que acaban de perder media acción por sus titubeos. Luchar una y otra vez en

calles oscuras o en campos despejados puede volverse repetitivo; así que intenta escoger emplazamientos diferentes e interesantes para ambientar en ellos los combates. Abrevia las descripciones de los efectos de cada ataque para no ralentizar el combate, y resérvalas las mejores fantasías para los críticos más espectaculares. Si los jugadores dan un hondo suspiro al final de uno de los combates, es que lo estás haciendo muy bien.

UN ADVERSARIO DIGNO

Los PJ siempre deben ser los protagonistas o personajes principales de la aventura; todo aquél (o aquello) que se enfrente a ellos será por tanto un antagonista. Existe un viejo tópico que reza: "la grandeza de un hombre se mide por aquellos a quienes llama enemigos, y por aquellos que a su vez le consideran un enemigo". En las mejores aventuras siempre hay un gran antagonista al que deben enfrentarse los PJ. En los mundos de juego que cuentan con una definición inequívoca del bien y el mal, los PJ son a menudo héroes y su principal oponente suele ser algún tipo de villano. Sin embargo, el Viejo Mundo está compuesto de muchos matices de gris moralidad en oposición al mencionado blanco y negro. En *WJDR* tienen cabida una amplia variedad de tipos de PJ, a varios de los cuales les falta un pelo para ser villanos por sí mismos. Ten en cuenta que hay una diferencia enorme entre los PJ que le roban el cambio a un avaricioso mercader, y el noble vampiro que ordena que ejecuten delante de él a los hijos de toda la aldea que ha subyugado para poder escrutar su expresión al morir. Aquellos PJ están siendo prácticos; el noble vampiro es probablemente un gran antagonista (y sobradamente mortífero, además).

De todos los PNJ en los que inviertas tiempo diseñando y anotando, deberías dedicarle los mayores esfuerzos al principal adversario de los PJ. Debes saber cómo ha llegado a ser quien es y qué es lo que quiere ahora. Al tener en cuenta las motivaciones del antagonista sabrás cómo interpretar su reacción cuando los PJ desbaraten sus planes. Algunos de los adversarios de los PJ tendrán lacayos y secuaces; a los que también tendrás que detallar. Por otra parte, el enemigo no tiene por qué ser un individuo. Si los PJ han ofendido a un culto del Caos, puede que no se enfrenten a un enemigo único y específico durante mucho tiempo (si es que llegan a hacerlo). En vez de eso, tendrán que defenderse de una serie de sutiles ataques, todos con un denominador común que indica la implicación del culto odiado. Adecuar al enemigo para oponerlo directamente a los PJ también puede resultar entretenido. Por ejemplo, si los PJ son ladrones, su enemigo podría ser un capitán de la guardia virtuoso y de sólida moral, famoso porque siempre consigue llevar a los delincuentes ante la justicia, o un siniestro cazador de brujas que les cree culpables de crímenes abominables. A menudo es una buena idea presentar adversarios que los PJ no puedan matar de inmediato sin graves repercusiones, como por ejemplo un político corrupto o un noble mancillado por el Caos. Cuanto más impresionante sea el enemigo de los PJ, mayor será su hazaña por desafiarle.

ÚNICA SUPERVIVIENTE

Gertrude se aproximó al campamento de forajidos, agradecida por haber dado esquinazo a las patrullas de caminos que la perseguían. Llevaba fuera varios días, trazando un recorrido sinuoso para asegurarse de que no la seguían. Sabía que Arthur le arrancaría la cabeza si conducía a los representantes de la ley a su escondrijo.

Cuando llegó al primer puesto de observación, no encontró ninguna resistencia. Inmediatamente, Gertrude colocó una flecha en su arco y escudriñó el bosque que le rodeaba. Al no haber ninguna amenaza visible, se arrastró hacia el campamento. Debería haberse topado al menos con dos guardias, pero el bosque estaba vacío. Algo iba mal.

Gertrude se acercó silenciosamente al campamento, deslizándose tras un árbol grande. Asomó la cabeza para echar un vistazo rápido, y sus peores temores se confirmaron. Los cuerpos de sus camaradas yacían desperdigados por el ensangrentado terreno. El asentamiento estaba hecho un desastre: las tiendas hechas jirones, las cajas destrozadas y los suministros dispersos entre los cuerpos.

Gertrude dio un rodeo alrededor del campamento pero no encontró a nadie. Finalmente, entró en el campamento para contar los cadáveres. Halló a Arthur clavado a un árbol con las escarpas de las tiendas; habían grabado un basto símbolo en su frente. Obra de orcos. Gertrude maldijo en voz baja. Mientras ella se escondía de la patrulla de caminos, los orcos habían aniquilado a su banda. Ella era la única superviviente.

La forajida reunió todas las flechas que pudo encontrar, luego tiznó su rostro y sus manos con hollín de la hoguera. Le resultaría bastante sencillo seguir las huellas de los orcos. Nadie pisoteaba el bosque tanto como los orcos. Desapareció entre los árboles, rastreando con cuidado a su presa. Puede que no lograra matarlos a todos, pero Gertrude se cobraría venganza. Por Arthur y por todos sus camaradas. Juró que los orcos aprenderían a temer aquel bosque.

— CAMPAÑAS DE WARHAMMER —

En una única aventura te lo puedes pasar bien, pero la mayoría de los grupos quieren algo más que unas cuantas sesiones. Una serie de varias aventuras enlazadas, jugadas por lo general con los mismos personajes, es lo que se conoce como campaña. Aunque en una aventura individual se puede contar una historia, por su propia naturaleza debe ser una bastante directa. Si se conectan más aventuras se puede contar una historia mucho mayor. Las campañas suelen tener un mayor alcance que una aventura suelta, aunque tampoco tienen por qué. También permiten al DJ dirigir a personajes que “se desarrollan”. Los amigos y enemigos de los PJ evolucionan junto a ellos, insuflándole vida al Viejo Mundo para los jugadores.

AVENTURAS IMPULSADAS POR LOS PERSONAJES

Al jugador puede costarle conocer bien a su personaje si sólo juega con él durante un par de noches. Una campaña permite a los jugadores desarrollar todo el potencial de sus personajes hasta convertirlos en individuos memorables. Las aventuras sueltas tienden a alejarse de las motivaciones de los PJ (porque aún no los conoces bien). En una campaña puedes empezar a adecuar las aventuras basándote en el historial y las personalidades de los PJ. El sistema de profesiones de *WJDR* proporciona una estupenda herramienta para que el DJ narre historias interesantes. Anima a los jugadores para que te cuenten cuál es el objetivo de sus personajes; tal vez el jugador que lleva al granjero pobre desea que su personaje se convierta en un campeón judicial. Sabiendo esto, puedes empezar a darle forma a esa posibilidad forjando con ella una campaña, pues es una proeza imposible de conseguir en una única aventura.

TEMÁTICA

Además de la trama en curso, las campañas suelen tener una temática: una idea central, uno de los pensamientos o significados generales tras la campaña, que deseas comunicar a los jugadores. Unos PNJ recurrentes, un contenido específico o ciertas situaciones pueden ayudarte a expresar el tema. La temática suele reflejar la línea argumental, aunque también se puede usar como contrapunto. Por ejemplo, la historia principal de la campaña podría consistir en detener los terribles actos cometidos por una escuadra de saqueadores hombres bestia, pero la temática podría ser “mientras haya valor, la vida prevalecerá”. Los PJ serán testigos de las atrocidades cometidas por los incursores, pero también de los muchos actos de valor y sacrificio de personas que jamás se rinden, evitando así que los inocentes sufran aún más en manos de los hombres bestia. A continuación se citan algunos ejemplos de temáticas para el Viejo Mundo.

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

En el Viejo Mundo se deposita mucha confianza en las apariencias. La mayoría de las personas aceptan lo que ven o les cuentan y no hacen más preguntas. Desprecian a todos los mutantes desde el momento en que los descubren (aunque no hayan cometido ningún crimen), pues así se les ha enseñado a los habitantes del Viejo Mundo. Esta temática va sobre confianza y engaños, lo cual la hace especialmente apropiada para partidas relacionadas con cultos del Caos y secretos mortales. Los amigos en quienes confías resultan ser espías, el ogro guardaespaldas del alcalde es un poeta consumado, el convento local es en realidad un burdel y los PJ, que parecen simples matones, se convierten en héroes después de todo.

ESPLENDOR PERDIDO

Los grandes imperios y las nobles aspiraciones del pasado se han perdido para siempre, aplastados bajo el peso de los años y la amenaza del Caos.

Este tema evoca nostalgia, pesar y la remota esperanza de que lo que una vez fue grande pueda aún preservarse. Es muy apropiado para campañas en las que se produzca una interacción con elfos o enanos; la clave está en recurrir a la idea de que estas razas, antaño gloriosas, están desapareciendo del Viejo Mundo. Con cada generación su número se reduce. La poca esperanza que les queda para sobrevivir reside irónicamente en la presuntuosa juventud: los humanos.

LA RIQUEZA OFRECE POCO CONSUELO

Un ejemplo práctico sobre el precio de la avaricia; esta temática sugiere que los amigos, la familia y la felicidad son mucho más importantes que el dinero. En una de estas campañas, los PJ conocerán a individuos que han dedicado tanto sus vidas a la adquisición de riquezas que ahora están vacíos. El noble que los contrata estará dispuesto a dar todo lo que tiene con tal de reunirse con su hija secuestrada. El adinerado mercader no puede comprar una cura para su enfermedad por muchas coronas que posea.

IDEAS PARA CAMPAÑAS

Al igual que para crear aventuras sueltas, a la hora de hacer una campaña viene bien tener en mente una premisa. De hecho, muchas de las sugerencias de la sección anterior pueden servir para diseñar buenas campañas si se desarrollan. Un grupo podría pasar varias aventuras luchando contra la siniestra propagación de un culto del Caos, buscando antiguas reliquias para una cábala de hechiceros, o combatiendo las intrigas de los no muertos.

SANGRE Y OSCURIDAD

El Viejo Mundo está llegando a su fin. Los profetas catastrofistas está en lo cierto, se acerca el fin del mundo; la Corrupción del Norte arrasará la tierra, transformando al mundo en un único e ineludible Reino del Caos. Contra la poderosa amenaza del Caos, todos los reinos de enanos, elfos y hombres no son más que leña frente a una hoguera. ¿Lucharán los PJ contra un adversario casi invencible, manteniéndose firmes mientras cae región tras región, o aceptarán la corrupción y se unirán a ella para provocar el fin del mundo? Si te gustan las batallas sombrías y los enfrentamientos finales cargados de valentía, esta campaña es justo lo que estabas buscando.

LA VIDA DE UN BRIBÓN

Todos los PJ son ladrones y truhanes, tal vez miembros de un sindicato del crimen, o quizá dispuestos a organizar uno propio. En su camino tendrán que enfrentarse a rivales, políticos corruptos (y, raras veces, honestos), sectarios, insurrecciones, caballeros, fanáticos, disturbios, cazadores de brujas, mutantes, traidores, espías, nobles, templarios, espadas de alquiler, mentes maestras y skavens. Hay que ver lo que cuesta ganarse unas coronas deshonestamente.

EN EL NOMBRE DE SIGMAR

Todos los PJ aspiran a una de las órdenes de caballería del Imperio. La campaña transcurre a lo largo de su ascenso desde escuderos y palafreneros hasta caballeros del Círculo Interior, encargados de defender el Imperio de sus numerosos enemigos. Incluso como escuderos aprenderán que nadie es noble por ser caballero ni por haber nacido entre la nobleza. Cuando finalmente hayan llegado lo suficientemente lejos como para tomar sus propias decisiones, perderán rápidamente su ingenua creencia de que la mayoría de sus enemigos provienen de fuera del Imperio. De hecho, los que les desean mal se encuentran incluso dentro de su propia orden. Aquellos de convicciones más nórdicas sin duda se referirán a esta idea como “en el nombre de Ulric”, y aspirarán a convertirse en caballeros del Lobo Blanco.

NEGOCIANDO EN LA SOMBRA

Todos los PJ son agentes encubiertos cuya misión es descubrir información sobre grupos y amenazas específicas para el Imperio. Si trabajan para un sindicato del crimen, sin duda tendrán que llevar una

vida nocturna muy diferente a la de otro que trabaje para una orden de cazadores de brujas. Entretanto, no cabe duda de que aprenderán más de lo que nunca querrían, pues hay conocimientos que resultan más letales que cualquier enfermedad (y siempre se puede sustituir a un espía).

— LA MECÁNICA DEL JUEGO —

Una vez sepas qué aventura vas a jugar, tienes que dirigirla. Para tener éxito como DJ debes conocer las reglas de este libro y saber cómo aplicarlas. El núcleo del sistema de *WJDR* son las tiradas de percentil. Aplicando bien las tiradas de habilidad y característica, podrás resolver casi cualquier situación. En el **Capítulo 4: Habilidades y talentos** se describen las reglas básicas de las tiradas. Comprobarás que el DJ es el responsable de determinar muchos de los detalles de estas tiradas. Si vas a ser el DJ de tu grupo tendrás que ser capaz de tomar decisiones rápida e imparcialmente. A continuación te damos algunos consejos para utilizar correctamente las tiradas.

DIFICULTAD DE LAS TIRADAS

La **Tabla 4-1: Dificultad de las tiradas** (página 89) es la herramienta universal del DJ. Esta útil tabla puede aplicarse tanto a tiradas de habilidad como de característica, y seguramente será la tabla más consultada del libro. Su propósito es proporcionarte un instrumento sencillo pero completo para poder resolver casi cualquier situación sin perder tiempo pasando páginas. Como DJ, la primera pregunta que debes responder cuando se presenta una tirada es: ¿qué dificultad tiene la tarea?



La tabla es deliberadamente abstracta. *WJDR* podría proporcionar páginas y páginas de modificadores cuidadosamente calculados, pero tal aproximación ralentizaría el juego. El espíritu de las reglas de *WJDR* pasa por dar autoridad al DJ, pero ello también implica darle la responsabilidad de ser justo y de hacer que el juego sea divertido. Por tanto, es crucial que tus decisiones sean justas y equitativas.

Hay diversos factores que pueden afectar a la dificultad de una tirada. Éstos son algunas de las cosas que debes tener en cuenta cuando vayas a asignarla:

- **Tiempo:** ¿el personaje intenta hacer algo demasiado rápido, o se está tomando su tiempo? A menudo el tiempo es esencial, pero si te apresuras demasiado puede haber consecuencias.
- **Equipo:** ¿tiene el personaje la herramienta adecuada para el trabajo? Si no es así, ¿tiene un sustituto razonable? Algunas tareas pueden resultar imposibles si careces del instrumental apropiado.
- **Distracciones:** ¿hay algo que pueda distraer al personaje? Ciertas imágenes, sonidos e incluso olores pueden interrumpir la concentración.
- **Habilidades complementarias:** la habilidad de un personaje en un campo puede servirle de ayuda en ciertas tareas. Por ejemplo, a un personaje que conozca el idioma clásico podría resultarle más sencillo de lo habitual traducir un texto escrito en tiliano.
- **Ayuda:** ¿hay alguien ayudando al personaje? La ayuda de tus amigos puede cambiar las cosas.
- **Entorno:** ¿se encuentra el personaje en un entorno peligroso? El clima, la oscuridad y el tipo de terreno pueden afectar a las tiradas.

MEZCLÁNDOLO TODO

Una vez considerados todos los factores, tendrás que reducirlos todos a un modificador final para la tirada. Para esto no existe ninguna fórmula maravillosa. Debes confiar en tu instinto y en tu sentido del juego justo. También deberías procurar tomar este tipo de decisiones con rapidez para mantener el ritmo del juego. Cuando hayas establecido la dificultad, informa al jugador. Los talentos del personaje pueden modificar aún más la tirada, pero recordar estos detalles es tarea del jugador.

TIRADAS Y TIEMPO

Otro aspecto importante que requiere continuas resoluciones es el tiempo. Es decir, ¿cuánto tiempo hace falta para intentar una tirada concreta? En situaciones de combate, debería expresarse en acciones (libres, medias o completas). Recuerda que un asalto completo sólo son diez segundos, por lo que hay un límite al número de cosas que pueden hacerse.

Las tiradas ajenas al combate pueden requerir cualquier cantidad de tiempo, aunque lo más habitual es que sean minutos y horas.

Todo se reduce a lo que consideres adecuado para la situación. Una tirada de Sabiduría académica (Historia) para recordar un dato no requiere apenas tiempo, mientras que otra de Sabiduría académica (Historia) para investigar sobre un príncipe poco conocido podría representar horas o incluso días de trabajo. Recuerda también que puedes exigir múltiples tiradas exitosas para ciertas tareas, lo cual te proporciona una manera adicional de controlar el tiempo necesario para una tarea.

INTENTARLO DE NUEVO

Los jugadores que fallen una tirada querrán saber si pueden intentarlo otra vez. En situaciones de combate la respuesta suele ser sí, ya que cualquier nuevo intento requerirá el gasto de acciones adicionales y por tanto tiene un coste real. En situaciones que no sean de combate debes tomar una decisión según el caso concreto. Ten en cuenta que si dejas que los jugadores repitan sus tiradas hasta obtener el resultado que desean el juego puede volverse tedioso en poco tiempo. En tales situaciones tienes cuatro opciones:

- **Permite repetir sin penalización.** Deberías aplicar esta opción a aquellos personajes que hagan tiradas prolongadas de habilidad.
- **Permite repetir con una penalización de -10% por cada tirada adicional (-10% para la segunda, -20% para la tercera, etc.).** Así concedes a los personajes una oportunidad para compensar una mala tirada, pero restringiendo el número de repeticiones.
- **Permite repetir sólo cuando la situación cambie.** Si un personaje falla trepando un acantilado, por ejemplo, tan sólo podrá intentarlo de nuevo si regresa con un gancho de escalada, si ha mejorado el tiempo, etc. De este modo el jugador tendrá que utilizar su ingenio, y además la situación es más estimulante que una simple sucesión de tiradas.
- **No permitas repeticiones.** Esta opción no sólo tiene sentido en muchas situaciones, sino que también acelera las partidas.

TIRADAS DE MIEDO Y DE TERROR

Existen horrores innombrables en el Viejo Mundo, cosas que pueden paralizarte literalmente de temor. Si los PJ se encuentran con ciertos monstruos o escenas, pueden verse abrumados por el miedo. Esto se resuelve con dos variantes especiales de la tirada de Voluntad: Miedo y Terror. La **Tabla 4-1: Dificultad de las tiradas** puede modificar las tiradas de Miedo y Terror, del mismo modo que a las tiradas de habilidad y de característica.

MIEDO

Cada vez que un personaje contemple a una criatura o escena que cause Miedo, deberá realizar una tirada de Voluntad. Si la consigue, habrá superado el miedo y no le pasará nada más. Si falla la tirada, se dice que el personaje está asustado. Un personaje asustado no podrá desplazarse, luchar, esquivar ni realizar otra acción en ese asalto. En el asalto siguiente podrá hacer otra tirada de Miedo, con las mismas consecuencias; así sucesivamente, hasta que el personaje consiga una tirada o desaparezca aquello que provoca el miedo (se mata al monstruo, se quema el horrible altar, etc.).

TERROR

Algunos monstruos y escenas son tan abominables que pueden hacerte perder el juicio. Cada vez que un personaje haga frente a algo que produzca Terror, tendrá que hacer una tirada de Voluntad. Si la consigue habrá superado el terror y no le pasará nada. Si falla la tirada, ganará 1 punto de Locura (consulta las páginas 200-209), y se dice que está aterrorizado. Un personaje aterrorizado debe huir a toda velocidad hasta perder de

vista al monstruo o escena que le provoca el terror. Si no puede correr, se hará un ovillo y caerá en un estado casi catatónico, considerándose indefenso (ver **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**). En el asalto siguiente el personaje podrá intentar otra tirada de Terror, con idénticas consecuencias; así sucesivamente, hasta que el personaje consiga una tirada o desaparezca aquello que produce el terror.

LOS HORRORES DEL VIEJO MUNDO

Pero ¿qué cosas provocan Miedo y Terror? Ante todo, los monstruos. Esto siempre se anuncia en las características de la criatura, con lo cual queda bastante claro. La segunda categoría es mucho más amplia y requiere cierta toma de decisiones por parte del DJ. Algunos ejemplos de escenas que pueden inspirar miedo son osarios, rituales blasfemos, visiones del Reino del Caos y cosas así. Muchas de estas situaciones también pueden hacer que los personajes ganen puntos de Locura (aparte de los que se obtienen por fallar una tirada de Terror). Para más detalles consulta la sección **Locura** en la página 200.

— PUNTOS DE DESTINO —

Como se ha mencionado anteriormente, los personajes jugadores están hechos de una pasta superior a la del ciudadano imperial medio. El haberse atrevido a emprender una vida de aventuras es una de las cosas que les diferencia de ellos. Los puntos de Destino son otra.

Los personajes con puntos de Destino poseen un sino: los dioses les han señalado para que hagan cosas superiores. Su destino final es un misterio, y no hay garantías de que sea glorioso, enriquecedor ni agradable. No obstante, los PJ poseen algo que les permite sobrevivir a peligros que supondrían el fin para la gente común. Este sino está representado por los puntos de Destino, que permiten a los PJ emprender huidas imposibles, como en las mejores historias de aventuras. Los aventureros de *WJDR* pueden esquivar desprendimientos de rocas por los pelos, sobrevivir a una caída desde un acantilado aterrizando en un oportuno arbusto, atravesar ilesos una lluvia de flechas, etc. Gracias a estas escapadas milagrosas y giros del destino, los jugadores estarán más dispuestos a arriesgar a sus personajes, haciendo así que las partidas sean más rápidas y mucho más emocionantes.

Como se ha aclarado en el **Capítulo 6: Combate, daño y movimiento**, el combate en el Viejo Mundo es un asunto poco agradable. En parte se debe a que los combates son peligrosos en la vida real, y en parte a que si el combate fuera siempre la salida fácil, los jugadores serían menos propensos a intentar cosas más sutiles, ¡como por ejemplo pensar! Obviamente, habrá ocasiones en las que el combate sea la única salida, e incluso en condiciones normales, los personajes pueden resultar muertos si los jugadores no aprenden a ser cautelosos. Los puntos de Destino pueden darle una segunda oportunidad a un jugador impulsivo, y un respiro a un jugador desafortunado. Desde luego, si los jugadores insisten en precipitarse a cualquier situación blandiendo sus espadas se quedarán en seguida sin puntos de Destino, tras lo cual les sobrevendrá la muerte permanente con triste inevitabilidad. La mayoría de los jugadores captan la idea con bastante rapidez, y comprenden que una aproximación excesivamente entusiasta no es necesariamente la mejor.

USO DE LOS PUNTOS DE DESTINO

Se puede gastar un punto de Destino cada vez que un personaje está a punto de morir: en combate, como consecuencia de trampas o accidentes, como resultado de venenos o enfermedades o en cualquier otra circunstancia. En vez de morir, el personaje gasta un punto de Destino, y el DJ idea alguna forma de conseguir que el personaje sobreviva.

También puedes permitir a los jugadores que utilicen sus puntos de Destino para evitar quedar mutilados. Muchos de los efectos críticos provocan la pérdida

de extremidades, pudiendo dejar lisiado a tu personaje favorito. Usar un punto de Destino para evitar esta consecuencia es totalmente apropiado.

DIRIGIR EL USO DE LOS PUNTOS DE DESTINO

Cuando un jugador gasta un punto de Destino, el DJ debe pensar en algo que evite que su personaje muera. Sin duda, el jugador en cuestión estará lleno de sugerencias útiles, pero debes asegurarte de que el personaje no queda en una posición mucho mejor como resultado del gasto de un punto de Destino. Debería sobrevivir a la situación, pero eso es todo. A veces puede resultar complicado dar en seguida con un “deus ex machina” apropiado, así que aquí te proporcionamos algunas ideas.

COMBATE

Aquí tienes un ejemplo de la forma en la que no se deben administrar los puntos de Destino en combate:

Ejemplo: *Clem Levacondal se encuentra en una difícil pelea con una banda de mutantes del Caos. Sus Heridas se han reducido a 0 y el crítico resultante indica que un hacha muy bien blandida está a punto de hacerle perder la cabeza. El jugador de Clem gasta un punto de Destino. El DJ ignora el efecto crítico, pero Clem sigue con 0 Heridas por lo que el siguiente impacto le inflige otro crítico. El jugador que lleva a Clem gasta otro punto de Destino...*

A este paso, Clem se va a quedar sin sus tres puntos de Destino en otros tantos asaltos, y lo único que conseguirá será morir tres asaltos más tarde de lo debido.

Este es un ejemplo de una utilización más apropiada de los puntos de Destino:

Ejemplo: *Clem recibe un golpe que reduce sus Heridas a 0. Es un impacto en el cuerpo, y el efecto crítico indica que morirá de inmediato. El jugador de Clem gasta un punto de Destino, y el DJ le comunica que todo se vuelve negro. Mientras el jugador se pregunta qué habrá pasado, el DJ anota que Clem ha sido golpeado con el canto de la espada, ha salido despedido hacia una pared, se ha golpeado la cabeza y ha caído inconsciente. Se despertará varias horas después (aún con 0 Heridas) para verse atendido por sus victoriosos camaradas, aprisionados en el calabozo de los mutantes con sus derrotados camaradas, o dado por muerto, despojado de todo su equipo y objetos de valor, y totalmente solo.*

El truco está en usar tu imaginación. Con ello también tendrás la oportunidad de dirigir las cosas si los jugadores se han salido un poco de madre. Tú, como DJ, controlas cuándo y dónde se despiertan los



personajes, y podrás sacarle partido. Por ejemplo, si los aventureros se han saltado una importante pista que apunta al cubil del malvado nigromante, podrían despertarse en una pequeña aldea después de que les encontrasen dejados por muertos en el bosque. Mientras curan sus heridas, los aldeanos les hablan sobre la torre negra que se yergue más allá del bosque, en la que pueden oírse unos gritos horribles de noche, y sobre las tumbas recién excavadas que encuentran abiertas, aparentemente desde dentro...

También tendrás que estar alerta ante ciertas cosas. Recuerda, los jugadores saben que el personaje que ha gastado un punto de Destino no ha muerto, pero sus personajes no. Debes asegurarte de que los jugadores actúen en consonancia. También deberías evitar conductas vengativas; si un personaje parece muerto, un orco o mutante le dejará e irá a por otro adversario; normalmente no asestan puñaladas de más para asegurarse de rematar la faena.

TRAMPAS Y ACCIDENTES

Si un personaje gasta un punto de Destino para no morir por causa de una trampa o cualquier otro accidente, se puede tratar lo que ocurre a continuación de dos formas:

- Los pinchos, lanzas, bloques de piedra, etc., no alcanzan al personaje por los pelos; arañan su armadura, tal vez destruyen su mochila o cualquier otro objeto o equipamiento, pero el personaje sale indemne.
- El personaje es atravesado por los pinchos, ensartado por las lanzas, o aplastado por la piedra, pero sale por su propio pie. Quedará aturrido unos instantes, y parte de su equipo (o todo) puede resultar destruido, pero podrá salir andando de lo que debería haber sido un encuentro letal.

VENENOS Y ENFERMEDADES

Cuando un personaje gasta un punto de Destino para evitar morir envenenado o por una enfermedad, los efectos de dicho veneno o enfermedad cesan milagrosamente cuando el personaje esté al borde de

la muerte, y comenzará inmediatamente el proceso de curación normal ("mejorado", si cuenta con asistencia médica).

Ejemplo: Clem Levacondal ha resultado herido por un arma untada con el veneno Rompecorazones (ver Capítulo 5: Equipo). Falla la tirada de Resistencia, por lo que debería morir en 2d10 asaltos. Habiendo gastado un punto de Destino, Clem podrá sobrevivir a la dosis fatal. El DJ decide que el veneno estaba diluido, por lo que sólo deja inconsciente a Clem en vez de matarlo.

GANAR PUNTOS DE DESTINO

No se puede negar que los puntos de Destino son una valiosa comodidad en WJDR. La pregunta, claro, es ¿cómo consiguen más los personajes? Si un personaje consigue rechazar una gran amenaza, se le puede recompensar con un punto de Destino además de los puntos de experiencia habituales. La amenaza debe ser significativa, y debe haber quedado claro que, si no llega a ser por la acción del personaje, habría provocado un desastre espantoso. No dejes que ningún jugador con demasiada labia te convenza de que acabar con una docena de sectarios equivale a tal acción.

Los personajes no podrán adquirir puntos de Destino gastando puntos de experiencia bajo ninguna circunstancia. Nunca, nunca, nunca. De ninguna de las maneras. Si no se incluyen los puntos de Destino en el esquema de mejoras de las profesiones es por algo.

PNJ Y PUNTOS DE DESTINO

Como regla general, los PNJ no tienen puntos de Destino; parte de su función, como ya se ha explicado antes, es distinguir a los PJ del resto del mundo. Sin embargo, puedes otorgarle puntos de Destino a un PNJ en circunstancias especiales. Digamos que estás diseñando a un personaje que será el azote de los personajes durante una larga temporada: un megavillano de la talla de Archaón, el Señor del Fin de los Tiempos. Los jugadores pueden creer que han derrotado a su enemigo, pero gracias a sus puntos de Destino el villano vivirá para combatirles otro día. Después

de cierto tiempo durante el que recuperarse, volver a equiparse y reclutar nuevos secuaces, regresará en el momento oportuno para cobrarse una devastadora venganza.

Aun así, deberías reservar este tipo de trato para ocasiones especiales. Es muy fácil desmoralizar a los jugadores si cada villano menor con el que se topan coge la costumbre de volver a por ellos después de haberle "matado" tres o cuatro veces.

Sin embargo, si le das unos cuantos puntos de Destino al villano principal de tu campaña, y haces que reaparezca un par de veces para volver a tomarla con los PJ, les mantendrás en vilo. Ten cuidado de que los

jugadores no caigan en la cuenta de lo que pasa, porque si no se dedicarán a desmembrar y quemar todos los cuerpos que puedan "por si acaso". Y esto no forma parte de *WJDR*.

Sé imaginativo a la hora de interpretar el uso de los puntos de Destino, porque pueden añadir mucha tensión y diversión a tus partidas. Y sé tacaño a la hora de adjudicarlos. Cada punto de Destino le da al personaje el equivalente a una vida extra, y eso los convierte en algo muy poderoso y muy valioso. Si repartes muchos, los jugadores terminarán por actuar más con los músculos que con el cerebro, lo cual desvirtúa el concepto de los puntos de Destino y del juego en sí.

— LOCURA —

A lo largo de sus vidas, los aventureros pueden contar con que serán apuñalados, troceados, cortados, quemados, disparados, empalados, magullados y mutilados. También pueden confiar en verse expuestos a horribles mutantes, a escenas gráficas de horror y masacre, torturas, rituales impíos, viles criaturas e imágenes del Caos aún más perturbadoras. Después de todo esto, no es de extrañar que muchos de ellos se vuelvan locos.

La locura es una herramienta que usan los DJ para fomentar el aspecto interpretativo de sus partidas de *WJDR*. La idea es explorar lo que le pasaría al estado mental de los personajes tras sufrir tanta tensión y trauma durante el transcurso de sus aventuras.

Existe un límite al castigo que pueden resistir la mente y el espíritu de un personaje. Imagina el cerebro de un boxeador después de cien combates, y luego después de doscientos. ¿Captas la idea? Con el paso del tiempo, la tensión y los traumas pueden hacer que el personaje desarrolle un trastorno mental grave.

¿Es divertido interpretar a alguien que se ha vuelto loco? Pues sí. Perder la razón forma parte de la vida en un sombrío y peligroso mundo de aventuras. Es un oscuro viaje, lleno de locura y de horror, y tal vez incluso de muerte. Pero todo ello forma parte del espíritu del juego.

La vida de tu personaje no acaba por haberse vuelto loco. Considéralo un reto a tu interpretación. Se puede representar un gran drama en momentos en los que un personaje loco intente superar su locura, o cuando sucumba a su molesto trastorno.

Y el DJ debería fijarse en que se pueden construir aventuras o incluso campañas enteras relacionadas con la búsqueda de un remedio para la locura de uno de los miembros del grupo. Pero si las reglas de locura no agradan al DJ o a los jugadores, no tenéis por qué usarlas. Al fin y al cabo, es vuestro juego.

PUNTOS DE LOCURA

Los puntos de Locura (PL) son una medida de la cordura. Cuantos más puntos de Locura tenga un personaje, más cerca se hallará de la inestabilidad mental. Los puntos de Locura se adquieren de las siguientes formas:

Golpes críticos: se recibe 1 punto de Locura cada vez que el personaje sufre un golpe crítico. El punto se conserva incluso después de haber curado las heridas resultantes. Un personaje puede acumular una gran cantidad de puntos de Locura de esta forma.

Terror: se recibe 1 punto de Locura cada vez que el personaje falla una tirada de Terror (ver página 197).

Otros: los personajes pueden adquirir puntos de Locura (a discreción del DJ) tras experimentar sucesos realmente horribles. Por ejemplo: ser torturado, quedar atrapado en un oscuro agujero con ratas hambrientas, ser desgarrado por mutantes repugnantes, no poder evitar la muerte de un amigo o ser querido, encontrarse con un zombi o demonio, toparse con la inquietante iconografía del Caos, etc.

El DJ debe determinar de antemano cuántos puntos de Locura están en juego, y hacer que el personaje realice una tirada de Voluntad. Si supera la tirada, el personaje no recibe ningún punto de Locura, pero si la falla ganará tantos puntos de Locura como haya decidido el DJ. Hay varias maneras de determinar los puntos a adjudicar:

- Un número fijo de puntos (1, 2, 3, etc., pero por lo general no más de 6, salvo por un acontecimiento realmente inusual, algo cósmicamente terrorífico como encontrarse con un príncipe demonio del Caos).
- Una cantidad determinada por el resultado de la tirada de Voluntad; normalmente 1 punto por cada nivel de fracaso.
- Una cantidad aleatoria. 1d10 es demasiado, salvo para las circunstancias más espantosas. 1d10/2 es suficiente para la mayoría de las situaciones.

Cuando un personaje acumula 6 puntos o más, debe hacer inmediatamente una tirada de Voluntad. Si consigue la tirada no ocurrirá nada, pero el total de puntos de Locura del personaje seguirá igual, y tendrá que repetir esta tirada la próxima vez que gane otro punto adicional. Si falla la tirada, el personaje contrae un trastorno, pero pierde 6 puntos de Locura.

Si un personaje falla esta tirada, sufrirá una crisis nerviosa y se verá aquejado de un trastorno. El DJ debe pensar cuidadosamente qué

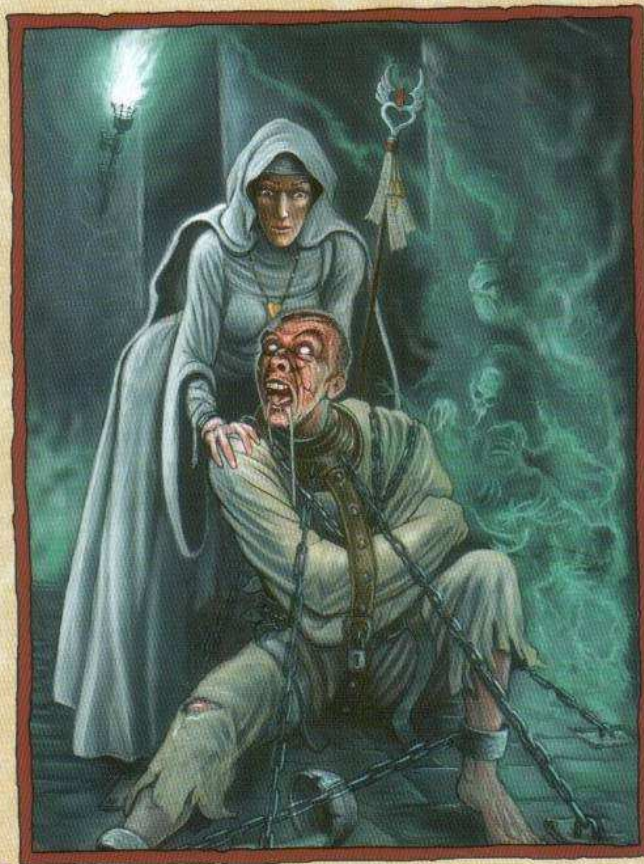


TABLA 9-1: LOCURAS

Tirada %	Locura	Tirada %	Locura
01-05	La bestia interior	26-30	Desesperado y condenado
06-10	Corazón desesperado	31-35	Persecuciones profanas
11-15	Furia blasfema	36-40	El miedo
16-20	Anfitrión de diablos	41-45	Dedos inquietos
21-25	Cerebro marchito	46-50	Incendiario
26-30	Puñales del recuerdo	51-55	Sed terrible
31-35	Cuerpo pútrido	56-60	Esclavo del azar
36-40	Corazón perdido	61-65	Pensamientos venenosos
41-45	Redentor delirante	66-70	Corrupción gloriosa
46-50	Hombre mandrágora	71-75	Rueda de temor y placer

trastorno recibe el personaje. Para más información sobre cómo escoger el trastorno adecuado consulta el final de esta sección. Si no es posible escoger un trastorno apropiado (o el DJ se siente vago y caprichoso), haz una tirada en la **Tabla 9-1: Locuras** para generar uno.

LA LOCURA EN EL VIEJO MUNDO

En el Viejo Mundo la locura se ve con repulsa, suspicacia y miedo. La creencia común es que la locura está causada por el Caos, pues al igual que puede mutar el cuerpo, también puede deformar la mente y el espíritu. Por tanto, muchos consideran que la locura es una mutación del interior. Sin embargo, hay una elocuente y peligrosa minoría de fanáticos que cree que la causa de la locura es en realidad la posesión demoníaca.

En comunidades pequeñas se puede tolerar a los lunáticos si su trastorno no se manifiesta de forma malévol, y si su condición inspira humor o piedad. La gente suele tratar bien a estos "tontos del pueblo" (o al menos no los persigue activamente). Pero los locos de remate y demás individuos con trastornos extravagantes o agresivos son apedreados y expulsados de pueblos y ciudades por atemorizadas turbas; y si les matan durante la persecución, mejor que mejor. Pero nadie quiere acercarse demasiado a ellos, pues muchos creen que la locura es contagiosa.

Es preciso señalar que ninguno de los trastornos que pueden afligir a los PJ es en modo alguno benigno, y las conductas extrañas que provocan no se consideran divertidas ni suscitarán la compasión de las almas gentiles.

Los cazadores de brujas y demás fanáticos no toleran a los individuos con trastornos mentales, lo cual es irónico, ya que la mayoría sufren delirios paranoides. Estos fanáticos creen firmemente que un demonio del Caos se ha instalado permanentemente en el cuerpo del individuo afectado, y ha destruido el espíritu del anterior anfitrión. Estas sucias burlas deben ser totalmente aniquiladas a base de espada, fuego y ahogamiento. Un puñado de cazadores de brujas se aferran a la esperanza de que una vez purgado el demonio, el espíritu del poseído regresará, pero la mayoría lo consideran una noción estúpida y sentimental.

Sin embargo, no todo está perdido para los desequilibrados. Los clérigos de Shallya tienen un fuerte y discrepante punto de vista sobre la locura. Aunque no tienen muy claro su origen, los clérigos de Shallya creen que su diosa contempla la locura como otro tipo de enfermedad, que sus seguidores tienen el deber de curar. Pues aunque la locura resiste todos los tratamientos seculares, hay casos registrados en los que la magia divina ha sido capaz de eliminar el trastorno de un individuo. Por supuesto, para algunos este pensamiento es sinónimo de herejía.

Hay también un grupo muy reducido y disperso de galenos que, ya sea por curiosidad o por ambición, se niegan a aceptar las supersticiones presentes sobre la locura. Estos doctores sueñan sus propias ideas sobre

las causas de la locura y sus posibles remedios, pero tienden a ocultar sus experimentos y a mantener su investigación en secreto. La mayoría de los tratamientos de estos galenos son ultrajantes, peligrosos y extraños, como por ejemplo ingerir venenos o taladrar agujeros en el cráneo.

La idea de que un individuo pueda ser adicto al alcohol o a las drogas no se conoce en el Viejo Mundo. Hay unos pocos sacerdotes abanderados que despotrican contra los efectos perjudiciales del alcohol, pero siempre culpan al licor y no al borracho. Muy pocos se toman en serio las funestas divagaciones de estos sacerdotes. En cuanto a las drogas, su consumo se lleva a cabo en privado y en clandestinidad. Hay drogadictos de todas las clases sociales en el Viejo Mundo, y además las drogas se usan con frecuencia en ceremonias religiosas y en el campo de batalla. Pero las propiedades adictivas de las drogas aún no se han comprendido del todo, ni siquiera entre los galenos, y los beneficios curativos de mucha drogas parecen compensar sus posibles efectos secundarios. Las drogas tampoco son tan fácilmente asequibles para el público como lo es el alcohol, y sólo unos cuantos eruditos iluminados han relacionado su consumo con el crimen, la pobreza o la locura.

Los seguidores del Caos también se interesan por los locos. Ellos también creen que la locura la provoca el Caos, pero consideran los trastornos mentales una especie de bendición más que una mutación. Piensan que los locos tienen una gran intuición, poderes de precognición y tal vez incluso la capacidad de hablar directamente con los dioses del Caos. A los adoradores de Tzeentch en concreto les gustan bastante los locos, pues

ASUNTOS DE FAMILIA

El hedor del manicomio desafiaba toda descripción. Johann presionó el perfumado pañuelo contra su nariz, pero ni siquiera así pudo enmascarar el olor. Se volvió hacia el administrador del lugar y dijo:

-Disculpad mi franqueza, pero esto parece una prisión.

El administrador, un feo personaje con dientes rotos y rasgos cetrinos, se tomó el comentario con calma.

-Es por su propio bien, señoría. Deben estar encadenados para que no se hagan daño los unos a los otros, ni al personal.

Johann tuvo que admitir que tenía sentido, pero no le gustaba la idea de que su hermano mayor se pudiera allí, por muy loco que estuviera. A pesar de todo, con su hermano en el manicomio, sería él quien heredara la fortuna familiar. Y con la mente enferma, su hermano jamás notaría la diferencia.

El noble apretó un monedero en las manos del administrador.

-Confío en que esto baste para asegurarle a mi hermano un buen cuidado. No deseo que sufra.

-Sí, por supuesto, señoría -dijo el administrador con fingida deferencia-. Nosotros nos ocuparemos de todo.

creen que la distorsión de sus mentes es un don concedido directamente por su dios. Estos sectarios secuestran a los lunáticos para estudiarlos, experimentar con ellos y realizar ritos impíos. Muy pocos sobreviven a la adoración.

TRASTORNOS

La bestia interior

El Viejo Mundo es un lugar peligroso y terrible. Los aventureros se pasan la mayor parte de sus vidas luchando y matando constantemente, presenciando cosas tan inquietantes que volverían loco a cualquiera. Para un personaje con este trastorno, la brutalidad de su vida ha envenenado su mente hasta tal punto que los conceptos de amor, amistad, sinceridad y autoridad carecen de sentido para él, la gente es irrelevante, y lo único que importa es la propia e inmediata satisfacción.

Un personaje con la bestia interior también es incapaz de sentir culpabilidad, ignora las consecuencias de sus actos, y desprecia con temeridad su seguridad y la de los demás. Se aburre fácilmente y apenas tolera la frustración. Por último, se convierte en un malicioso maestro de la mentira, y recurre a los embustes tanto por placer como para obtener beneficios.

En resumen, estafará, mentirá, robará, torturará y asesinará para conseguir lo que quiere. La sociedad y la ley (y seguramente los demás miembros del grupo del personaje) consideran inaceptable la cruel y depravada conducta que provoca este trastorno. El DJ debe tener presente que un personaje con este trastorno puede causar un gran revuelo en su grupo de aventureros. También es importante destacar que, aunque el personaje no piense en las consecuencias de sus acciones, el DJ sí debe hacerlo.

El personaje se convertirá tarde o temprano en un criminal, traicionará o robará a la persona equivocada, o matará a alguien que cuente con unos aliados vengativos. Probablemente pase el resto de su vida perseguido por individuos y organizaciones en busca de justicia o venganza. Si le cogen podría enfrentarse a la prisión, la horca o a un millar de otras muertes a cual más atroz.

Furia blasfema

La vida de un aventurero tiene sus compensaciones: dinero, fama y la satisfacción de derrotar a los enemigos de la civilización. Pero tiene un inconveniente. En primer lugar, está la amenaza constante de resultar mutilado o morir. En segundo lugar, la certeza cada vez mayor de que las fuerzas del Caos están en todas partes, su presencia es horrible, y lo más probable es que acaben triunfando y destruyendo el mundo.

La ansiedad que produce este inconveniente crece en un personaje aquejado de furia blasfema hasta que estalla en un incontrolable acceso de cólera y violencia. Cada vez que el personaje tenga que hacer una tirada de Voluntad, independientemente del resultado también deberá superar una tirada adicional de Voluntad o de lo contrario sufrirá un ataque de furia.

Esta furia dura 2d10 asaltos, durante los cuales el personaje recibirá una penalización de -10% a la Habilidad con armas, Habilidad con proyectiles, Inteligencia, Voluntad y Empatía. Mientras dure la furia el personaje gritará obscenidades blasfemas contra los dioses al tiempo que aplasta cosas y ataca a la gente al azar (incluidos sus propios amigos).

Un personaje no puede inducirse la furia blasfema, y el hecho de sufrir un ataque no le proporciona ninguna ventaja en combate. De hecho, el personaje estará tan cegado por su abrumadora rabia que sus acciones serán impredecibles, descuidadas y torpes. Al no tener serena la cabeza, luchará como un maniaco borracho.

Llegado el momento, un personaje afligido por la furia blasfema podría encontrarse al otro lado de la ley. Es más, podrían considerarle temible

y poco fiable. Y aquellos que calumnian en voz alta a los dioses o toman sus nombres en vano deberían vigilar quién les escucha.

Cerebro marchito

A veces un aventurero presencia una escena tan monstruosamente horrible que su mente, para no quebrarse como una ramita, bloquea totalmente su recuerdo. Esta drástica acción tiene graves consecuencias, pues el personaje puede verse repentinamente incapaz de recordar *nada*, ni siquiera su pasado o quién es.

Un personaje aquejado de cerebro marchito experimenta una pérdida total de memoria. No podrá recordar su nombre, su historia anterior ni ningún hechizo. Las habilidades y talentos no se pierden, simplemente el personaje no se acordará de que los posee hasta que alguien se lo recuerde.

Una vez al mes la víctima del cerebro marchito puede intentar una tirada de Inteligencia para superar su estado. En caso de que la supere, lo recordará todo sobre su vida a excepción de los sucesos que provocaron el trastorno. Si la falla, ganará de inmediato 1 punto de Locura; además, si su cerebro marchito intenta recordar los acontecimientos específicos que causaron el desorden, tendrá que realizar una tirada de Voluntad o recibirá 1 punto de Locura.

Por último, si alguien con el cerebro marchito se encuentra con algo o alguien relacionado en concreto con el momento traumático que activó su condición, deberá hacer de inmediato una tirada de Voluntad o ganará 1 punto de Locura. Sin embargo, en este caso podrá realizar también una tirada de Inteligencia para recordar más detalles relacionados con el momento en cuestión.

Los inconvenientes de tener un cerebro marchito son evidentes, pero existe un riesgo adicional para estos individuos: los seguidores de Tzeentch, que creen que el cerebro marchito es un don de su horrendo dios, y buscan a estas personas para utilizarlas en sus siniestros estudios.

Cuerpo pútrido

Un aventurero puede pasar gran parte de su tiempo arrastrándose por sitios asquerosos como alcantarillas, castillos desmoronados y cavernas de goblins. Además, entrará en contacto físico brutal con los inmundos y viles esbirros del Caos con bastante frecuencia. El personaje se revuelca entre tanta putrescencia... y si, de alguna forma, llega a su cuerpo? A través de su piel, su boca, su nariz, hasta sus pulmones y tripas y cerebro; volviéndose negro y purulento, emitiendo olores terribles, atrayendo a insectos reptantes, provocando ampollas y horribles e irritantes erupciones; y puede que otras deformidades más graves...

Un personaje que cree poseer un cuerpo pútrido sufre el delirio de que hay algo terriblemente malo dentro de su cuerpo. En realidad no le ocurre nada malo, a no ser que haya perdido una extremidad o un ojo, en cuyo caso será así como el personaje creará que ha empezado el problema.

El DJ es quien debe determinar el mal que el personaje cree que sufre su cuerpo. Algunas sugerencias son: hedor nocivo, erupciones, ampollas, lunares extraños, tumores y demás crecimientos anómalos, insectos imaginarios que viven bajo la piel o en el cabello, cambio de forma de cabeza o extremidades, o una parte específica de su cuerpo que se pudre o que se vuelve grotescamente grande.

El personaje siente que esta rebelión en su cuerpo es evidente para los demás, y sufre una penalización de -10% a la Empatía en grandes encuentros, fiestas o reuniones con extraños o con personalidades importantes. Además, cada vez que conozca a alguien tendrá que superar una tirada de Voluntad o será incapaz de resistirse a hablar despectivamente sobre su supuestamente horrible semblante.

Un personaje con cuerpo pútrido pasa mucho tiempo buscando una cura para su mal imaginario. Acudirá a todo tipo de galenos, y desesperará al creer que nunca podrá volver a la normalidad. Cualquiera que hable sobre las cosas raras que le ocurren a su cuerpo sin duda atraerá la implacable



curiosidad de cazadores de brujas y demás fanáticos. Por último, a algunos seguidores de Nurgle les fascina este trastorno y suelen secuestrar a los que lo sufren para utilizarlos en sus blasfemos rituales.

Redentor delirante

Si un personaje se convierte en un redentor delirante, creará que se le han otorgado revelaciones o poderes especiales. Así, pensará que ha sobrevivido al ataque de ese horrible hombre bestia porque algún dios le ha escogido para acabar con el sufrimiento humano convirtiendo los nabos en oro. Y si se le permite que utilice sus revelaciones o poderes, el personaje estará convencido de que podrá realizar proezas milagrosas por el bien del mundo.

Es tarea del DJ determinar el tipo de revelación o poderes que el personaje cree poseer. Algunos ejemplos de revelaciones son cómo curar ciertas enfermedades, librar al mundo de la pobreza, purificar mutantes, alimentar a los hambrientos, acabar con la guerra y suprimir el dinero. En estos casos el personaje divagará sobre sus extravagantes, grandiosas, poco factibles y absurdas revelaciones sobre los problemas mencionados a todo aquél que le escuche. También escribirá extensos aunque incoherentes tratados sobre la materia y tratará de conseguir que se los publiquen.

Entre los posibles poderes pueden incluirse la capacidad de provocar cualquiera de los efectos antes mencionados con su contacto, lanzar hechizos, usar poderes mentales (leer mentes, piroquinesia, telepatía), andar sobre el agua, volar, volverse invulnerable e inventar máquinas sorprendentes. En estos casos el personaje creará poseer el poder de forma innata, y siempre se comportará en consonancia incluso aunque se le presenten abrumadoras evidencias de lo contrario.

A las personas que creen tener poderes especiales se las suele considerar locas. Lo mismo ocurre con aquellos que realizan escandalosas afirmaciones basadas en diatribas incoherentes. Ambas clases de personas se ven a menudo metidas en situaciones peligrosas a consecuencia de su trastorno. Sin embargo, hay algunos (en su mayoría desgraciados que han perdido el juicio hace ya mucho) que pueden llegar a acompañar al redentor delirante en su búsqueda ilusoria.

Desesperado y condenado

Las fuerzas del Caos están por todas partes; atacan sin descanso al Viejo Mundo desde fuera y lo corrompen desde dentro. Los aventureros se hallan en lo más reñido de la lucha, una batalla interminable y aparentemente condenada al fracaso. Hay muchos que aprietan los dientes, decididos a defender su estilo de vida sin importarles lo lúgubre que se presente el desenlace. Y también hay algunos que sencillamente se rinden.

Un personaje se vuelve desesperado y condenado porque la exposición continuada a la violencia y el horror ha debilitado su mente hasta que no ha podido resistir más. En el momento en que pierde la cordura para siempre experimenta una epifanía ilusoria. Cree que un dios poderoso (Sigmar, por ejemplo) le ha mostrado finalmente la verdad: se acerca el apocalíptico fin del mundo. No se puede hacer nada para evitarlo. Es la hora de arrepentirse y morir.

Muchos de los desesperados y condenados se esconden en profundas cavernas o en bosques solitarios. No obstante, hay algunos que creen que han sido elegidos como enviados especiales de la deidad, y deben predicar a la gente que el mundo se va a acabar. Estos son los individuos harapientos y sucios que pueden verse en las plazas de los pueblos o en los cruces de caminos, dedicados al proselitismo sobre los últimos días del Viejo Mundo.

Un personaje desesperado y condenado cree estar recibiendo continuamente instrucciones de su dios para extender el aviso del fin del mundo. No le importa nada más: ni ganar dinero, ni comer, ni lavarse. La forma en que estos mensajes llegan al personaje debe decidirla el DJ. Algunos ejemplos son: voces en su cabeza, visiones, sueños simbólicos o una combinación de los tres. Los mensajes siempre son urgentes, poderosos y réticos. "Se acerca el fin del mundo. Arrepiéntete de tus pecados. Purifícate para el día final".



Como preparación para el apocalipsis el personaje desesperado y condenado no sólo debe arrepentirse de sus pecados, sino también limpiar su cuerpo y su mente. Para él, los mejores actos de penitencia y purificación implican la automutilación, cuya forma más popular pasa por arrancarse la piel del cuerpo con cadenas, látigos, cuerdas y tiras de cuero tachonadas. Y es su solemne deber asegurarse de que los demás se unen en la expiación.

Hay generales, cazadores de brujas y sacerdotes guerreros que a menudo embaucan a los desesperados y condenados para que luchen en su ejército en batallas cercanas. Convencen a estos infelices de que se acerca el conflicto final, y les alimentan con las promesas de una muerte gloriosa. En realidad, los desesperados y condenados suelen usarse como carne de cañón, ya que se les coloca en primera línea para que hostiguen al enemigo antes de morir espantosamente. En concreto, integran las filas de los flagelantes.

El miedo

Hay muchas cosas que temer en el Viejo Mundo, y a algunas de ellas por buenos motivos. Los hombres bestia, mutantes y demás seguidores del Caos pueden causarte un gran daño. Un personaje aquejado del miedo es alguien que, tras una dura vida de violencia y exposición a las brutalidades del Caos, ha sucumbido a un miedo más irracional, y por ejemplo cree que puede dañarle la oscuridad, los truenos, las serpientes, los gatos, las alturas, los espacios cerrados, atravesar un puente, etc.

El miedo es un temor excesivo, incapacitante y sobrecogedor a algún objeto o situación. Existen muchas, muchas cosas de las que tener miedo, incluidas ciertas especies animales (ratas, arañas, sapos, caballos), espacios abiertos o cerrados, la luz del sol o la oscuridad, sangre, niños o gente de otra raza, masas de agua, estar solo o rodeado de gente, cabello, pelaje animal o ropas, plantas, objetos afilados y punzantes, hechiceros, clérigos, galenos, etc.

Un personaje aquejado del miedo tomará medidas para evitar el objeto de su malestar. Si desea obligarse a sí mismo a permanecer en presencia de aquello que teme, deberá hacer una tirada de Voluntad. Si la falla tendrá que huir inmediatamente del objeto de su miedo. Si no puede huir, su

característica de Voluntad se reduce a la mitad hasta que sea capaz de escapar. Además, el DJ puede decidir que una exposición prolongada a lo que el personaje teme requiera una tirada de Voluntad para no ganar 1 punto de Locura.

Aunque el personaje supere la tirada, sufrirá una penalización de -10% a su Voluntad y Empatía hasta que se encuentre a salvo y lejos de lo que teme.

En los casos más graves, un personaje aquejado del miedo estará convencido de que el objeto de su malestar se esconde en todas partes, acechando fuera de su vista, preparado para echarse sobre él tan pronto baje la guardia. Si huyes corriendo de las ratas y despóticas contra las agujas que hay tiradas por todas partes, seguramente acabarás atrayendo la atención de los cazadores de brujas.

Incendionario

El personaje siente un impulso irresistible de provocar fuegos. Ha llegado a un punto en el que cree que la vida no es más que miserias y oscuridad, una mueca interminable de temor y peligro. Carece de alegría, y nada le produce una sensación de placer más auténtica que provocar incendios y quemar edificios enteros.

Cada vez que a un personaje incendiario se le presente la oportunidad de provocar un fuego tendrá que superar una tirada de Voluntad para resistirse a su impulso pirómano. Si la falla, el personaje intentará encender un fuego, ignorando cualquier riesgo y mostrando una espantosa indiferencia ante las consecuencias. Al provocar y contemplar el fuego, el personaje experimenta una intensa sensación de placer y de dulce alivio. Cuanto mayor y más intensa sea la conflagración, más poderosa será esta sensación. Este estado de euforia dura 1d10 horas, tras las cuales el personaje se deprime y se pone nervioso, por lo que sufre una penalización de -10% a la Empatía durante 1d10 días o hasta que consiga provocar otro incendio.

Un incendiario pone en peligro su propia vida (y la de los demás) cada vez que prende una llama. Muchos han acabado gravemente quemados o incluso muertos por incendios que ellos mismos han provocado. Los incendios premeditados son un crimen castigado con la muerte en

el Viejo Mundo, y un incendiario puede acabar sus días en la horca. Slaanesh y sus esbirros son bastante aficionados a los incendiarios, cuyas tendencias pirómanas son el sendero que les conducirán a la corrupción definitiva del Caos.

Esclavo del azar

Si un personaje se convierte en esclavo del azar, sentirá un deseo constante e irresistible de jugar. El personaje ha llegado a pensar que la vida ordinaria es deprimente y aburrida, llena de problemas triviales y angustiosos recuerdos de todos los horrores que ha presenciado. Desesperado por algo de acción y un poco de riesgo para pasar las horas muertas, el personaje recurre a los juegos de azar y rápidamente se vuelve adicto a su seductora atracción.

Cada vez que a un esclavo del azar se le presente una oportunidad para jugar (por ejemplo, si pasa junto a un tahúr callejero, o le invitan a echar una partida de cartas en una taberna), deberá realizar una tirada de Voluntad para resistir la tentación de participar.

Si falla la tirada, el personaje continuará jugando, repitiendo una tirada de Voluntad antes de cada apuesta para tratar de retirarse. Independientemente de que vaya ganando o perdiendo, cada nueva apuesta reducirá la Voluntad del personaje en 5 puntos. La habilidad Jugar no eliminará la penalización de -5%, simplemente se lo pondrá más fácil al esclavo del azar para ganar.

Si el personaje se queda sin dinero pero continúa fallando sus tiradas de Voluntad, deberá seguir jugando pidiendo dinero prestado o apostando pertenencias. Esto puede conducir a situaciones difíciles y potencialmente peligrosas.

Los esclavos del azar casi siempre están endeudados, les acosan continuamente quienes desean recuperar su dinero, y a menudo tienen problemas con la ley. Pueden perder amigos con rapidez si les piden prestado demasiado dinero y no se lo devuelven. Peor aún, apostarán objetos que ni siquiera son suyos, o que se consideran propiedad del grupo (como una barca) sin pedir permiso antes. A partir de este punto sólo le separa un resbaladizo escalón del embuste pernicioso, el robo sin sutilezas y los brazos abiertos de Slaanesh y sus secuaces.

Corrupción gloriosa

La exposición a las piedras de disformidad y demás formas de energía del Caos nunca acaba bien. Pues al igual que el Caos puede mutar el cuerpo, también puede distorsionar la psique de los débiles de mente. Cuando el Caos logra atacar y mutar el cerebro, el resultado final es la corrupción gloriosa.

Para ser susceptible a la corrupción gloriosa el personaje debe tener 6 puntos de Locura o más, pero no debe sufrir ningún trastorno. Cuando dicho personaje entra en contacto con la energía del Caos, debe hacer una tirada de Voluntad para evitar ser infectado. Si la falla, perderá sus 6 puntos de Locura, pero la corrupción gloriosa se apoderará de su mente.

Al principio, el personaje sufrirá cada día una penalización aleatoria del -10% a una de sus características. Al cabo de una semana, el personaje recibirá un -10% permanente a su Empatía, y comenzará a tener ideas extrañas. Por ejemplo: el baño provoca la muerte, todo el dinero es falso, los animales le espían, dormir es de idiotas, si te metes tierra en los bolsillos ahuyentas a los elfos, etc.

Después del primer mes, empezará a alucinar. Las alucinaciones pueden ser de dos tipos: visuales y auditivas. El personaje verá cómo las cosas normales presentan colores equivocados, los objetos inanimados se mueven, percibe oscuras figuras por el rabllo del ojo, los animales hablan, aparecen iconos religiosos sobre diversos objetos o en el cielo, etc.

Entre las alucinaciones auditivas se pueden incluir el ruido de pasos detrás del personaje, siseos o zumbidos, y voces. Las voces siempre hablan con tonos imperiosos y ordenan al personaje que haga algo específico, como



decirle a todos que el mundo se va a acabar, o que mate al recaudador de impuestos porque es un agente del Caos. Es tarea del DJ determinar cuál cree el personaje que es el origen de las voces.

Después del segundo mes, las cosas empiezan a ir de mal en peor. El personaje sufre una penalización de -10% a todas sus características, y un -10% adicional a la Empatía. Cada día deberá realizar una tirada de Resistencia para no sufrir una mutación. Si la falla, la mutación se manifestará poco a poco, empezando por los ojos, la boca o la cabeza. Una vez iniciada la mutación, el personaje ya no tendrá que hacer una tirada diaria de Resistencia, al menos hasta el tercer mes.

A partir del tercer mes, si el personaje sigue con vida, tendrá que seguir haciendo tiradas de Resistencia cada día para no convertirse en un Horror de Tzeentch. Si falla alguna, los últimos vestigios de su mente son destruidos y a su cuerpo le sucede algo espectacularmente grotesco; normalmente se vuelve del revés y le crecen varios brazos, piernas y bocas de más. El personaje se habrá transformado en un demonio del Caos y el jugador no podrá seguir controlándolo.

Tanto los cazadores de brujas como los acólitos de Tzeentch están siempre ansiosos por hallar a aquellos que sufren la corrupción gloriosa.

Corazón desesperado

Un personaje con el corazón desesperado cree ser una persona despreciable, incapaz de hacer nada a derechas y viviendo en un mundo que siempre está en su contra. Piensa que toda acción que emprenda está abocada al fracaso y perderá rápidamente cualquier esperanza de cambiar nada a mejor.

Aquello que una vez le proporcionaba alegría ahora carece de sentido, y se apartará del camino para evitar a amigos y familiares. El corazón desesperado le pesa como un ancla maligna, hasta que finalmente el personaje decide que la única forma de acabar con su sufrimiento es suicidándose.

Es muy difícil tener cerca a un personaje con el corazón desesperado. Resulta imposible animarle, y su actitud melancólica minará la moral de los demás. Debido a su trastorno, perderá 1d10 puntos de Empatía de forma permanente. También tendrá que superar una tirada de Voluntad cada vez que gane un punto de Locura, o de lo contrario se aislará del mundo durante 2d10 días. Durante este tiempo se negará a salir e incluso llegará a forcejear con quienes intenten obligarle.

Si un personaje con el corazón desesperado acumula otros 6 puntos de Locura, tendrá que realizar una tirada de Voluntad. En caso de que la falle, en lugar de desarrollar otro trastorno intentará suicidarse. Se obsesionará con su deseo de morir, y tomará las medidas necesarias para hacerlo lo antes posible. Esperará al momento oportuno, cuando los demás no estén cerca para impedirlo, y escogerá el sistema que ofrezca menos posibilidad de supervivencia accidental.

El suicidio no va contra la ley en el Viejo Mundo, pero intentar cometerlo preocupará a los amigos, la familia y al clero local.

Anfitrión de diablos

A veces, no todos los demonios derrotados regresan al Reino del Caos. Si se dan las circunstancias concretas, su forma incorpórea puede alojarse en la frágil mente de un anfitrión mortal desprevénido.

Un personaje puede convertirse en anfitrión para un diablo bajo las siguientes condiciones: debe estar en la misma zona que un demonio que acaba de morir, y debe tener 6 puntos de Locura o más, pero ningún trastorno. El demonio, percibiendo la debilidad mental del personaje, intentará irrumpir en ella, contra lo cual el personaje debe superar una tirada de Voluntad para mantenerlo a raya.

Si el personaje falla la tirada, el demonio se abre camino hacia su mente y perderá sus 6 puntos de Locura. Sin embargo, es preciso señalar que tenga o no éxito el demonio, el personaje ignorará lo que ha ocurrido; es más,

si el personaje se convierte en anfitrión de diablos, al principio no podrá hallar una respuesta racional a sus cambios repentinos de personalidad.

Una vez dentro, el demonio comienza su batalla diaria por asumir el control de la mente y el cuerpo del personaje. Cada día, el personaje tendrá que hacer una tirada de Voluntad. Si la falla, el demonio ejercerá su poderosa influencia sobre los pensamientos y acciones del personaje, haciendo que su personalidad cambie drásticamente.

El demonio es una criatura del Caos, por lo que posee aspectos de los cuatro dioses oscuros del Caos: Khorne, Slaanesh, Nurgle y Tzeentch. Haz una tirada de percentil y consulta la tabla siguiente para ver qué propiedad del demonio está ejerciendo su control impuro.

ANFITRIÓN DE DIABLOS

Tirada %

Resultado

01-25 Aspecto de Khorne. El personaje se vuelve irritable, violento, polémico, desdenoso, sanguinario, sádico y cruel. Recibe una penalización de -10% a la Empatía.

26-50 Aspecto de Slaanesh. El personaje se vuelve narcisista, immoderado y hedonista; también beberá, mentirá, jugará, robará y buscará placeres sensuales. Recibe una penalización de -10% a la Voluntad.

51-75 Aspecto de Nurgle. El personaje se niega a bañarse, sólo come alimentos podridos, se hurga en costras y heridas, juega con insectos, vomita, se relaciona con los enfermos y se revuelca en inmundicias. Recibe una penalización de -20% a la Empatía.

76-100 Aspecto de Tzeentch. El personaje se corta el pelo, adopta un nuevo estilo vistiendo, habla con una voz distinta, da la espalda insensiblemente a los que se preocupan por él, emprende una nueva profesión y se niega a reconocer su vida anterior. Además, siente un firme y poderoso impulso de cambiar violentamente el statu quo mediante palabras y actos infernales. Este aspecto recordará sus planes, incluso mientras esté latente, y cumplirá pacientemente sus siniestras maquinaciones cada vez que pueda manifestarse. El DJ puede optar por convertir al personaje en un PNJ durante estos momentos de posesión, dándole así una doble vida misteriosa.

Cada aspecto concreto del demonio ejercerá su control durante 1d10 días. Al comienzo de cada nuevo día el personaje puede intentar otra tirada de Voluntad para recuperar el control de su mente y su cuerpo. Una vez acabe la influencia del aspecto, el personaje volverá a la normalidad. No obstante, a la mañana siguiente deberá volver a repetir sus tiradas diarias de Voluntad para mantener a raya al demonio.

Si un anfitrión de diablos acumula otros 6 puntos de Locura y falla la tirada de Voluntad, en lugar de adquirir otro trastorno el demonio habrá tomado posesión de su mente y su cuerpo por completo, y el alma del personaje es enviada al Reino del Caos.

Puñales del recuerdo

Algunos acontecimientos son tan horribles, tan traumáticos, que marcan la mente del aventurero para siempre. Si un personaje es asaltado por los puñales del recuerdo, revivirá un suceso especialmente traumático una y otra vez en sueños, pensamientos obsesivos y en ocasiones repentinas y aterradoras en las que creará estar experimentando de nuevo el suceso.

En la horas de vigilia el personaje estará ensimismado pensando en los detalles del acontecimiento, lo cual le deprime y le vuelve irritable. También tendrá dificultades para concentrarse, y sentirá el impulso de evitar a sus amigos y familiares. Por la noche, sus sueños se convierten en recreaciones vívidas, surrealistas y perturbadoras del suceso traumático. Por último, si algún estímulo externo concreto le recuerda la situación, el personaje creará que está viviendo de nuevo el suceso traumático.

Al inicio de cada día el personaje debe superar una tirada de Voluntad para mantener a raya a los puñales del recuerdo. Si la falla, sufrirá una penalización de -10% a su Agilidad, Inteligencia, Voluntad y Empatía. Esa noche tendrá terribles pesadillas que pueden añadirle penalizaciones adicionales por la mañana (a discreción del DJ).

Si un personaje acosado por los puñales del recuerdo se encuentra con algo que le recuerda específicamente el evento traumático, tendrá que superar una tirada de Voluntad o de lo contrario creará estar experimentando de nuevo el momento. Su reacción debe decidirse entre el jugador y el DJ. Algunas opciones son: huir aterrorizado, esconderse, atacar a la persona más cercana, sollozar desesperado, representar momentos específicos del suceso traumático (como intentar rescatar a un camarada herido), o sufrir alucinaciones de enemigos ocultos y otros peligros.

Una persona que vocifera histéricamente en público sin duda atraerá la atención de los cazadores de brujas. A los seguidores de Tzeentch les fascina especialmente este trastorno, y buscan a todo aquél que lo contrae para utilizarlo en sus malvados experimentos.

Corazón perdido

La vida de un aventurero es brutal y angustiosa. Su cuerpo recibe tajos y magulladuras, mientras que su mente se ve asaltada continuamente por imágenes blasfemas y horribles. Pero, ¿dónde queda el amor?

Si un personaje se convierte en un corazón perdido, creará que alguien está enamorado de él, normalmente alguien de una posición social superior o incluso famoso. Nobles, actores de renombre, conocidos mercaderes, abogados, caballeros templarios, hechiceros y sacerdotes son todos buenos candidatos para ser el objeto de la obsesión. Algunos personajes pueden incluso llegar a creer que la Reina del Hielo de Kislev o el Emperador Karl Franz están enamorados de ellos. Sea quien sea, seguramente dicha persona ni siquiera sabrá que el personaje existe, y definitivamente su amor no será correspondido.

Un corazón perdido hará todo lo que esté en su mano para acercarse más al objeto de su deseo; le enviará inquietantes cartas de amor; vigilará cada uno de sus movimientos; le acosará en persona con inoportunas declaraciones de afecto, seguidas de siniestras amenazas veladas en caso de que su pasión sea desairada.

El corazón perdido cree recibir mensajes secretos del objeto de su deseo, a veces en forma de cartas (escritas en tinta invisible, desde luego), señales furtivas de esbirros disfrazados o imaginarios, mensajes secretos ocultos en anuncios públicos (tanto escritos como de voz), códigos estrafalarios en la letra de canciones populares, obras de teatro y espectáculos de guñol y, por último, mediante algún tipo de telepatía mágica. Sea cual sea el medio, el mensaje será el mismo: "te quiero, eres perfecto, debemos estar juntos cueste lo que cueste".

Los individuos famosos y de posición social elevada se rodean de guardaespaldas armados con muy poca paciencia con los lunáticos peligrosos. Muchos capitanes de guardia consideran el acoso a miembros eminentes de la sociedad una actividad criminal. Una conducta extraña genera desconfianza en los grupos de aventureros. Los desvarios sobre mensajes secretos de amor provenientes de personalidades famosas y demás señales evidentes de locura atraerán la atención de los cazadores de brujas.

Hombre mandrágora

El personaje ha descubierto que una droga alucinógena, conocida como raíz de mandrágora, es un buen medio de aliviar el dolor de su torturada vida, mejor aún que el alcohol. Una dosis de esta droga le induce un estado de relajación y somnolencia, alivia el dolor de sus heridas y mantiene sus pensamientos cálidos y confusos. Un personaje bajo la influencia de la raíz de mandrágora sólo podrá llevar a cabo media acción cada asalto debido a su letargo, aunque lo bueno es que también recibe una bonificación de +20% a todas sus tiradas de Miedo y Terror.

Pero basta con una dosis para volverse tremendamente adicto a esta siniestra droga. Cada día el personaje tendrá que realizar una tirada de Voluntad para resistir su ardiente deseo de consumir mandrágora. Si la falla, hará todo lo que pueda (incluso quebrantar la ley, o algo peor) para obtener una dosis y tomársela cuanto antes. Cuando desaparezcan los efectos de la dosis (1d10 horas), el personaje tendrá que hacer otra tirada de Voluntad con un -10% para resistir el impulso de tomarse otra dosis de inmediato.

Si un personaje falla la tirada de Voluntad y no hay raíz disponible, sufrirá una penalización de -10% a su Inteligencia, Voluntad y Empatía hasta que pueda tomar una dosis de la droga. Esta dosis devolverá sus características a la normalidad (mientras dure el efecto de la raíz de mandrágora).

El abuso continuado de la raíz de mandrágora debilita el cuerpo y la mente y vuelve al personaje más susceptible de adquirir nuevas locuras. Por cada seis meses que el personaje sea adicto a la droga, perderá de manera permanente un -10% en Fuerza, Resistencia, tiradas de iniciativa, Agilidad, Inteligencia y Empatía, y un -15% en Voluntad.

Tristemente, en su búsqueda desesperada de la droga, lo más probable es que el personaje acabe metido en actividades ilegales, poniéndose a sí mismo en conflicto con la ley y seguramente también con sus familiares y amigos. Como nota final, los hombres mandrágora son especialmente susceptibles a los placeres demoníacos del dios del Caos Slaanesh y sus acólitos.

Persecuciones profanas

Un personaje aquejado de persecuciones profanas cree que hay enemigos ocultos e invisibles, que a menudo colaboran con sus supuestos amigos, familiares y seres queridos, involucrados en una conspiración maestra para amargarle la vida y, con el tiempo, asesinarle.

Estos enemigos poseen poderes sorprendentes y mentes malvadas, y de alguna manera son capaces de espiar al personaje día y noche (a menudo por medios muy ingeniosos), construir túneles y pasajes secretos para colarse en sus aposentos, deslizar drogas o venenos en su comida y bebida, irrumpir en sus habitaciones y manipular sus pertenencias, robarle objetos valiosos delante de sus narices, chuparle la sangre, herirle y mutilarle, convertirlo en blanco de hechizos mágicos, obligarle a cometer brutalidades mientras duerme, y controlar su mente.

Y lo que es más, estos enemigos suelen pertenecer a un grupo concreto de personas. Por ejemplo, elfos, enanos, halflings, mutantes, hombres bestia, skavens, hombres lagarto, goblins, hechiceros, adoradores del Caos, devotos de otros dioses no venerados por los personajes, templarios, cazadores de brujas, druidas y galenos.

Cuando un personaje que sufra persecuciones blasfemas se encuentre con alguien del grupo al que cree responsable de su tormento, deberá superar una tirada de Voluntad o de lo contrario reaccionará irracionalmente en presencia de dicha persona. El tipo de reacción se deja en manos del jugador y del DJ. Algunos ejemplos son: gritar de terror, huir, esconderse, atacar verbal o físicamente a la persona, sollozar incontrolablemente o temblar de miedo.

Divagar sobre conspiraciones y enemigos invisibles es un claro síntoma de locura. Un personaje con persecuciones profanas debe tener cuidado de no atraer una persecución real encabezada por los cazadores de brujas.

Dedos inquietos

La vida de un aventurero en el Viejo Mundo oscila de unos momentos de aburrimiento a otros de puro terror. No importa lo supuestamente tranquila y sosegada que sea la rutina cotidiana del personaje, se encuentra en peligro constante de morir a manos de gente horrible, mutantes, hombres bestia o algo peor en cualquier momento aleatorio e inesperado. Esperar estos terroríficos momentos produce una creciente sensación de incomodidad. Esta incomodidad se va acumulando dentro del personaje hasta que se libera en un descarado, imprudente y a menudo peligroso arrebatado de cleptomanía.

Un personaje con dedos inquietos siente una necesidad incontrolable de robar. Cada vez que se le presente la oportunidad de robar algo tendrá que hacer una tirada de Voluntad para resistirse. En caso de que la falle, el personaje intentará robar algún objeto, con un desprecio total ante cualquier riesgo que ello implique, y sin pensar en las posibles consecuencias de su hurto.

Además, el valor del objeto que intenta robar no es tan importante como el propio robo en sí. Tras el hurto, el personaje experimentará una sensación de euforia gloriosa aunque temporal, a la cual seguirán 1d10 horas de terribles sentimientos de culpa y vergüenza. Estas rastreras emociones le provocan una penalización de -10% a la Empatía y duran 1d10 días o hasta que el personaje consiga robar otro artículo.

Es inevitable que un personaje con dedos inquietos acabe enemistado con mucha gente, incluidos mercaderes, la ley y muy posiblemente sus amigos. También corre el riesgo de desviarse del buen camino por los blasfemos deseos del dios del Caos Slaanesh y sus acólitos. Los halflings son particularmente susceptibles de sufrir este trastorno (aunque desde luego lo niegan).

Sed terrible

El personaje recurre al alcohol para mitigar sus sentimientos de miedo, incomodidad, desesperación y locura. Pero cada día parece necesitar un barrilete más para poder dormir sin pesadillas. El personaje se vuelve adicto y se pasa las horas de vigilia malhumorado y obsesionado con cuándo, dónde y cómo conseguir la próxima copa. Una vez consiga su preciado licor, beberá hasta amodorrarse.

Todos los días el personaje debe realizar una tirada de Voluntad para resistir la atracción de la diabólica bebida. Si la falla, hará todo lo que esté en su poder para encontrar y consumir alcohol, incluso beber repugnantes sustancias venenosas como agurrás. Si un personaje falla una tirada de Voluntad en ocasiones en que no haya alcohol disponible, sufrirá una penalización de -10% a su Inteligencia, Voluntad y Empatía hasta que logre encontrar alguna bebida alcohólica. Una sola bebida bastará para devolver sus características a la normalidad (a excepción de la Voluntad).

Además, independientemente de que haya superado o no su tirada diaria de Voluntad, cada vez que se le presente la oportunidad de tomar algo (por ejemplo, pasar junto a una taberna) el personaje deberá realizar otra tirada de Voluntad para no sucumbir a su sed terrible en el acto.

En cualquiera de los casos anteriores, si se falla la tirada el personaje continuará bebiendo hasta que se quede sin prisa o hasta que supere otra tirada de Voluntad. Cada bebida que tome reducirá la Voluntad del personaje en 5, haciendo cada vez más difícil renunciar a otra copa más.

El abuso prolongado del alcohol perjudica el cuerpo y la mente. Por cada seis meses que el personaje sea adicto, perderá -10% en Fuerza, Resistencia, Agilidad, Voluntad y Empatía. Finalmente, un personaje aquejado de sed terrible es especialmente susceptible a las tentaciones del dios del Caos Slaanesh y sus acólitos.

Pensamientos venenosos

La confianza es algo frágil en el Viejo Mundo, y los enemigos están por todas partes. Un aventurero conoce innumerables individuos dispuestos a faltar a su palabra, robarle, hacerle daño o algo peor. Hasta el Imperio está mancillado por embusteros, ladrones, bandidos, traidores, timadores, abogados, alborotadores, forasteros, cazadores de brujas y una cantidad aparentemente ilimitada de adoradores del Caos disfrazados que durante el día se hacen pasar por ciudadanos respetables. No es de extrañar que un aventurero acabe creyendo que todos están en contra suya... posiblemente incluso sus amigos y su familia.

Un personaje con pensamientos venenosos recela constantemente, pero sus sospechas siempre son infundadas. También es reservado, litigante, se ofende fácilmente y carece de sentido del humor. Analiza cada palabra y cada gesto buscándole connotaciones negativas, y se muestra reactivo a



hablar por si dijera algo que pudiera usarse en su contra. También es muy celoso, y piensa que los individuos que considera allegados le están traicionando en secreto.

A diferencia de aquellos que sufren de persecuciones blasfemas, que creen que un grupo concreto intenta perjudicarles, un personaje con pensamientos venenosos cree que todo el mundo es capaz de hacerle daño de alguna manera. No obstante, es cierto que considera a la gente que es distinta a él (de otra raza, religión o nación) una amenaza mayor a las demás.

Aunque el personaje sufre una penalización permanente de -10% a su Empatía, este trastorno puede resultar una bendición encubierta. Hay muchos individuos que han aprovechado sus pensamientos venenosos para triunfar en profesiones como fanáticos, cazadores de brujas, duelistas, abogados y sacerdotes guerreros.

Rueda de temor y placer

Si un personaje se encuentra en la rueda del temor y el placer, ya no será capaz de controlar su humor ni sus reacciones emocionales ante la rutina diaria de su vida. Su estado de ánimo cambia continuamente de la euforia frívola a su polo opuesto, la profunda desesperación.

Cuando la rueda se detiene en el placer, el personaje obtiene una cantidad de energía increíble y a menudo no duerme en varios días seguidos; también se vuelve temerario e impulsivo, gasta dinero que no tiene en objetos extravagantes, muestra falta de criterio, se comporta inadecuadamente en situaciones sociales y cree firmemente que es capaz de hacer cualquier cosa. En este estado recibe un +10% a su Agilidad, pero sufre una penalización de -10% a su Inteligencia y Voluntad.

Cuando la rueda se detiene en el temor, el personaje se negará a salir de la cama, dormirá demasiado y aun así estará cansado todo el tiempo, mostrará cierta tendencia a llorar de forma incontrolable, perderá el interés en sus objetivos, evitará a familiares y amigos y sentirá un fuerte deseo de morir. Todo consuelo caerá en oídos sordos, y el personaje acabará ahuyentando a aquellos que se preocupan por él. En este estado sufre una penalización de -10% a su Agilidad, Voluntad y Empatía.

Para determinar el ánimo con que empieza un personaje la aventura, tira 1d10. Con un resultado entre 1 y 5, se encontrará en la rueda del placer durante 1d10 días, seguidos de 1d10 días más en la rueda del temor. Un resultado de 6 a 10 indica que se encuentra en la rueda del temor durante 1d10 días, para luego cambiar a la del placer durante otros 1d10 días. Y así sucesivamente. Tira 1d10 cada vez que el ánimo del personaje varíe durante el resto de su vida, hasta que se cure o muera.

Un personaje en la rueda del placer puede tener problemas con la justicia, acabar endeudado, cometer alguna estupidez con graves repercusiones, o posiblemente resultar herido o muerto. En la rueda del temor su falta de motivación lo convierte en un aventurero sumamente ineficaz, y siempre existe la posibilidad de que se tire de un puente.

USO DE LA LOCURA

Cuando un personaje se vuelve loco, el DJ debe escoger el trastorno adecuado. Esto puede hacerse de diversas maneras.

Lo primero que tienes que hacer es pensar en los acontecimientos inmediatos que han provocado la locura del personaje: en términos de juego, el momento en que el personaje falla la tirada de Voluntad necesaria para no adquirir un trastorno.

¿Qué ocurrió para que tuviera que realizar esa tirada? Tuvo que hacerla porque había acumulado su sexto punto de Locura (o séptimo, u octavo, o el que sea). Así que, ¿cómo ha obtenido ese punto? ¿En combate, al presenciar un horrendo ritual o en cualquier otro momento terrorífico?

Supongamos que un personaje obtiene su trastorno en un combate contra un goblin, tras recibir un golpe crítico que le ha dejado herido de gravedad y vivo a duras penas. ¿Qué podría haberle pasado por la cabeza al personaje mientras se recuperaba?

- *“Los goblins me dan miedo! ¡Me pueden hacer mucho daño!”* Este trastorno se convierte en el miedo.

- *“Los goblins me persiguen. ¡Ahora mismo deben estar arrastrándose por debajo de los tablones del suelo!”* Este trastorno se convierte en las persecuciones profanas.
- *“Dulce raíz de mandrágora, tú haces que el dolor desaparezca...”* Este trastorno se convierte en el hombre mandrágora.
- *“Sigmar me ha salvado la vida, y a cambio quiere que alimente a los hambrientos huérfanos del Imperio. Tengo un plan, en realidad es muy sencillo, pero necesitaremos tres toneladas de queso. ¿Quién está conmigo?”* Este trastorno se convierte en el redentor delirante.
- *“Tengo suerte de seguir vivo. Ese goblin casi me mata. CASI ME MATA. Goblin inmundo. Casi me muero. Ese goblin me clavó una lanza en el pecho. Tengo suerte de... ¡aagh, está sucediendo de nuevo!”* Este trastorno se convierte en los puñales del recuerdo.
- *“Como aventurero soy penoso. Ese combate con el goblin es la prueba. No puedo hacerlo. Debería dejarlo. De todas formas, ¿de qué sirve? Jamás mataremos a todos los goblins”.* Este trastorno se convierte en el corazón desesperado.
- *“Aquí estoy, apestando, herido, y nadie me trata con amabilidad. Bueno, lady Gerberson sí... Estoy seguro de que anoche me habló en sueños; no sé cómo, pero ella me quiere y eso es lo único que importa”.* Este trastorno se convierte en el corazón perdido.

Y así sucesivamente. Un personaje que vea cómo torturan a un ser querido adquirirá el trastorno de la furia blasfema. Un personaje atrapado durante tres días en un pozo oscuro lleno de inmundicia y de restos humanos podría desarrollar el trastorno del cuerpo pútrido. La idea es recurrir a la lógica, aunque si quieres improvisar, haz una tirada en la tabla y luego piensa en cómo justificar que el personaje haya adquirido el trastorno. En anteriores sesiones de juego pueden haber surgido algunas sugerencias que expliquen el trastorno recibido.

Por ejemplo, un personaje que beba mucho podría desarrollar el trastorno de la sed terrible. Un personaje que juegue por afición o que sea un jugador profesional podría convertirse en un esclavo del azar. Un personaje impulsivo podría adquirir el trastorno de la bestia interior. El caso es conseguir que el trastorno surja de la propia personalidad del personaje, y que luego la distorsione.

Existen diversas locuras que pueden desembocar en una posesión demoníaca genuina. Estos trastornos no deberían adjudicarse a la ligera, pues suponen una sentencia de muerte en potencia. Si decides usarlas en tus partidas, curar al personaje afligido debería convertirse en una trama argumental principal de la campaña.

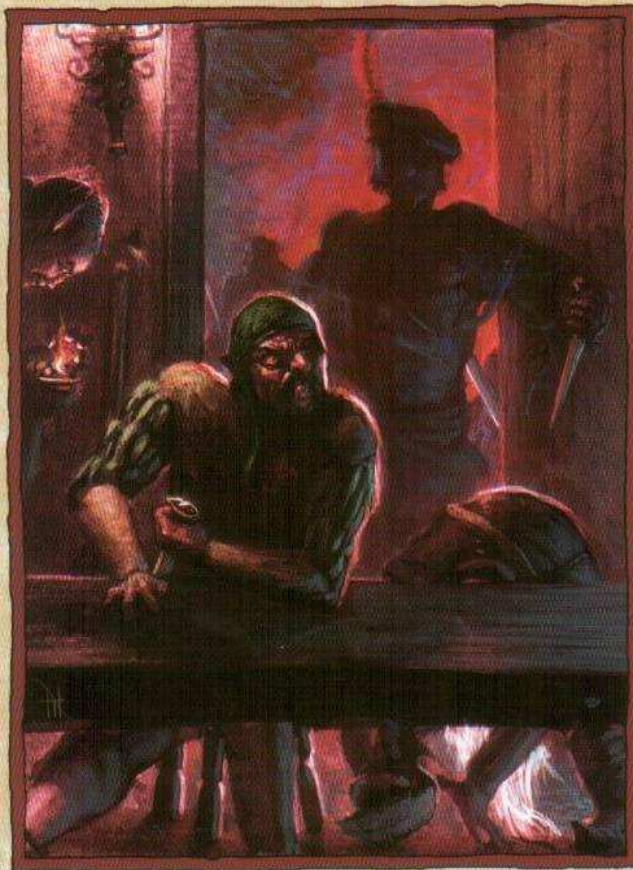
INTERPRETACIÓN DE LOS TRASTORNOS

Normalmente es el jugador quien debe interpretar el trastorno, aunque el DJ puede integrar la locura del personaje al juego de diversas formas. La base de muchos trastornos es el delirio: el punto de vista del personaje está sesgado. El personaje cree que lo que piensa es verdad, a pesar de que es evidente que no lo es.

Como es el DJ quien proporciona a los jugadores toda la información acerca de lo que ven, lo que hacen y todo lo demás, tendrá la oportunidad de distorsionar dicha información para dársela a los jugadores que interpreten a personajes locos.

Por ejemplo, Gregor y sus compañeros de aventuras han hecho un alto en una posada del camino para pasar en ella la noche. Gregor sufre de pensamientos venenosos. Cuando los personajes han encontrado una mesa y pedido su cena, el DJ les dice:

“Entran tres hombres en la posada. Parecen fatigados, y sus ropas están cubiertas de una gruesa capa de polvo del camino. Uno de ellos parece vestir ropas muy elegantes”.



Pero luego el DJ se vuelve hacia Gregor y le dice:

"Sin duda están agotados porque te han estado siguiendo. No puedes evitar fijarte en el del atuendo elegante, que te mira maliciosamente, y luego hace un gesto disimulado hacia sus compañeros de viaje para que hagan lo mismo. Ahora susurra algo a uno de ellos, al tipo grande de la espada. Crees reconocer su rostro; lo has visto en un cartel de 'se busca' que había en Middenheim".

En la misma mesa se sienta Beatrix, que lleva ya cierto tiempo aquejada de corrupción gloriosa. El DJ se vuelve hacia ella y le dice:

"Sientes que el hombre de ropas elegantes acaba de robar uno de los clavos de tu zapato usando sus poderes mágicos. No estás segura de lo que pretende hacer con él, pero crees que se trata de algo malo".

En cuanto a los adictos y los personajes con trastornos compulsivos (sed terrible, hombre mandrágora, esclavo del azar, dedos inquietos e incendiario), resulta mucho más sencillo integrar sus trastornos en el juego. En primer lugar, la mayoría tienen que hacer una tirada diaria de Voluntad para poder controlar su adicción. En segundo lugar, como DJ puedes colocarles en situaciones en las que se vean obligados a una tirada de salvación de Voluntad.

Por ejemplo, en la misma mesa también está sentado Otto, un incendiario. El DJ puede dirigirse a él y decirle:

"Hay muchas velas bonitas por aquí".

El objetivo del DJ no es llevar a los jugadores de la manita; basta con darles suficiente información para que ellos hagan el resto. Y ten en cuenta que la interpretación de los trastornos a veces puede encaminar las partidas por derroteros inesperados.

CURACIÓN DE LA LOCURA

La locura no suele tratarse en el Viejo Mundo. Los dementes acaban encerrados en manicomios, condenados a una desesperada vida de privaciones y brutalidad. Hay algunas técnicas que pueden servir de ayuda para los locos, aunque ninguna de ellas está disponible fácilmente. De ellas, sólo la magia puede curar las locuras que se deben en realidad a posesiones demoníacas.

CIRUGÍA

La primera es la cirugía. Consiste en un burdo proceso experimental, bastante peligroso para el paciente. Para intentarlo siquiera, el practicante de medicina debe poseer la habilidad Sanar y el talento Cirugía. El proceso dura 1d10 horas, tras las cuales debe realizarse una tirada de Sanar. La dificultad de esta tirada será Desafiante, Difícil o Muy difícil, dependiendo de lo que intente conseguir el cirujano. Curar de verdad una locura es Muy difícil. En la **Tabla 9-2: Cirugía para locuras** se incluye un resumen de lo que puede conseguirse con una tirada exitosa de Sanar, así como los distintos tipos de tiradas. Toda cirugía de este tipo reduce las Heridas del paciente a 0 (después de todo, le están operando el cerebro!). Una vez finalizada la operación, puede iniciarse el proceso de curación natural.

Si se falla la tirada, sea cual sea la dificultad, el DJ debe hacer otra en la **Tabla 9-3: Cirugía chapucera** para comprobar qué ocurre.

Ejemplo: el doctor Nicholas quiere tratar a un paciente que está a punto de volverse loco (tiene 7 puntos de Locura). Decide probar con una tirada Difícil (-20%) de Sanar. Si la supera, su paciente perderá 1d10 puntos de Locura, y con suerte volverá a la normalidad. Por desgracia, el doctor Nicholas falla su tirada de habilidad y por tanto debe hacer otra tirada en la **Tabla 9-3: Cirugía chapucera**. Obtiene un 25, por lo que su operación hace que el paciente gane 1d10 puntos de Locura. Esto puede bastar para empujar al paciente al abismo de la locura. El doctor Nicholas decide abandonar el pueblo antes de que su fracaso sea evidente...

TABLA 9-2: CIRUGÍA PARA LOCURAS

Dificultad de Sanar	Efecto (si se supera la tirada)
Desafiante	El paciente pierde 1 PL
Difícil	El paciente pierde 1d10 PL
Muy difícil	El paciente se cura de 1 trastorno

TABLA 9-3: CIRUGÍA CHAPUCERA

Tirada	Resultado
01-20	Triunfo quirúrgico: aunque la cirugía no ha servido de nada, tampoco ha dañado al paciente.
21-40	No sentirás nada: el paciente gana 1d10 puntos de Locura.
41-60	¡Uy!: el desgraciado paciente pierde 1d10 puntos de Inteligencia de forma permanente.
61-80	Odio que se retuerzan: el paciente debe hacer una tirada de Resistencia o morirá en la mesa de operaciones. Aunque sobreviva, perderá 1d10 puntos de Inteligencia permanentemente, y ganará 1d10 puntos de Locura.
81-100	¿De dónde sale tanta sangre?: el paciente muere en la mesa de operaciones debido al grave trauma y la hemorragia.

TABLA 9-4: CURANDERISMO

Tirada	Resultado
01-20	Remedio infalible: la droga es inútil (y el boticario lo sabe).
21-40	Tónico milagroso: la droga es inútil, pero tiene los efectos de una bebida alcohólica.
41-60	Puede producir somnolencia: la droga deja inconsciente al consumidor durante 1d10 horas.
61-80	Tintura de mercurio: la droga hace que el consumidor gane 1 punto de Locura.
81-100	Purga medicinal: la droga es venenosa. El consumidor debe superar una tirada de Resistencia o de lo contrario perderá 1d10 Heridas (ignorando BR).

DROGAS

Los brebajes químicos y de hierbas no pueden curar del todo la locura. Como mucho, la contienen un corto espacio de tiempo. Las drogas que afectan a la mente son, en el mejor de los casos, palos de ciego. Cada una de ellas debe elaborarse específicamente para el receptor, para que contrarreste adecuadamente su locura. Para hacer una droga se requieren herramientas de oficio (Boticario), ingredientes por valor de 2d10 coronas de oro, y un tiempo de preparación de 1d10 horas. Si se supera una tirada Muy difícil (-30%) de Oficio (Boticario), la droga surtirá efecto y podrá reprimir la locura del personaje durante una semana. Si se falla la tirada, la mezcla saldrá mal y será potencialmente peligrosa. El DJ debe hacer una tirada en la **Tabla 9-4: Curanderismo** para determinar el efecto que tendrá sobre el consumidor. El fabricante de la droga siempre creará haberla elaborado bien, a no ser que la tabla indique lo contrario.

MAGIA

Existen varios hechizos que pueden ayudar a los locos, siendo los más destacados el hechizo shallyano *Curar locura* (ver página 165). La *Transmutación de la mente inestable* (ver página 157) también puede ayudar (¡o no!). La principal dificultad de las curas mágicas no estriba en sus efectos secundarios, sino en encontrar a personas lo suficientemente poderosas como para lanzar esos hechizos. En todo el Imperio sólo hay un puñado de sacerdotes y hechiceros lo bastante poderosos para utilizar este tipo de magia. Encontrarles y convencerles para que ayuden supondría toda una aventura por sí misma.

— MAGIA —

A lo largo de sus aventuras los jugadores se encontrarán con toda suerte de peligros, desde sectarios, monstruos y locura hasta enfermedades, muerte y desgracias. Si son realmente desafortunados, también tendrán que vérselas con la magia.

En el mundo de Warhammer la magia no es agradable ni debe usarse a la ligera. Aunque puede que los jugadores no lo sepan, cada vez que se topan con la magia están tratando con la materia del Caos, caprichosa, peligrosa y desquiciante. La magia corrompe todo lo que toca, de una forma u otra. Puede mutar el cuerpo y destruir la mente. Puede romper la más estrecha de las amistades y fomentar las más oscuras alianzas.

La magia puede servir de metáfora y contrapunto en tus partidas. ¿Cuál es el precio del poder? ¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar con tal de vencer? Empleada cuidadosamente puede añadir gran cantidad de sabor a tus campañas, y obligará a los PJ a esforzarse de formas que jamás sospecharon.

DIRIGIR LA MAGIA

Si en el grupo no hay usuarios de magia de ningún tipo, un encuentro ocasional con un hechicero loco, una espada que contiene un demonio o una bruja encubierta puede servir para que capten la idea. Los PJ pueden verse involucrados en una misión de cazarrecompensas, o ser perseguidos por un hechicero vengativo y paranoide. Tal vez encuentren un artefacto aparentemente inofensivo, que les habla en sus sueños, o que trata de enfrentarlos entre ellos. Decidas lo que decidas, la naturaleza insidiosa, sutil y corruptora de la magia debería quedar clara.

Si hay hechiceros en el grupo, tendrás que resolver esta tarea un poco más a largo plazo. El uso de la magia tiene repercusiones sociales y personales para un personaje, y debes hacerlo entender. La magia parece un camino fácil para obtener mucho poder; de hecho, los PJ tendrán en seguida toda una pléthora de hechizos a su disposición, y sentirán la tentación de recurrir

a la magia para todo. No te preocupes por esto, que pronto aprenderán que las cosas en el Viejo Mundo no siempre son lo que parecen.

VISIÓN BRUJA

Los hechiceros y magos no experimentan la vida igual que los demás. Ellos oyen, ven y huelen el flujo mágico que se extiende por el mundo. Asegúrate de describírselo, pero no pierdas mucho tiempo en ello porque aburrirás a los demás jugadores. De vez en cuando su visión bruja les advertirá de peligros, o les proporcionará información útil. Sin embargo, la mayor parte del tiempo les atormentará. Esto puede ser una buena forma de crear tensión. Imagínate que llegas a una posada y la ves envuelta en haces de magia amatista de la muerte; ya sabes que haya lo que haya dentro, no va a ser bueno. Luego imagina que tu visión bruja a veces fuera engañosa. ¿Se lo dices a tus compañeros o lo ignoras?

De vez en cuando tendrás que meter en cintura a un jugador que use la magia a lo loco y sin un respeto realista hacia los poderes que esgrime. No te cortes: si el lanzamiento de hechizos se volviese demasiado habitual o predecible, perdería su trascendencia. Incluso aunque por algún golpe de suerte o por un pacto con Ranald jamás incurran en la maldición de Tzeentch, hay otras formas de prevenir a los PJ para que no usen sus poderes de forma desdeñosa. La sección **La encarnación del Caos** (ver más adelante) contiene algunas horribles bestias demoníacas que puedes cruzar en el camino de los hechiceros díscolos. Si las describes como sutiles amenazas, podrás usarlas para asustar a los jugadores, que dejen de despilfarrar hechizos y empiecen a interpretar en serio. Imagina a un hechicero berreando a pleno pulmón, huyendo de un enemigo que sólo él puede ver. ¿Está loco, o tal vez los gusanos carroñeros le persiguen de verdad?

MIEDO Y ASCO

Desde luego, los hechiceros tienen más problemas de los que tienen en sus cabezas. Las órdenes de magia aún son jóvenes como instituciones políticas (tan sólo unos pocos cientos de años), y la mayoría de la gente aún no está muy convencida de que sean seguras. Los hechiceros son un punto débil en la membrana que separa el mundo real de los Reinos del Caos. Han causado peligros y conflictos durante los dos mil quinientos años de la historia del Imperio, así que no es de extrañar que la gente no suela relacionarse con ellos. Los hechiceros élficos en particular son víctimas de toda clase de groserías y persecuciones. Puede que no tengan que pagar tarifas a las órdenes de la magia, pero las desventajas sociales equilibran la balanza. Si los PNJ creen que pueden conseguirlo, podrían exigir que el elfo que les ha ofendido se retracte, que le hagan pagar "en el acto" impuestos o multas de seguridad, o incluso que sea obligado a vestir atuendos de metal con la esperanza de bloquear sus poderes mágicos. Otros PNJ podrían temer a un hechicero, huir de él, evitar mirarle a los ojos o incluso hacérselo en los pantalones si se ven obligados a tratar con un mago. Los productos serán más caros, la información será más difícil de obtener, los niños pequeños le tirarán piedras por la calle. Pero eso sí, no seas muy despótico al respecto, ya que podrías arruinar el ambiente del juego. Tu pauta a seguir debe ser la persistencia sutil.

LA ENCARNACIÓN DEL CAOS

Sírvete de las siguientes bestias legendarias para describir las manifestaciones del Caos o para meter en cintura a hechiceros imprudentes. No son monstruos en sí, y carecen de características; no pueden ser combatidos, detenidos ni evitados, pues son manifestaciones de la psique del hechicero, que han tomado la forma de mitos, leyendas y habladurías populares. Por supuesto, los jugadores no tienen por qué saberlo, y de hecho deberías hacer como si fueran "reales".

Los PJ hechiceros tendrán un vago conocimiento de las siguientes criaturas, ya sea por las enseñanzas de su colegio o por haber leído sobre ellos en tomos prohibidos de sabiduría. Después de usarlos unas cuantas



veces, tu objetivo debe ser conseguir que los jugadores se estremezcan ante los precursores de su aparición.

LOS MASTINES OSCUROS

Se dice que estos cazadores invisibles son perros lobo negros como la pez, con costados de bronce y colmillos de hierro. Utilizando las llamas como portal hacia este mundo, rastrean a su presa, marchitando todo lo que se encuentra en su camino con su abrasador aliento mientras se acercan a la víctima. Sus precursores son olores a carne asada, hollín e hierro candente.

También conocidos como: los Oscuros, los Mastines de la Furia, los Perros de Fragua

Atraídos por: magia brillante, hechizos destructivos

LA SIERPE OMNISCIENTE

Los artistas febriles y los genios locos han intentado describir la belleza de las escamas de esta serpiente, sus púas de marfil o la profundidad de su terrible mirada. Nadie lo ha conseguido. El Gran Gusano Blanco entra en este mundo a través de espejos y charcas de aguas serenas, y se desliza hacia su víctima con una gracia y velocidad sobrenaturales. Aquellos que atraen su atención captan a veces el reflejo de la sierpe, justo antes de que los envuelva. Sus precursores son espejos que se rompen y el sonido rasposo de sus espinosas escamas.

También conocida como: Áspid de la Sabiduría, la Tentadora, la Erizada

Atraída por: magia luminosa, magia ámbar, magia de las sombras, hechizos de ilusión

LAS DONCELLAS

Se dice que son las almas de brujas quemadas en la hoguera, y sólo sus víctimas pueden ver a las temibles doncellas. Surgen de los vanos de las puertas, ventanas y demás portales; estas sombras ciegas y emplumadas huelen el miedo de su presa, prácticamente se embriagan con él, y luego atacan sin piedad. A veces pueden encontrarse unas uñas negras de hierro en la carne de sus víctimas. Sus precursores son un sonido de alceo y el golpeteo de sus garras.

También conocidas como: las Doncellas Desfiguradas, las Parcas

Atraídas por: la magia dorada, la magia celestial, los hechizos de suerte y de transmutación

LOS GUSANOS CARROÑEROS

Si un hechicero mete la pata puede convocar a los gusanos carroñeros de cualquier trozo de carne muerta que se encuentre cerca de él. Instintivos e infalibles, estos gusanos carnosos e hinchados se retuercen hacia su víctima con una rapidez aterradora. La materia mortal no les detiene; atraviesan cualquier sustancia en busca de su objetivo, la carne del usuario de la magia. Sus precursores son el hedor de la descomposición y el zumbido de las moscas.

También conocidos como: Devoradores de carne, Gusanos Hechiceros

Atraídos por: magia de jade, magia amatista, hechizos de la carne

— RECOMPENSAS —

Los personajes de Warhammer deben enfrentarse al miedo, al terror, la locura y la muerte a diario. Sería razonable preguntar por qué lo hacen. ¿Qué tienen esas experiencias para que merezcan tanto dolor y horror? En esta sección se describen las recompensas que pueden recibir los PJ en WJDR, así como algunos consejos para repartirlas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia (PE) son la forma más habitual de recompensa en WJDR. Los personajes los utilizan para adquirir mejoras, habilidades, talentos y cambios de profesión, y este proceso general representa cómo se vuelven cada vez más expertos con el tiempo. Como DJ, la entrega de puntos de experiencia es responsabilidad tuya. Debes repartir los suficientes para que los personajes mejoren, pero sin que terminen demasiado rápido sus profesiones. Hay varias formas distintas de entregar los puntos de experiencia, descritas a continuación.

EL MÉTODO ABSTRACTO

Esta es la forma más sencilla de repartir puntos de experiencia, y la que se recomienda para principiantes. Se basa en una sencilla pauta: dale a cada jugador 100 PE por cada 4 horas de tiempo de juego. Esto representa la duración de una partida media, por lo que este método garantiza que tras cada sesión de juego un personaje podrá adquirir una nueva habilidad o talento.

Mientras que otros métodos están más orientados al éxito, el método abstracto parte de la noción de que toda experiencia es valiosa. De hecho, los fallos son a menudo más educativos que los éxitos, de modo que lo importante es la supervivencia. Si los personajes logran sobrevivir a todo lo que el Viejo Mundo les eche encima, se merecen una recompensa.

La media de 4 horas es una directriz, pero debe ser flexible. Si el grupo se pasa mucho tiempo bromeando, parando para comer algo y cosas así, puedes decidir una media más apropiada de 6 horas. Si la media de tus partidas es de 3 horas pero están llenas de aventura, también puede valer.

EL MÉTODO DRAMÁTICO

Este método de entrega de puntos de experiencia se basa en la estructura de muchas obras de teatro, libros y películas. Par usarlo adecuadamente debes analizar la aventura que estás dirigiendo y ver si puedes dividirla en "actos". El modelo tradicional tiene tres actos. El primero presenta la trama e integra a los personajes en ella. Durante el segundo surgen complicaciones, y los personajes tendrán que enfrentarse a diversos enemigos y problemas mientras se va revelando la historia. En el tercer y último acto, la historia culmina y los personajes triunfan o son derrotados.

En esta estructura los puntos de experiencia se reparten al final de cada acto. Una recompensa típica oscila de 50 a 100 PE, dependiendo de la duración del acto y del éxito de las acciones de los personajes. Puedes llegar a entregar 150 PE en el tercer acto, ya que representa el final de la aventura. Como el método dramático se basa en la historia y no en la duración de las sesiones de juego, puede que te interese terminar un acto en mitad de una partida. Está bien así; sólo tienes que hacer un breve descanso, repartir los PE y que los jugadores adquieran las mejoras que deseen. Luego reanuda la sesión y empieza el siguiente acto.

TABLA 9-5: DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS

Dificultad	PE
Muy fácil	5
Fácil	10
Rutina	15
Normal	20
Desafiante	30
Difícil	40
Muy difícil	50

EL MÉTODO DETALLADO

Como indica su nombre, este es el método que más tiempo requiere para repartir PE, aunque también te permite el mayor control. Cuando usas el método detallado divides la aventura en sus partes componentes y concedes una recompensa en PE por completar con éxito cada sección. Básicamente, cada fase de la trama tiene sus propias recompensas; éstas pueden ir desde los 5 PE por un suceso menor, hasta los 50 PE por uno principal. Para determinar la recompensa adecuada para cada escena puedes recurrir a la **Tabla 9-5: Dificultad de los encuentros**, que clasifica cada escena utilizando la estructura básica de la tabla de dificultad de las tiradas.

Ejemplo: en una partida los PJ han seguido varias pistas que les han conducido a las alcantarillas, con la esperanza de encontrar a una banda de ladrones. Mientras deambulaban de un lado a otro se toparon con un pequeño grupo de hombres rata y comenzó una cruenta pelea. Tras el combate, consiguieron encontrar el cuartel general de los ladrones. Éstos no estaban allí, de modo que los PJ les preparan una emboscada y la sesión termina en un momento de suspense al regresar los ladrones. Por esta sesión, el DJ reparte 10 PE por averiguar que debían buscar en las alcantarillas, 30 PE por la pelea con los skavens, y 15 PE por encontrar el escondite de los ladrones. En la siguiente sesión recibirán la recompensa por la emboscada, siempre que sobrevivan a un combate contra los brutales ladrones en su propio territorio.

Como ocurre con la dificultad de las tiradas, deberías intentar ser imparcial a la hora de determinar la dificultad de los encuentros. ¿Superaron el obstáculo con facilidad, o triunfaron casi por los pelos? ¿Estaban los PJ en desventaja (tal vez debido a la magia o a su número)? ¿Tuvo que gastar puntos de Destino algún personaje? Debes sopesar todas estas preguntas antes de asignar una dificultad a los encuentros.

También deberías considerar la importancia del encuentro. Si los PJ se meten en una pelea callejera no deberían recibir apenas experiencia, pero el encuentro decisivo al final de una larga aventura merece PE adicionales, tal vez incluso el doble de lo normal.

PREMIAR LA INTERPRETACIÓN

Además de las recompensas en PE basadas en la historia, puede que quieras entregar premios individuales después de cada sesión por una buena interpretación. Este tipo de recompensas siempre debería oscilar entre los 5 y los 30 PE, y en ningún caso son automáticas. La idea es premiar a los jugadores que hayan hecho un trabajo excepcional representando a sus personajes.

El concepto de "buena interpretación" es bastante relativo. Puede que tengas la tentación de recompensar a los jugadores bulliciosos y divertidos, pero deberías tener en cuenta la personalidad del personaje interpretado. Un taciturno mercenario enano no debería acaparar las situaciones sociales, pero una interpretación eficaz de su personalidad sigue siendo merecedora de una recompensa. Conforme avanza la campaña y los personajes van evolucionando, todo el grupo alcanzará una mayor comprensión de la personalidad de los distintos PJ. Con el tiempo esto debería facilitar la valoración de su interpretación.

PUNTOS DE DESTINO

Como se ha comentado anteriormente en este capítulo, se pueden conceder puntos de Destino a los personajes tras completar los principales arcos argumentales de la historia. Son la recompensa definitiva en WJDR, ya que cada uno de ellos supone prácticamente una vida más para el personaje, por lo que debes ser parco en su concesión.

POSICIÓN SOCIAL

Los puntos de experiencia son una recompensa relativa a la mecánica del juego, pero los premios relativos al mundo de juego pueden ser igualmente importantes. Según los personajes van avanzando por sus distintas profesiones, puede que tengan la oportunidad de elevar su estatus en la sociedad imperial. Obtener posición social, entrar como miembro de órdenes y organizaciones exclusivas, y llegar a posiciones de liderazgo en distintos grupos son todas grandes recompensas para los PJ.

La interpretación del personaje te sugerirá con frecuencia estas recompensas. Algunos jugadores lo tienen muy claro, y podrían decir desde el principio "quiero ser un templario de Ulric". Si te va bien para la campaña, tu tarea será disponer esa subtrama y permitir que ocurra si el personaje hace lo correcto. Otros jugadores pueden ser más tímidos, o sencillamente no saben lo que quieren. Por ejemplo, puede que un jugador quiera acceder a la profesión de caballero, pero que no tenga ni idea del tipo de caballero que quiere ser. Cuando el personaje se prepare para cambiar de profesión, dale la oportunidad de unirse a los caballeros del Sol Llamante en reconocimiento a su heroísmo en una aventura anterior. Así, su nueva profesión no sólo será más lógica, sino que proporcionará al personaje un mayor estatus social en el mundo.

ENTRENAMIENTO ESPECIAL

Normalmente, los personajes no pueden aprender habilidades y talentos que no formen parte de su profesión actual. Esto es así a propósito; si los personajes pudieran escoger las habilidades y talentos que quisieran, toda la estructura de profesiones se vendría abajo. Al escoger una nueva profesión es importante tener en cuenta las habilidades y talentos que se pueden conseguir. Esta es una de las cosas que hacen tan emocionante el conseguir acceder a una profesión avanzada.

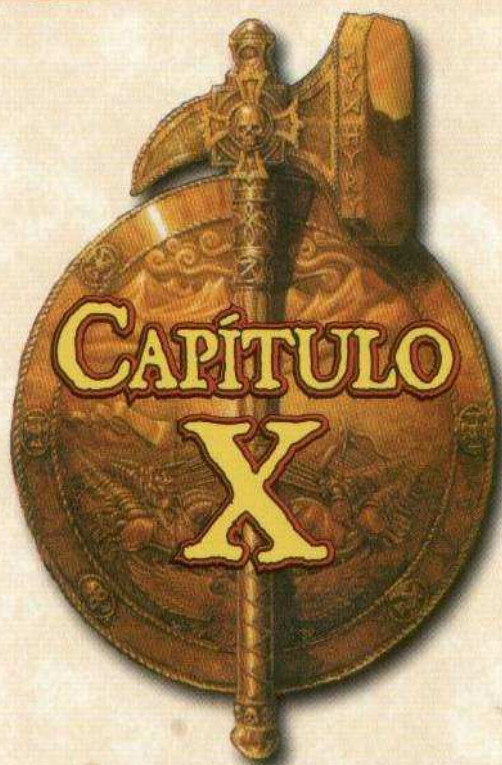
Habiendo dicho esto, puedes premiar a los personajes con un entrenamiento especial que les permita adquirir habilidades y talentos ajenos a sus profesiones, aunque no debería ocurrir muy a menudo. También debes asegurarte de que los personajes justifican estas adquisiciones mediante sus acciones. Deben buscar profesores, pasar cierto tiempo entrenando, y pagar precios a menudo muy altos por las clases. Aun así, estas habilidades y talentos deberían costar 200 PE en lugar de los 100 PE normales. Puedes relajar algunas de estas limitaciones bajo circunstancias especiales, pero no se lo pongas muy fácil. Los jugadores nunca deberían dar por sentado que pueden adquirir cualquier habilidad sea cual sea su profesión.

GANANCIAS MUNDANAS

El dinero es uno de los incentivos clásicos y funciona muy bien como recompensa, sobre todo para los personajes con tendencia al hurto o aquellos con un trasfondo social pobre. Es fácil comprender por qué estos personajes valoran tanto el dinero. Para los demás personajes, resulta más atractivo proporcionarles equipo nuevo u objetos poco comunes; por ejemplo, un arcabucero podría soñar con el día en que pueda conseguir un rifle largo de Hochland.

Sin embargo, has de tener cuidado con el dinero y los bienes. El Viejo Mundo es un lugar muy duro, así que no debería resultar fácil amasar fortunas ni comprar el equipamiento más caro. También es importante que recuerdes que el Imperio está lleno de criminales peligrosos que harán lo que sea para redistribuir tus riquezas (entre ellos). Los personajes que acumulen dinero atraerán atenciones no deseadas, y tú, como DJ, debes proporcionarlas. Los personajes ricos tendrán que vérselas con extorsionadores, chantajistas, ladrones y asesinos. Es el precio que deben pagar por su buena suerte.

Las recompensas más infrecuentes de este tipo son los objetos mágicos. WJDR no es de esos juegos de rol en los que cada personaje acaba cargado de objetos mágicos tras unas cuantas aventuras. Un PJ puede considerarse afortunado si consigue un objeto mágico. Los personajes más poderosos del mundo de Warhammer tal vez posean tres objetos mágicos, y eso con mucha suerte.



EL IMPERIO

*"Como siempre, una sola puñalada
separa al Imperio de la anarquía".*

— Asesino anónimo

Este capítulo contiene información sobre la principal ambientación de *WJDR*, el Imperio. Está destinado al Director de Juego e incluye muchas cosas que un ciudadano imperial medio desconoce. Ningún jugador debería leer este capítulo sin el permiso del DJ.

— GENERALIDADES —

El Imperio es la región más grande y más antigua de todo el Viejo Mundo, y el mayor baluarte humano contra la omnipresente amenaza del Caos. El reino gobernado por el Emperador Karl Franz se extiende desde el mar de las Garras y Kislev al norte, hasta las Montañas del Fin del Mundo al este y el sur, y las Montañas Grises al oeste. Casi todo el Imperio está cubierto por densos bosques de gran antigüedad que sirven de aquelarre para todo tipo de criaturas salvajes y malignas. Las aldeas, pueblos y ciudades son islotes de civilización en esta tierra salvaje y accidentada, y los habitantes del Imperio libran una batalla constante para sobrevivir frente a los hostigantes peligros que les rodean.

LA ERA DE SIGMAR

La historia del Imperio se remonta dos mil quinientos años atrás, cuando hacía mucho que los elfos habían abandonado las orillas del Viejo Mundo, el imperio enano estaba sitiado en sus fortalezas montañosas, y la humanidad era una raza primitiva y dispersa, presa fácil para las bestias del Caos, de violentos orcos, de viles goblins y de los terroríficos no muertos. En estos terribles momentos surgió el mayor líder de los hombres que jamás ha caminado sobre el mundo: Sigmar. Destinado a convertirse en un guerrero sin par y un astuto caudillo, el carismático hijo del jefe de la tribu de los unberogen destacó por vez primera siendo tan sólo un muchacho. Una banda de merodeadores orcos capturó al rey enano Kurgan Barbahierro, y fueron Sigmar y sus guerreros quienes derrotaron a los orcos y rescataron al rey enano. A cambio de su poderosa hazaña, Kurgan obsequió a Sigmar con su martillo rúnico, el legendario Rompecráneos (Ghal Maraz en la lengua de los enanos), que se ha convertido en el mayor icono del poder del Imperio y un símbolo de la antigua alianza con los enanos que ha durado hasta estos días.

Viendo a su pueblo esclavizado y masacrado por los pieles verdes que asolaban la región, cuando Sigmar se convirtió en caudillo de los unberogen condujo a su tribu en una larga guerra para expulsar a las malignas criaturas

de las colinas y bosques de su hogar y de más allá. Durante casi una década luchó contra orcos y goblins, y conforme las antiguas tribus humanas se aliaban con los unberogen o eran empujadas hacia norte y el sur, Sigmar forjaba una nación en el fragor de la batalla.

Esta campaña culminó en la batalla del Paso del Fuego Negro, en la que Sigmar y los jefes bajo su mando resistieron hombro con hombro junto a los enanos del rey Kurgan y se enfrentaron a la mayor horda de pieles verdes jamás reunida. Superada en número, y a pesar de ello desafiante, la alianza dividió a la horda y la dispersó de vuelta al sur, neutralizando el poder de los orcos sobre las regiones septentrionales de las Montañas Negras. Fue tras la difícil victoria en esta batalla cuando los jefes de las tribus hicieron un pacto que ataría sus destinos y los de sus descendientes durante dos milenios y medio.

Los enanos obsequiaron a Sigmar con una magnífica corona, y fue él la primera persona que asumió el título de Emperador. Durante más de cincuenta años Sigmar levantó su nuevo Imperio de la devastación causada por las guerras contra los orcos y otros enemigos aciagos, y bajo su reinado su pueblo prosperó y se multiplicó. Pero en ningún modo fueron éstos tiempos de paz, pues aún quedaban muchos monstruos por matar en las tierras salvajes, y muchos rivales del poder de Sigmar que aplastar en combate. Con casi ochenta años de edad (pero siendo aún un guerrero formidable y un líder sin parangón), Sigmar podía sentir el peso de los años sobre sus hombros, y cedió la corona de Emperador a los jefes tribales. Cuenta la leyenda que viajó hacia el este, para realizar un último viaje a Karaz-a-Karak y visitar a su amigo de toda la vida, Kurgan Barbahierro, aunque no se sabe lo que le ocurrió después de eso.

Sigmar no dejó heredero alguno para asumir su cargo. Para evitar una guerra potencialmente devastadora por la supremacía, los jefes tribales acordaron escoger a uno de entre ellos para gobernar en ausencia de Sigmar. Hasta el día de hoy, el Emperador siempre ha sido más el primero entre iguales que un monarca absoluto. Con el paso de los siglos las tierras de las tribus se convirtieron en provincias formales y los jefes asumieron el título de Condes.

Tras una generación, Sigmar ya era adorado como el dios protector del Imperio, y en los siglos posteriores el culto de Sigmar creció hasta convertirse en una de las organizaciones más poderosas de todo el Imperio.

En lugar de ser un único país, el Imperio es una coalición de diferentes estados, unidos por su tradición, su cultura y su política. Desde su fundación se ha cimentado en una fuerza nacida de la unidad, aunque a lo largo de su historia esta unidad se ha puesto a prueba y a menudo se ha deshecho, a pesar de lo cual ha resistido esos tiempos de adversidad y ha resurgido más fuerte aún.

— PROVINCIAS Y POLÍTICA —

Los habitantes del Imperio hablan una lengua común y comparten la misma herencia, pero aun así son variados e independientes. En concreto, el auge del poder mercantil en los últimos siglos ha dividido al Imperio entre los campesinos rurales y la población urbana de pueblos y ciudades, y más significativamente entre los prósperos estados del oeste y los estados más pobres al este. Además de esto, la aparición de ricos y poderosos burgomaestres, así como el crecimiento del culto de Sigmar, han provocado cambios considerables en el panorama político desde la era de Sigmar y los primeros Emperadores.

LAS TIERRAS DE LOS CONDES ELECTORES

Originalmente había doce Condes, pero la provincia de Solland fue totalmente destruida durante la invasión del kaudillo orco Gorbad Garra de Hierro y ahora forma parte de Wissenland, mientras que el antiguo estado de Drakwald fue arrasado por hombres bestia y otras criaturas inmundas. Las tierras de los Condes asesinados se repartieron entre Nordland y Middenland, aunque aún se discute cuál de estos estados posee determinadas regiones de Drakwald (hasta el punto de la guerra inminente). Más recientemente, el avaricioso Emperador Dieter IV, a cambio de una cuantiosa donación a sus arcas personales, concedió la secesión a la ciudad de Marienburg. Durante los últimos cien años la inmensa ciudad portuaria ha defendido ferozmente su independencia.

Así que actualmente existen diez provincias: Averland, Hochland, Middenland, Nordland, Ostland, Ostermark, Reikland, Stirland, Talabecland y Wissenland. De ellas, Reikland es en la actualidad la más poderosa con diferencia. En los últimos siglos ha constituido la sede del Emperador, y es en Reikland donde se ha fundado la ciudad estado de Altdorf, capital del Imperio y emplazamiento de los Colegios de la Magia y la Iglesia de Sigmar.

El poder y la influencia de las demás provincias aumentan y descienden según la habilidad y los designios de sus Condes, y las impredecibles vicisitudes de la guerra y la política. Entre ellas, Middenland y Talabecland suelen destacar con frecuencia. Middenland es una de las provincias más salvajes y peligrosas, pero su capital, Middenheim, es el núcleo del culto al ancestral dios Ulric, y goza por tanto de un poder desproporcionado en relación a su riqueza y sus recursos. Talabecland está bordeada por los ríos Talabec y Stir, ambos afluentes del poderoso Reik, y se ha enriquecido gracias al comercio y a los aranceles impuestos a los comerciantes que viajan entre las provincias orientales y Nuln, Altdorf y Marienburg.

Los estados más meridionales de Stirland, Wissenland y Averland no están envueltos por los densos bosques del resto del Imperio y la mayor parte de sus riquezas proceden de sus fértiles tierras de cultivo y de las minas que hay en las laderas de las Montañas del Fin del Mundo. La lana, los caballos y el grano procedentes de estas provincias se cotizan a precios muy elevados en los mercados del norte y el oeste, aunque en los últimos siglos el poder de estas provincias rurales ha menguado debido al crecimiento de las fortunas de los mercaderes urbanos.

Durante gran parte de su historia han surgido disputas entre los Condes y demás nobles del Imperio, que les han llevado incluso a la guerra. Los descendientes de los primeros líderes tribales compiten constantemente por el poder, forman y rompen alianzas o pierden su autoridad, usurpada por aquellos a quienes gobernaban; e incluso contra una amenaza común, se necesita un líder firme y capaz que unifique a los desavenidos. Se dice que el actual Emperador, Karl Franz, príncipe de Altdorf y Elector de Reikland, es este hombre, aunque como todos los hombres que ostentan poder sigue teniendo muchos enemigos.

Las demás provincias cuentan con pocos recursos con los que controlar el juego del poder. Ostland, Nordland, Hochland y Ostermark retienen su influencia a través de alianzas con los estados más poderosos. Cuando los demás Condes están divididos, buscan ávidamente el apoyo de estas provincias.

Cada provincia está gobernada por un Conde, o más concretamente, por un Conde Elector. Siglos de endogamia y alianzas entre las familias dirigentes han originado un laberinto de relaciones, convenios y acuerdos comerciales, que a menudo han provocado la aparición de rivalidades y discordias entre aspirantes rivales al liderazgo. Muchos de los Condes ostentan además otros títulos, algunos del ejército imperial, otros hereditarios u honorarios. Karl Franz, además de ser Emperador y Conde de Reikland, es también el príncipe de Altdorf, mientras que el Conde de Middenland, Boris Todbringer, también posee el título de Graf de Middenheim. El Conde de Talabecland también se conoce como Otilia en recuerdo de la autoproclamada Emperatriz Otilia, y el príncipe de Marienburg, el Conde de Nordland, ha sido desterrado de la ciudad bajo pena de muerte a raíz de su secesión. El Conde de Ostermark también tiene el cargo de Guardián de los Pantanos y recibe una cuantiosa subvención del Emperador, aunque la cantidad de dinero destinada a las fuerzas militares que protegen la frontera oriental del Imperio varía en gran medida dependiendo de las inclinaciones del Conde gobernante.

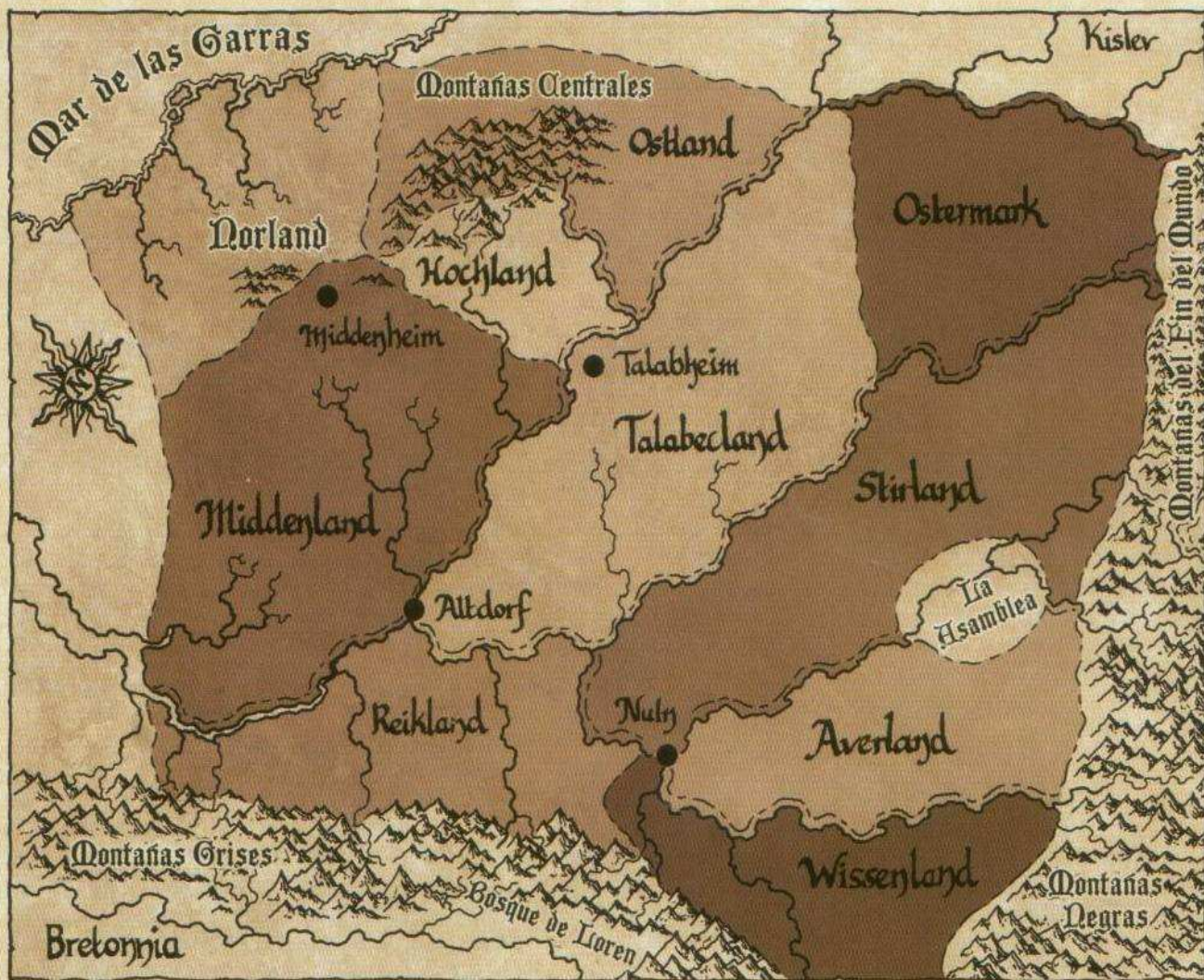
EL FLORECIMIENTO DE LAS CIUDADES

Por debajo de los Condes se halla una desconcertante maraña de nobleza en la que se incluyen diferentes príncipes, Grafs y barones. Algunos de éstos conservan cierta influencia procedente del pasado feudal del Imperio, mientras que otros gobiernan poco más que sus propios castillos, pues tras varias generaciones los mercaderes y los burgomaestres les han despojado de su poder.

El auge de las clases mercantiles ha suscitado grandes cambios en el Imperio en los últimos siglos, siendo el más significativo el apogeo de las ciudades estado de Altdorf, Nuln, Talabheim y Middenheim. Aunque los Condes aún poseen títulos relacionados con estas ciudades, tienen mucha menos influencia política sobre ellas que antaño. En su lugar, las ciudades estado están gobernadas por coaliciones de burgomaestres, en consenso con otras organizaciones como gremios y comunidades religiosas.

ALTDORF

Cada ciudad afirma ser grande, pero el honor de ser la mayor ciudad del Imperio debe concederse a Altdorf. No sólo es en ella donde reside la corte de Karl Franz, sino que también alberga los Colegios de la Magia, la Escuela de Ingenieros y la sede de la Iglesia de Sigmar, así como muchas universidades progresistas y la Casa Imperial de Fieras. Construida sobre varias islas y marismas allí donde se cruzan el Reik y el Talabec, Altdorf es el hogar del Reikport, el último tramo del Reik navegable por embarcaciones marítimas. Los comerciantes que desean llevar sus mercancías a mayor profundidad por el Talabec o el Stir primero deben descargar su mercancía aquí y pagar las tarifas e impuestos correspondientes para poder continuar.



NULN

Nuln es el centro económico de las tierras del alto Reik, y al igual que Altdorf es un importante núcleo comercial, desde el que se controlan mercancías de Wissenland, Stirland y Averland. El dinero resultante de este comercio ha servido para crear muchas universidades (de aspecto más antiguo y tradicional que las de Altdorf), al igual que ha proporcionado los recursos necesarios para la fundación de la famosa Escuela Imperial de Artillería. Las piezas de artillería más grandes y fiables se forjan en Nuln, y los Condes pagan elevadas sumas de dinero por ellas o por contratar los servicios del mercedamente temido tren de artillería de Nuln. Los habitantes de Nuln también se enorgullecen de su puente, el último paso sobre el Reik en toda su extensión antes de su desembocadura. Esta maravilla de la ingeniería posee una sección central que puede elevarse o bajarse, para permitir que pasen los barcos o para crear una barrera defensiva sobre el río.

TALABHEIM

Talabheim se encuentra en el centro de un enorme cráter, provocado en la prehistoria por un tremendo impacto; las tierras que hay dentro de los bordes de esta barrera natural son sumamente fértiles. El producto de estas tierras cultivadas se envía a través del puerto de Talagaad en el Talabec hacia Altdorf, o hacia Middenheim por la Vieja Carretera del Bosque. El formidable obstáculo que supone el muro del cráter se ve reforzado más aún por torres y baluartes, algunos contruidos sobre el terreno cubierto de bosques, otros excavados en la misma roca y conectados por pasarelas y galerías subterráneas. Se necesita una fuerza permanente de muchos millares de hombres para guarnecer los muros de Talabheim, pero jamás ha caído ante ningún enemigo.

MIDDENHEIM

Tan bien defendida como Talabheim, Middenheim es sin duda el bastión más inexpugnable de todo el Imperio. La doctrina del culto de Ulric cuenta que cuando el mundo era joven, su dios buscó un lugar al que llamar hogar, y su hermano Taal, señor de todos los dioses, le concedió una gran montaña que se alzaba como una lanza por encima de los bosques. Ulric golpeó la cima de la montaña con un poderoso revés de su mano; de ahí que el antiguo pueblo teutógeno la llamara Fauchslag (que significa "golpe de puño"), aunque es más conocida como el Ulricsberg por los que no viven en la ciudad. Middenheim se asienta sobre este kilométrico pináculo, se accede a ella mediante cuatro sinuosos viaductos, y su imponente imagen puede verse desde cualquiera de los bosques que lo rodean.

El interior del Ulricsberg es una catacumba de túneles y cavernas naturales, excavados aún más profundamente por los enanos con el paso de los siglos, así como por túneles de goblins e inmundos skavens. Aunque se envían patrullas regulares de soldados a estas lóbregas profundidades, y la mayoría de sus salidas a la ciudad están selladas y custodiadas, estos oscuros y tortuosos recovecos son el hogar de todo tipo de cultos, bestias y demás seres inhumanos.

Middenheim es ahora un ruinoso vestigio de su anterior gloria, pues sufrió una gran destrucción durante la invasión conocida como la Tormenta del Caos. Sus habitantes se aferran a la vida, subsistiendo a duras penas en la ciudad medio en ruinas, mientras los sectarios, hombres bestia, skavens e incluso grupos de orcos y goblins siguen diezmando al populacho desde las desmoronadas ruinas y las oscuras catacumbas.

EL CALENDARIO IMPERIAL

En el Viejo Mundo se utilizan muchos y muy distintos calendarios. Los enanos y los elfos tienen sus propios sistemas, pero el calendario imperial es la norma en el Imperio. Cuenta los años desde la coronación de Sigmar, que logró unificar las tribus humanas después de la victoria en la batalla del Paso del Fuego Negro. *WJDR* transcurre en el año 2522 del calendario imperial, aunque el DJ puede ambientar sus campañas en un período cronológico distinto. Por ejemplo, tal vez opines que una campaña ambientada durante la Era de los Tres Emperadores presenta tantas posibilidades que merece la pena probarla. Teniendo en cuenta que los fundamentos de la sociedad imperial apenas han variado con el paso del tiempo, es posible fijar una campaña en casi cualquier período de la historia del Imperio y aun así poder aprovechar la mayor parte de la información contenida en este libro.

LA ASAMBLEA

A ambos lados del río Aver, entre Stirland y Averland, se encuentran las tierras de la Asamblea, el país de los halflings. Aunque sus habitantes se contentan con llevar una vida de glotonería y procreación continua, y no se involucran en los asuntos del mundo exterior si pueden evitarlo, el territorio de la Asamblea forma parte nominal del Imperio y el Anciano electo tiene voz en la corte del Emperador y voto en las elecciones imperiales.

Los halflings se reproducen muy rápidamente. Sus numerosas familias viven en caóticos complejos de túneles, o en tambaleantes casas de varios pisos si son demasiado pobres para permitirse un buen agujero. Al ser acaparadores naturales, los halflings utilizan secciones enteras de agujeros halflings para almacenar viejos montones de baratijas y recuerdos inútiles en cámaras sucias y desordenadas. Los halflings no conocen el concepto de vertedero (hasta los restos de la comida, sean de lo que sean, se los dan a los perros).

La Asamblea está dotada de un hermoso paisaje y un terreno fértil. A primera vista es una región de onduladas colinas y campos, y prevalece una paz bucólica. Sin embargo, la Asamblea no es inmune al mundo exterior, y con el paso de los años sus habitantes se han visto obligados a hacer frente a la amenaza de los no muertos de Sylvania y a violentas tribus de orcos y goblins procedentes de las Montañas del Fin del Mundo.

EL SISTEMA ELECTORAL

Tan dispares localizaciones están unidas por medio del sistema electoral imperial. En los dos mil quinientos años que han pasado desde que Sigmar se marchó y los jefes tribales comenzaron a escoger a uno de entre ellos para gobernar, el sistema ha cambiado drásticamente, y aun así permanece esencialmente igual. Se ha convertido en una práctica muy extendida que el sucesor del Emperador herede el trono tras la muerte de éste, a no ser que otro Conde se presente como candidato. Si éste es el caso, los Electores deben reunirse y votar. También se celebrarán elecciones si no hay un heredero claro para el título, y en dos ocasiones se ha convenido condenar al Emperador actual y despojarle de sus poderes (como sucedió cuando Dieter IV fue sobornado por los dirigentes de Marienburg).

Desde luego, la vida nunca es tan sencilla. Además de los Condes Electores, los cuales sólo son diez en la actualidad, otros varios cargos de poder han gozado del privilegio de Electores con el paso de los siglos. Estos Electores no pueden convertirse en Emperador ya que sus votos tan sólo sirven para favorecer a uno de los Condes, pero sus votos pueden resultar cruciales en una elección muy reñida. Actualmente existen cinco Electores adicionales a los que se les permite votar, aunque en el pasado llegaron a haber tantos como ocho y tan pocos como uno. En este momento, tres de estos cargos los ostentan el Gran Teogonista y dos arquitectores de la Iglesia de Sigmar, siendo el cuarto el Ar-Ulric (cabeza del culto de Ulric), y el quinto el Anciano de la Asamblea.

El voto representativo del contingente de Sigmar es el que ha mantenido recientemente el trono en Reikland, lo cual lleva a pensar que el culto de Sigmar posee una cantidad desproporcionada de poder; estas afirmaciones suele hacerlas el Ar-Ulric, cuyo voto favorece tradicionalmente al Conde

de Middenland (siempre que se presente a las elecciones). El Anciano de la Asamblea suele conformarse con votar al heredero del anterior Emperador, si es que lo hay. No obstante, fue el controvertido voto del Anciano Gumble Gorriónero el que sumió al Imperio en nueve años de anarquía tras la muerte de Boris Goldgather en el año 1115. La crisis cesó con la elección del Emperador Mandred en el año 1124.

Si hay un pretendiente sólido, las elecciones imperiales pueden ventilarse rápidamente. Sin embargo, la mayoría de la veces no hay ningún aspirante favorito; es entonces cuando empiezan las discusiones internas y los engaños. Estas situaciones pueden provocar sobornos, amenazas e incluso conflictos abiertos.

Este tipo de debacle fue el que originó el declive del Imperio en el año 1152, cuando el Emperador Mandred fue asesinado. Tras el fracaso de los Electores en su intento de nombrar a un nuevo Emperador, estalló la guerra entre Stirland y Talabecland y después de un siglo de carnicerías Ortilia se nombró a sí misma Emperatriz. Durante los cientos de años siguientes las elecciones se siguieron celebrando sin la participación de Talabecland, existiendo así dos Emperadores.

La situación empeoró cuando en el año 1547 el Conde de Middenheim reclamó el trono, afirmando pertenecer al linaje del Emperador Mandred. Durante este período (conocido como la Era de los Tres Emperadores) se ignoraron las elecciones imperiales, que fueron finalmente abolidas cuando el Gran Teogonista de Sigmar se negó a reconocer la ascensión de Magrita de Marienburg basándose en el hecho de que era tan sólo una niña.

Durante los siguientes ochocientos años el Imperio fue sacudido por los conflictos; los estados se enfrentaron unos contra otros tanto política como militarmente, y los estados más débiles se vieron atrapados en la lucha por el poder de los competidores más influyentes. Fue durante esta época de disidencias cuando el Imperio sufrió más a manos de sus enemigos, en especial por la invasión de Gorbard Garra de Hierro, así como las Guerras Vampíricas contra los Von Carsteins de Sylvania.

Cuando una incursión masiva del Caos destruyó la ciudad kislevita de Praag y sitió la ciudad de Kislev, pareció que el Imperio estaba condenado por su propia división. Sin embargo, Magnus de Nuln se dio a conocer y logró sofocar las disputas y unir a los Condes. A pesar de ser un devoto sigmarita (hasta el punto de que la historia le conoce como Magnus el Piadoso), también consiguió el apoyo del Ar-Ulric y de Middenheim, y con un ejército procedente de todo el Imperio repelió el asedio de Kislev y expulsó a los nórdicos y a sus aliados bestiales y demoníacos de vuelta a los Desiertos del Caos.

Magnus fue coronado emperador, y el Imperio comenzó a reconstruirse. El legado de Magnus ha quedado patente en Altdorf (donde se fundaron los Colegios de la Magia) y en Nuln (sede de la corte de Magnus). Aquellos que habían escogido a Ulric como protector a menudo afirman que fueron traicionados por Magnus cuando éste nombró al Gran Teogonista y a dos arquitectores como Electores; esto ha sido origen de rivalidades entre los cultos de Sigmar y Ulric desde entonces.

La familia de los Franz, príncipes del Reik, han sido Emperadores desde que Wilhelm II ascendió al trono cuando Dieter IV fue depuesto a causa de la independización de Marienburg. El suyo es un cargo que han

retenido firmemente durante el último siglo, y se dice que el reinado de Karl Franz no sólo ha sido provechoso para la antigua nobleza, sino también para los mercaderes. Es de esperar que cuando muera el actual Emperador su hijo reclame el título sin oposición alguna.

Según las leyes ancestrales del Imperio, el Emperador puede recurrir a los demás Electores para que aporten tropas para sus campañas, quienes también deben enviarle una parte de los impuestos que cobran para abastecer a las instituciones imperiales que se han desarrollado con el paso de los siglos. A cambio, el Emperador está obligado a enviar refuerzos en

tiempos de guerra, y proporcionar recursos y ayuda humanitaria cuando el hambre o las plagas azotan sus tierras. Además, cada estado puede firmar sus propios pactos para protegerse mutuamente. De hecho, existen muchos de estos tratados y algunos incluso se cumplen. En los difíciles momentos que ha atravesado el Imperio recientemente, la prueba de la capacidad de Karl Franz para gobernar está en que a pesar del conflicto de intereses de los demás Electores ha logrado ejercer su poder con eficacia para combatir la amenaza del Caos y el cisma religioso, que parecen acrecentarse con cada mes que pasa.

— AMENAZAS INSIDIOSAS —

El mundo es un lugar peligroso, y el Imperio no es distinto. A pesar del poder de sus ejércitos, las patrullas fluviales y de caminos, y el continuo cumplimiento del deber de los cazadores de brujas, el Imperio siempre está acosado por enemigos tanto humanos como inhumanos.

Aunque el Imperio se ve amenazado ocasionalmente por grandes invasiones de nórdicos, orcos y demás enemigos, son los constantes e insidiosos peligros que habitan en el corazón de las ciudades los que preocupan a sus dirigentes. Por debajo del barniz de la civilización, siniestros cultos operan para socavar el poder del Imperio, mientras tropas de orcos, hombres bestia y seguidores del Caos acechan en las espesuras, siempre listos para asaltar y saquear las granjas, aldeas y pueblos del Imperio. Bajo las calles de los pueblos y en cavernas y túneles ocultos, los viles skavens conspiran e intrigan para derrocar a aquellos que moran en el Imperio superior.

LOS OSCUROS PODERES DEL CAOS

La amenaza del Caos es la mayor, pues tiene muchas formas. De todas las razas mortales, la humanidad ha demostrado ser la más susceptible a la seducción de los dioses oscuros, y la más dispuesta a recorrer el camino que lleva a la condenación. Los hombres ponen todo el vigor y ansia de dominio e inmortalidad de sus cortas vidas al servicio del Caos. Dicho servicio concede poder a los dioses del Caos, y a cambio ellos corrompen y retuercen a sus seguidores. La humanidad anhela el cambio y este impulso ha permitido al hombre extenderse por todo el planeta y levantar grandes naciones, y aun así todo este esfuerzo es en vano. Aunque muy pocos hombres lo comprenden, son estos deseos y ambiciones los que nutren a los dioses del Caos y los sacian de poder.

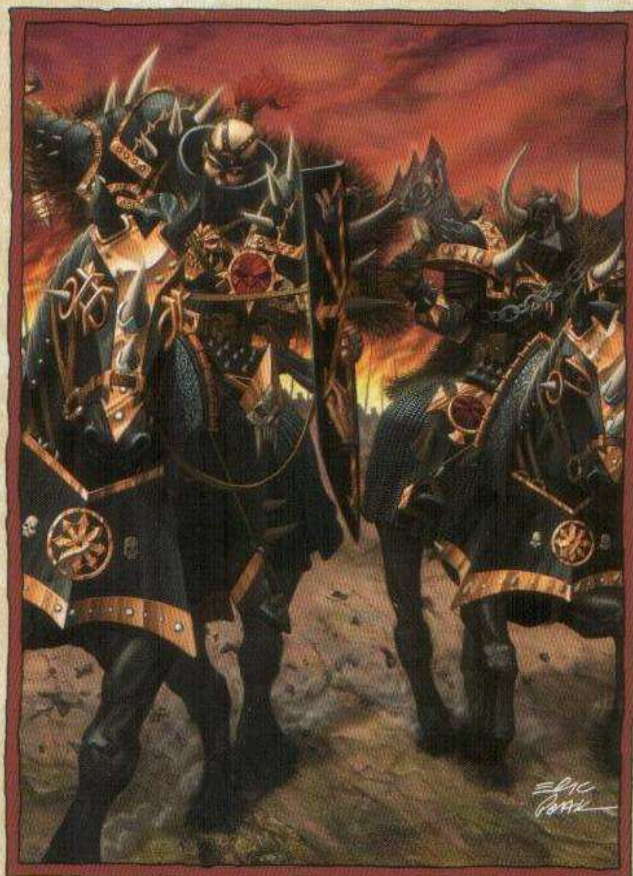
Desde la caída de los legendarios Ancestrales hace muchos milenios, el Caos se ha esforzado constantemente en destruir el mundo de los mortales y establecer un Reino del Caos eterno. Se han perdido incontables vidas, aplastado civilizaciones y destruido pueblos enteros en un intento de resistirse a los dioses oscuros. Cuando las puertas del norte escupieron grandes oleadas de Caos, guerreros de oscuras armaduras y bárbaros salvajes descendieron del norte con tropas demoníacas siguiendo su estela. Horribles criaturas creadas por la transmutadora sustancia del Caos emergieron de los umbríos bosques y los huecos oscuros bajo las montañas para masacrar y quemar.

En toda ocasión los ejércitos del Caos han sido rechazados, pero cada guerra deja al Imperio mermado, más débil y más plagado de dudas. Los dioses oscuros son eternos, por lo que esperan a enviar sus ejércitos, percibiendo y sembrando la discordia entre los habitantes del Imperio para dividir y vencer. Puede que pasen meses, años o siglos hasta que las huestes del Caos ataquen de nuevo. Mas, ¿qué es el tiempo para unos dioses inmortales y sobrenaturales, que estarán ahí cuando el mundo muera y el reino del hombre quede reducido a polvo?

HOMBRES BESTIA

Las incursiones y matanzas de los hombres del norte no son lo únicos peligros para el Imperio, pues en el corazón de sus densos bosques los hombres bestia se reúnen en cantidades cada vez mayores. Los hombres bestia son los Hijos del Caos, y sus formas mutantes y retorcidas mentes están al servicio del Caos desde su nacimiento. No son criaturas naturales: aparecieron por primera vez cuando se derrumbó el portal de los Ancestrales, enviando una lluvia de polvo de piedras de disformidad sobre el mundo. Esto provocó un cambio espantoso en muchos de los antepasados de los humanos y animales del mundo, causándoles graves mutaciones. Los hombres bestia son los engendros de este horrible legado: ni hombres ni bestias, sino un depravado híbrido de ambos.

Su cantidad tan sólo puede intuirse, pero son ciertamente las más extendidas de todas las criaturas del Caos. Los eruditos propensos al pesimismo y a la investigación de lo prohibido temen que los hombres bestia sean más numerosos aún que la humanidad. Agrupados en manadas, los hombres bestia infestan los bosques y los páramos del Imperio y de más allá, con mayor presencia en el Drakwald y en el Bosque de las Sombras. Representan una amenaza inevitable para los viajeros de las rutas forestales y para pequeñas aldeas y alquerías. A menudo saquean



hogares o caseríos por la noche, matan a sus habitantes, queman sus edificios y se llevan a sus animales para comérselos.

Sólo los caudillos más fuertes con una voluntad de hierro pueden mantener unidas a sus hordas el tiempo suficiente para suponer una seria amenaza para el Imperio, pero cuando esto ocurre las tierras del Emperador se encuentran en grave peligro. Los hombres bestia congregan sus sagradas piedras de la manada, atraídos por las hogueras encendidas por un caudillo hombre bestia que desea reunir a las dispersas tropas.

Además de los hombres bestia, los bosques y las profundidades subterráneas ocultan muchas más cosas de formas repugnantes y tendencias malvadas. No se trata de criaturas de ningún tipo o especie reconocible; su linaje ha quedado sumergido bajo generaciones de corrupción física. Estos Hijos del Caos carecen de nombre, pero están ahí... esperando. Cuando el poder del Caos se fortalezca y el portal oscuro vomite su maligna energía, será entonces cuando los Hijos del Caos surjan de entre las sombras, mugiendo, gritando y aullando para proclamar la victoria final de los dioses oscuros.

Y aun así no son siquiera los corrompidos hombres bestia ni los babeantes engendros que sobreviven en las tierras salvajes los que acaben provocando la caída del Imperio. No, la mayor amenaza con diferencia es el enemigo interior, el vil cáncer que se halla en el corazón de los hombres, que habita en las aldeas, pueblos y ciudades, y que incluso camina a la vista de todos, disfrazado de bondad cuando no es otra cosa que maldad.

ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

Los cultos del Caos son como gusanos en el corazón de una manzana podrida, todos reunidos desde los ricos y decadentes hasta los pobres y desesperados. Todo hombre tiene sueños y miedos, y son estos miedos los que atraen a los dioses oscuros. El miedo a la muerte, el ansia de venganza, el deseo de poder o de reconocimiento, todos son los humildes comienzos de los sectarios del Caos; pues cuando un hombre antepone la voluntad de los dioses oscuros, ha dado el primer paso hacia la condenación.

A pesar de que en el Imperio está prohibida toda adoración del Caos, y de que los cazadores de brujas y otros destruyen a todos los enemigos que encuentran, es imposible borrar todo conocimiento de los dioses oscuros. La mutación es un fenómeno ubicuo en todo el Imperio, y el Caos acecha desde las esquinas de las más antiguas historias y los recuerdos más viejos.

Cuando las cosechas se malogran, ¿no resulta tentador pensar que los dioses han abandonado al granjero, y que debería recurrir a otras entidades más antiguas y poderosas? Si uno desea adquirir influencia política o poder mágico, ¿no es una prueba para el hombre arriesgar su alma en busca de conocimientos y gloria? Cuando tus enemigos son numerosos, y débil el brazo con que blandes la espada, ¿a quién puedes acudir salvo a los mayores señores de la guerra? Cuando se desea compañía, amor o veneración, ¿no es el príncipe de los dioses quien ofrece su auxilio? Tras un centenar de pequeños embustes, incluso los más piadosos y nobles de los hombres pueden iniciar el camino hacia el Caos, y habrá quienes les aguarden, dispuestos a recibirlos con los brazos abiertos.

Tales magister y sectarios tal vez ni siquiera sean conscientes de que lo que hacen es en nombre del poder del Caos, pues no todos los hombres cederían su alma a otros sin pensarlo. Hay otros, sin embargo, que han aceptado su destino y han canjeado de buen grado su vida eterna a cambio de poder en este mundo, y tal vez incluso de la posibilidad de engañar a la muerte y conseguir la inmortalidad.

El objetivo de estos hombres les enfrenta inevitablemente con su prójimo y con el Imperio que les ha criado, al igual que un bebé que absorbe la sangre del seno que le alimenta. Para asumir el mando, los sectarios deben derrocar a los que ostentan el poder, destruir a aquellos que se oponen a ellos, y congregan seguidores para su causa. En reuniones secretas y rituales oscuros, urden sus tramas y conjuran espíritus y demonios para que les concedan poder; ignorantes tal vez de que cada vez que lo hacen se acercan más al Ojo del Caos y al éxito definitivo o al olvido eterno.

Todo Caos corrompe. El viaje puede ser rápido o puede ser lento, pero el camino siempre conduce al mismo sitio: el deseo

de dominar a todos los demás y de ver al mundo que les ha despreciado convertido en un juguete de los dioses oscuros.

LOS REPUGNANTES HOMBRES RATA

Aunque los peligros del Caos son conocidos pero no se comprenden en toda su extensión, existe otro peligro que ha sido motivo de disputas entre los sabios y los ignorantes en todo el Imperio. A pesar de los argumentos según los cuales es imposible que existan estas cosas y que no se hayan visto antes, hay algunos que afirman que existe una raza de mutantes con aspecto de rata que dirigen un Imperio Subterráneo que se extiende a lo largo y ancho del Viejo Mundo.

Estas afirmaciones son ciertas, pero el secretismo con que se rodean los skavens, así como la capacidad que tienen los hombres de engañarse a sí mismos y a los demás, basta para poner en duda las historias sobre ratas gigantes que caminan como hombres por debajo de las calles; aunque también hay algunos que saben la verdad. Algunos han visto a los skavens y han vivido para contarlos.

Fue en el año 1111 cuando los skavens atacaron al Imperio por primera vez, cuando los agentes de los Señores de la Descomposición entraron a hurtadillas en aldeas y pueblos y vertieron una infección disformadora en pozos, estanques y ríos. La plaga se extendió por la población como reguero de pólvora, envenenando a los jóvenes, los viejos y los sanos por igual.

La peste apareció casi al mismo tiempo en Nuln, Altdorf y Talabheim, extendiéndose por las ciudades y sus alrededores en cuestión de días. Los ríos, la savia vital del Imperio, se convirtieron en el medio de propagación de la Plaga Negra, hasta que la pestilencia llegó hasta Marienburg y Stirland.

Según se acercaba el invierno y los entumecidos supervivientes luchaban contra el hambre, los Señores de la Descomposición desataron a los clanes guerreros. A millares, los guerreros skavens aniquilaron a los pocos supervivientes de los pueblos y aldeas devastadas. Tomaron esclavos, cultivos y ganado, para luego desaparecer de regreso a las laberínticas madrigueras del Imperio Subterráneo. En respuesta, los Condes ordenaron quemar las aldeas para contener la marea de feidez, a menudo con sus habitantes aún dentro, mantenidos a raya por ballesteros y arcabuceros. Sólo las mayores ciudades escaparon al azote de la enfermedad y a los clanes de skavens. Los hombres rata sabían que aunque habían obtenido una gran victoria, el Imperio aún tenía el poder para resistirles si descubría su existencia y los Condes se movilizaban contra ellos.

En el año 1115, el Emperador Boris Goldgather murió a causa de la plaga que aún perduraba en las tierras, uno de los últimos de entre los casi tres cuartos de la población que sucumbieron al temible contagio. Cuando el Consejo skaven de los Trece finalmente consideró que había llegado el momento, después de años de esclavitud y masacre, no estaban preparados para enfrentarse a la resistencia del conde Mandred de Middenheim.

Cuando los skavens atacaron Middenland, miles de refugiados se echaron sobre la ciudad desde los territorios circundantes. A pesar de los cordones y las tropas encargadas de contener a los infectados, los skavens se infiltraron en las catacumbas bajo la ciudad y desataron la plaga en el corazón de Middenheim. Mientras la muerte y el pánico atenazaban la capital de Middenland, Mandred avanzó con el ejército que fue capaz de reunir y consiguió el suficiente apoyo de los demás Condes para enviar la plaga de hombres rata de regreso bajo tierra. Durante un tiempo, el ataque de los skavens se había rechazado.

Hacia el año 1124, la cruzada de Mandred había destruido a los skavens en muchas partes del Imperio, conduciéndolos hacia el sur y el este. Las divisiones internas en el Consejo de los Trece obligaron a los skavens a centrarse en recuperar el control de su propia especie, en concreto de la amenaza que representaba la ingente cantidad de esclavos que habían capturado (tan grande había sido su éxito).



Como gesto de despedida, los Señores de la Descomposición enviaron a un asesino a Middenheim para que matara a Mandred, que había sido coronado Emperador. El ataque tuvo éxito, y los actos de los skavens fueron camuflados mediante pruebas cuidadosamente elaboradas para inculpar a unos supuestos mutantes que vivían en las alcantarillas de la ciudad.

Desde su gran ofensiva, los skavens han estado recuperando fuerzas, recurriendo a menudo a avariciosos aliados humanos que les proporcionan información o cumplen sus órdenes. En el año 2320 algunos skavens, ayudados por marineros supersticiosos y estibadores corruptos, se infiltraron en el puerto de Marienburg y destruyeron muchos barcos con tarros de aceite ardiendo. En el 2387 socavaron los muros del castillo de Siegfried en Sylvania. Cuando su aliado, el príncipe Karsten de Waldenhof, se negó a pagarles lo que le habían exigido, los skavens atacaron Waldenhof y se llevaron a todos los niños del pueblo.

Más recientemente, los skavens han estado bastante activos en Nuln, bajo el liderazgo del vidente gris Thanquol. El corregidor de la Condesa Emmanuelle, Fritz von Halstadt, fue sorprendido mientras dirigía una red de contrabando en las cloacas de la ciudad, y los planes de Thanquol para provocar una guerra civil en Nuln se vieron frustrados cuando su trama fue descubierta por una pareja de aventureros itinerantes que habían acudido a la ciudad por otros asuntos.

Al igual que el Caos del que provienen, los skavens representan una amenaza sutil aunque mortífera. Astutos, pacientes y terriblemente feroces cuando hace falta, roen las raíces del Imperio, sembrando la corrupción en el corazón de los hombres. Innumerables e inadvertidos, son el peligro oculto que se esconde en cada callejón y tras cada tapa de alcantarilla.

LOS MUERTOS VIVIENTES

El hombre teme a la muerte por encima de todas las cosas. La mayoría suelen conformarse con criar hijos e hijas, y los reyes y emperadores erigen monumentos para que las generaciones venideras les recuerden, mientras que los hombres de menos recursos registran sus vidas en diarios o crean obras de arte y artículos artesanos. De esta forma, algo suyo prevalecerá aun después de sus muertes. Pero algunos individuos toman medidas más oscuras y desesperadas. Recurren al oscuro arte de la nigromancia.

La nigromancia es la magia del mundo de los muertos. Un nigromante puede comunicarse con los muertos e invocar espíritus. Su magia le permite prolongar su vida durante siglos y animar cadáveres para crear legiones de zombies que luchen por él. Desde que las puertas se derrumbaron y el Caos en estado puro se derramó sobre el mundo, los muertos no han descansado en paz en sus tumbas. Durante incontables generaciones, hombres malvados han pretendido esclavizar a los muertos a su voluntad, y el propio Sigmar se enfrentó al más grande de todos los nigromantes: el temido señor de los no muertos, Nagash.

Aquellos que practican la más espantosa de todas las artes prohibidas se exponen a peligros terribles. Algunos intentan prolongar sus vidas durante décadas o incluso siglos, más allá de su ciclo vital natural. A veces lo consiguen, y estos individuos conservan su cuerpo físico y la poca cordura que les quedase. Pero lo normal es que el resultado sea mucho más horrible que la propia muerte. El uso continuado de la magia oscura drena el alma y marchita el cuerpo. Con el paso del tiempo los nigromantes van adquiriendo un aspecto cada vez más cadavérico.

El estudio de la nigromancia está envuelto en misterio. Para aprender el arte oscuro, un aspirante debe contactar con un nigromante y convertirse en su aprendiz, o adquirir uno de los Tomos Prohibidos (como el Liber Mortis, o uno de los Nueve Libros de Nagash). Otro de estos volúmenes es el Libro de los Muertos, escrito por el príncipe árabe loco Abdul ben Raschid, que viajó a la Tierra de los Muertos en el lejano sur y, enloquecido por sus experiencias, escribió su blasfema obra maestra. No vivió para ver la amplia repugnancia pública que provocó su libro, ni la enorme pira en la que el califa de Ka-Sabar quemó todas las copias que pudo encontrar. Por desgracia, el califa no las encontró todas.



Los libros prohibidos poseen sus propios peligros. El saber de la nigromancia se halla en estos libros, escritos con tinta hecha con sangre humana y encuadernados con piel de los mortales. Sólo aquellos de voluntad fuerte pueden leer estos libros y conservar algún resquicio de cordura. Estos tomos prohibidos revelan los horribles secretos del más allá, de los oscuros y dementes sueños que los muertos tienen en su descanso eterno.

Estos libros contienen muchos de los hechizos para levantar a los muertos, convocar magia de muerte y controlar a los no muertos inferiores. También describen rituales que atraen la magia oscura, mencionan los días en que la magia maligna es más intensa y los lugares que atraen a los vientos de la magia nigromante.

Los nigromantes son aborrecidos y perseguidos universalmente. Los hombres del Imperio respetan a los muertos, y tanto los sacerdotes de Morr como los cazadores de brujas persiguen sin descanso a aquellos que puedan profanar el sueño de los difuntos. Muchos aspirantes a nigromante han perecido en las purificadoras llamas de los cazadores de brujas. Sin embargo, no son sólo los nigromantes los que amenazan al Imperio, pues la sombra de los vampiros también se extiende sobre estas tierras.

LA MARCA DE LOS CONDES VAMPIRO

En la frontera oriental de Stirland, bajo la fría sombra de las Montañas del Fin del Mundo, se encuentra Sylvania, el lugar más fatídico del Imperio (y algunos dirían que del Viejo Mundo). Es una región abrupta y estéril cubierta de colinas yermas, áridos desiertos y bosques cubiertos de niebla. Todo el que no tiene una nefasta razón para visitar esta región la evita activamente. Tan sólo un lunático se aventuraría en Sylvania tras caer la noche, y ni los más valientes caballeros andantes de Bretonia, ni siquiera los más fatigados pedirían cobijo en uno de los ominosos castillos que se ciernen sobre estas tierras. Por la noche, las decadentes aldeas se protegen de la oscuridad, sus maleducados habitantes atrancan las puertas y cuelgan manojos de angélica y raíz demoníaca en las ventanas, creyendo que tales cosas les protegerán de aquellos que caminan de noche.

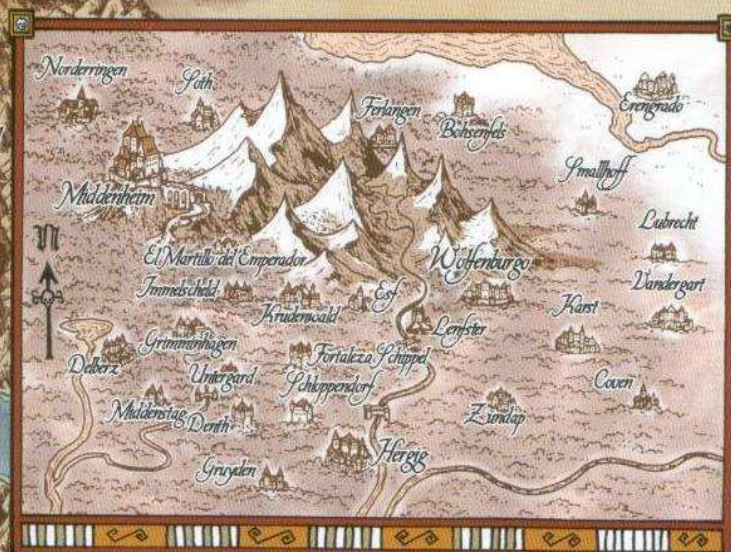
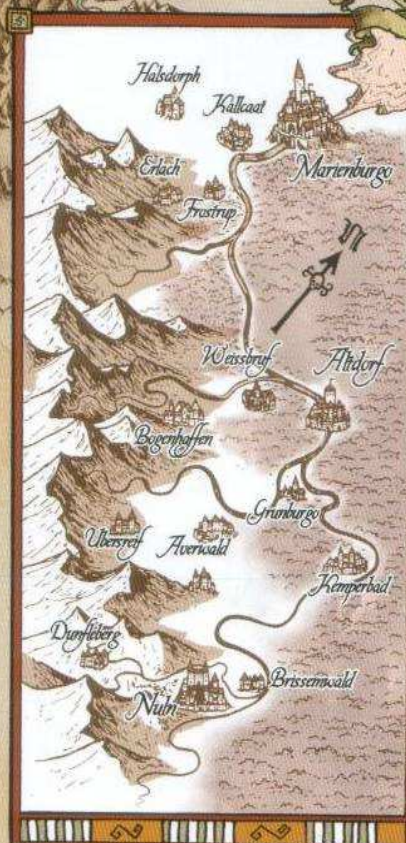
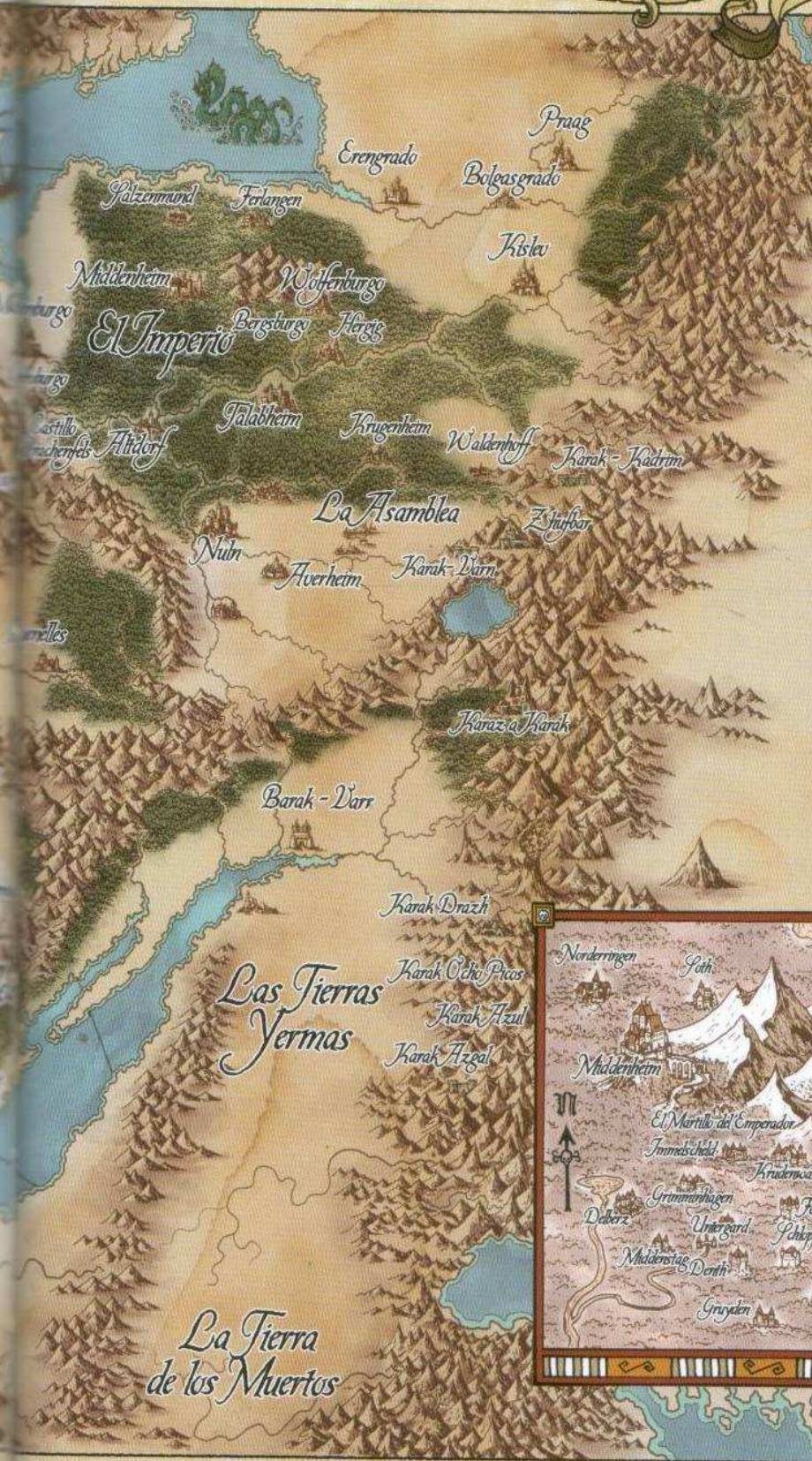
Tierras Civilizadas

Arderá el cometa, pero la luz
En la oscuridad roen los huesos del mundo. Quién posee
la fuerza para ir abajo, abajo. Incluso los enanos temen
las oscuras profundidades. Mas ahí se encuentra su
corazón. El origen mismo de la corrupción yace más
abajo. Y por detrás. Está en todas partes y en ninguna.
Está en el aullido del viento, en la furia de las olas, y en lo
más profundo de la mente del hombre.

Las naciones del Viejo Mundo creen haber conseguido
una importante victoria, pero son unos necios ciegos. En
efecto, se ha derramado sangre, y en abundancia. Pero,
¿victoria? Si cortas una cabeza a la hidra, ¿cesa el
combate? No, puede que el Señor del Fin de los Tiempos
haya sido detenido en el peñón de Ulric, pero las ocho
flechas están más allá del tiempo. Cada vez que amamos,
que codiciamos, incluso cada vez que
morimos, se hacen más. ¿Quién posee la
voluntad para combatir a la mano invisible? Los elfos se
han cavado sus propias tumbas en Ulthuan; el imperio
enano está agrietado y caído; y el hombre, el hombre nació
débil y envejecido. En las iglesias de Sigmar rezan a un
Emperador que murió hace más de dos mil años. ¿Qué es
Sigmar, comparado con los dominios del Trono de
Cráneos? Un insolente, un presuntuoso, un impostor.
El Imperio lo pagará. El Viejo Mundo se ahogará en
sangre. No pueden ver la verdad que hay frente a sus
ojos, ni sentir la descomposición que hay bajo sus pies. Se
acerca el Fin de los Días y ninguno de los herederos de
Sigmar pose la fuerza necesaria para detenerlo.



Las Tierras del Viejo Mundo





Los hechiceros afirman que los vientos de la magia soplan oscuros por toda Sylvania, y que las fortalezas de los nobles están construidas en emplazamientos marcadamente funestos y de oscuro pasado. Hasta los más brutales y despiadados recaudadores de impuestos del Conde Elector de Stirland portan amuletos bendecidos por los sacerdotes de Morr y Sigmar, y se rodean de compañía adecuadamente fuerte cuando su señor les exige que cumplan con sus tareas allí.

Durante siglos, Sylvania fue guarida de nigromantes y otros hombres perversos. Sin embargo, no fue hasta los oscuros tiempos de las Guerras Vampíricas cuando se reveló la verdadera maldad que moraba en las sombras.

En la Geheimnisnacht del año 2010 tras el nacimiento de Sigmar, se descubrió la espeluznante verdad sobre Vlad von Carstein, soberano de Sylvania, cuando asomó por las almenas de la fortaleza de Drakenhof y entonó un terrible encantamiento de las páginas de los Nueve Libros de Nagash. Los muertos de toda la región se movieron en sus tumbas. Los esqueletos se abrieron paso a través del blando suelo de Sylvania, los zombies abandonaron sus criptas y los necrófagos se apresuraron a recibir a su nuevo maestro. Von Carstein había arrojado su guante a los Tres Emperadores: habían comenzado las Guerras de los Condes Vampiro.

Los ejércitos sylvanianos avanzaron hacia el noroeste, envueltos en nubes tormentosas durante el día, avanzando sin descanso durante la noche, en dirección a Talabecland. Junto a los esqueletos y no muertos controlados por sus amos vampíricos marchaba una milicia de campesinos, tan dispuesta a servir a sus sobrenaturales maestros como lo estaría a servir a cualquier otro noble. El ejército de Talabecland se enfrentó al contingente en la batalla del Vado de Essen, pero fue aplastado por las huestes de los no muertos. Después de la batalla, von Carstein proclamó que perdonaría las vidas a sus adversarios si se daban la vuelta, pero que no tendría piedad si le hacían frente. Los cuerpos de los caídos se unieron a su ejército esa misma noche.

Los seguidores de Vlad capturaron a Hans Schliffen, general del ejército, pero tras ser testigo de la impía masacre Schliffen enloqueció de rabia y se liberó. Le arrebató la espada a uno de los guardias de Vlad y cercenó la

cabeza de éste, antes de ser troceado por los seguidores del difunto conde. Mientras los demás vampiros se peleaban por el control del ejército, Vlad regresó con ellos, intacto y entero, y no por última vez.

Vlad murió de nuevo a manos de Jerek Kruger, Gran Maestro de los caballeros del Lobo Blanco, y el ejército de Sylvania fue destruido por las fuerzas del Graf de Middenheim. No obstante, un año después se halló al pie del Ulricsberg el cadáver magullado y exangüe de Kruger, y el ejército de Vlad volvió a marchar a la batalla. En Bluthof, Vlad fue abatido por el Colmillo Rúnico del Conde de Ostland después de que le atravesaran no menos de cinco lanzas de caballería, y a pesar de ello tres días más tarde ofició con orgullo una crucifixión en masa de prisioneros a las puertas del pueblo. En el puente de Bogenhafen una afortunada bala de cañón arrancó la cabeza de von Carstein. Una hora después, la dotación del cañón estaba muerta y la aldea había sido arrasada. Los soldados del Imperio estaban sobrecogidos por el terror ante un enemigo aparentemente invencible.

En invierno del 2051 los von Carstein sitiaron la mismísima Altdorf. El propio Reik había sido desviado para formar un foso lleno de estacas alrededor de los muros de la ciudad, con la esperanza de mantener alejados a los vampiros, pero fue en vano. Vlad exigió una vez más que abrieran las puertas de la ciudad y que sus habitantes le sirvieran en vida, o se encargaría de matarlos a todos para que le sirvieran más allá de la muerte. Fue el Gran Teogonista Wilhelm III quien reunió a la gente de la ciudad, incluido Ludwig, príncipe de Altdorf y aspirante al trono del Emperador, pues muchos estaban dispuestos a acceder a las peticiones de Vlad. Wilhelm pasó tres días ayunando y orando dentro de la Gran Catedral de Sigmar, tras los cuales salió y le dijo al pueblo que Sigmar le había mostrado el camino a la victoria.

Ese día, un ladrón llamado Félix Mann se coló en el campamento de los von Carstein. Mann, el mayor ladrón de la ciudad, obtendría el indulto si lograba robar el anillo de oro de Vlad. Mientras los aristócratas sylvanianos dormían en sus ataúdes abiertos (pues tal era su vanidad), Mann sacó el anillo del dedo de Vlad y huyó.

Vlad von Carstein se puso furioso al despertar y descubrir el hurto. A su orden inmediata, hileras de muertos insensibles alzaron contra los muros enormes torres de asedio hechas con huesos, mientras los defensores de Altdorf se aprestaban para el combate.

El Gran Teogonista se enfrentó al conde vampiro en el corazón de la batalla, en la más alta torre de la muralla. Wilhelm sabía que jamás podría sobrevivir a su inmortal adversario. Cuando sintió que sus fuerzas se desvanecían, se aferró con fuerza a Vlad y se arrojó del muro. Wilhelm cayó sobre Vlad y ambos quedaron empalados en una estaca de madera al pie de la muralla. Con un alarido desgarrador, el conde murió de verdad, desprovisto del poder mágico de su anillo.

Los condes vampiro llevan siglos causando estragos en el Imperio; a veces se contentan con esperar y vigilar, y a veces avanzan para devastar las tierras de los vivos. Algunos han estado locos (como Konrad von Carstein), mientras que otros han sido grandes practicantes de las artes nigrománticas. No obstante, todos ellos han puesto a prueba a fondo al Imperio.

El último y más peligroso de los condes vampiro fue Manfred, un ser sutil, astuto y traicionero del que se dice que estaba despierto cuando fue robado el anillo de los von Carstein, y que lanzó un encantamiento sobre los centinelas para que no se dieran cuenta. Mientras los hombres y mujeres poderosos del Imperio volvían a disputarse la corona de Emperador, Manfred dedicó su tiempo estudiar las artes oscuras y acumular poder.

Atacó en el año 2132, derrotando a varios ejércitos imperiales reunidos precipitadamente que intentaron detener su avance durante la Guerra del Invierno. Como Vlad antes que él, se dirigió hacia Altdorf y llegó a finales del invierno para encontrar la capital de Reikland aparentemente indefensa. Pero cuando se acercaba al frente de su putrefacto ejército, el Gran Teogonista Kurt III apareció en las almenas, con el prohibido Liber Mortis en sus manos. Los sacerdotes de Sigmar conjuraron el Gran

Hechizo de Desunión y Manfred se vio obligado a retirarse cuando su ejército se desmoronó a su alrededor.

Enfrentados a esta amenaza, los dirigentes del Imperio dejaron a un lado sus diferencias el tiempo suficiente para hacer retroceder a Manfred hasta Sylvania, para luego marchar hacia el castillo de Drakenhof. Finalmente se enfrentaron a Manfred en el pantano de Hel, y el Conde de Stirland logró abatirle cuando intentaba huir en su cuadriga. El cadáver de Manfred se perdió en las orillas de la gran ciénaga. El Conde de Stirland

reclamó toda Sylvania para sí como botín de guerra, y la anexionó a sus dominios. Nadie se opuso.

Así terminó aparentemente la amenaza de los condes vampiro. Aún se cuentan historias oscuras sobre los muertos vivientes y sus maestros ávidos de sangre; los cazadores de brujas todavía se aventuran en Sylvania para llevar el fuego y la estaca a las criaturas no muertas que la habitan; y durante la gran invasión de Archaón, el jefe militar del Caos, algunos afirman que una nueva hueste de no muertos partió a la batalla.

— VECINOS Y ALIADOS —

Aunque el Imperio es la mayor de las naciones del Viejo Mundo, no es la única; tiene muchos vecinos y, a veces, aliados. Alguna vez se producen conflictos con estas naciones, aunque son mucho más habituales el comercio y la ayuda mutua.

LOS REINOS FRONTERIZOS

Al sur del Imperio, a través del Paso del Fuego Negro y más allá de las Montañas Negras, yace una región indómita y salvaje. Los nobles desheredados del Imperio acuden a ella para fortalecer su poder, de ahí que el árido terreno esté salpicado de pequeños castillos y fortalezas, divididos entre los insignificantes feudos de estos belicosos aristócratas. De estos abusivos nobles deriva el nombre de la región: los Reinos Fronterizos.

Los Reinos Fronterizos son una tierra de oportunidades para mercenarios y aventureros por igual. Bordeados al sur por el Río de la Sangre, los Reinos Fronterizos son asaltados continuamente por los orcos y goblins de las Tierras Yermas. También se producen guerras entre ejércitos de mercenarios pagados por algún que otro barón para extender sus pequeños dominios.

También pueden encontrarse en los Reinos Fronterizos cazadores de tesoros en abundancia, pues hay viejas tumbas de las antiguas tribus preimperiales en toda la región. Las baldías colinas ocultan montículos de oro, y en más de una cima los monolitos de antaño se yerguen hacia el cielo como dientes mellados. Se dice que estos señores antiguos no descansan en paz, y sus tumbas están protegidas por maldiciones anteriores a la época de Sigmar. Además, los nigromantes y otros hechiceros malvados acuden a los Reinos Fronterizos para practicar sus artes oscuras, lejos de las antorchas de los cazadores de brujas.

Hacia el oeste se encuentra el Golfo Negro, cuyo litoral está lleno de cuevas naturales y fondeaderos ocultos. Ello lo convierte en un lugar idóneo para que los corsarios establezcan sus guaridas, y es bastante frecuente que muchos de los mercenarios que ejercen su oficio aquí se dediquen a la piratería cuando no disponen de trabajos más legítimos.

Las laderas de las Montañas del Fin del Mundo, hacia el este, son igualmente anárquicas y los líderes bandidos luchan con los kaudillos orcos por el control de las rutas al Paso del Fuego Negro, ansiosos por saquear a los viajeros incautos del Imperio o a las caravanas enviadas para comerciar con los dispersos asentamientos de los Reinos Fronterizos.

Con todo, estos Reinos son la frontera del Imperio, y todo hombre de moral flexible puede ganarse la vida en ellos durante algún tiempo. Sin embargo, es igual de probable que muera en un campo de batalla olvidado, o en las fauces de un horror funerario recién despertado.

BRETONIA

Bretonia es la región originada a partir de los reinos tradicionales de la tribu de los bretonianos en la época de Sigmar. Apenas mil años después de que Sigmar fundase el Imperio, estas tierras estaban llenas de peligros. En concreto, los orcos infestaban los ducados que habían establecido los

líderes tribales bretonianos más poderosos. Hasta entonces, los ducados eran naciones independientes, aliadas o enfrentadas entre sí en igual medida. Sin embargo, en aquellos tiempos turbulentos, el duque de Bastonne, Gilles, encabezó un poderoso ejército para ayudar a sus sitiados compatriotas y unirlos contra su enemigo común.

Gilles había sido testigo de la aparición de una hermosa diosa, a la que reconoció como la Dama del Lago. Ella le conminó a que reuniese tantos guerreros como estuviera en su mano para hacer frente a un inmenso ejército orco que asolaba las tierras de Quenelles en los límites del misterioso bosque encantado de Athel Loren. Como recompensa, Gilles y sus compatriotas más allegados bebieron de un cáliz que les ofreció la Dama del Lago, lo cual les confirió gran fuerza, sabiduría y resistencia a la magia. Gilles hizo lo que le pedía, y conforme se extendían las noticias sobre su don divino, logró unificar a los duques bajo su mando. Destruyó a los orcos en combate, y la Dama del Lago se le volvió a aparecer. Le dijo que cualquier caballero lo bastante valiente y puro podría buscarla, y si ella lo hallaba fuerte de cuerpo y de alma también podría beber del cáliz; este era su premio a la lealtad de los bretonianos. Tras contemplar tan milagroso acontecimiento, y habiendo presenciado la destreza en combate de Gilles y sus caballeros del Grial, los demás duques le hicieron juramentos de lealtad y lo nombraron primer rey del territorio unificado de las tribus bretonianas: Bretonia.

Gilles falleció tan sólo unos cuantos años después, mientras se encontraba de peregrinaje con algunos de sus caballeros más jóvenes al lugar en el que la Dama se le apareció tras la batalla contra los orcos. Aún había pieles verdes acechando en la región, y el grupo de Gilles cayó en una emboscada. Una inmundicia orca hirió de muerte a Gilles, y los dos caballeros andantes supervivientes lo llevaron al lago sagrado y rezaron para que la Dama regresara y salvase a su rey. Una figura solitaria apareció de entre la arremolinada bruma, sobre un bote que se movía sin remos ni velas. Era una hermosa y alta doncella, envuelta en una túnica y un manto con la capucha echada, de modo que sólo podía verse parte de su delicado rostro. Ordenó a los caballeros que tendieran a un Gilles casi muerto en su bote, diciéndoles que viviría, pero como sirviente de la Dama del Lago. Ella se presentó como el Hada, mensajera de la Dama, y dijo que Gilles se convertiría en el guardián inmortal de las sagradas aguas del lago.

El hijo de Gilles, Louis, fue escogido como sucesor al trono de Bretonia. Sin embargo, los duques y barones señalaron acertadamente que Gilles había sido un hombre extraordinario, bendecido por encima de los demás por la Dama del Lago. Habiendo heredado la valentía de su padre, Louis declaró que buscaría el grial del que había bebido su padre, demostrando así su derecho a ser rey. Su arrojo le granjeó el título de Louis el Temerario. Louis desapareció durante muchos años en su búsqueda del grial, para regresar finalmente con una espléndida corona de oro y con armas encantadas, que afirmaba haber recibido de la Dama del Lago. Desde entonces, no se le ha permitido a ningún hombre ceñirse la corona dorada sin haber sido nombrado antes caballero del Grial. Con el paso de los años la corona ha pasado a diferentes familias y ducados, pero siempre ha sido ostentada por alguien que ha visto y hablado con la Dama del Lago.





EL ORDEN SOCIAL

La sociedad bretoniana se basa en una jerarquía feudal. Los campesinos sirven a los caballeros a cambio de protección, y éstos están obligados a proporcionar asistencia militar a sus señores a cambio de ciertos derechos (propiedad de la tierra, recaudación de impuestos, recibir ayuda y fuerzas militares en época de guerra, etc.). En la cima de la jerarquía se encuentra el rey. Por debajo del rey se encuentran los duques. Hay catorce ducados tradicionales en Bretonia: Carcassonne, Quenelles, Brionne, Aquitaine, Bastonne, Bordeleaux, Mousillon, Parravon, Montfort, Lyonesse, Artois, Gisoreux, L'Anguille y Couronne. La ciudad de Mousillon es actualmente una ciudad fantasma, y el ducado también está cayendo en el desconcierto; muchas de sus tierras han sido anexionadas por Lyonesse.

Por debajo de los duques hay otro estrato de nobleza: los condes y barones. Los reyes, duques, condes y barones también son los señores de los caballeros, que son los nobles inferiores. Cada caballero (incluida la nobleza superior) cuenta también con un ejército de hombres de armas. Estos hombres de armas se escogen de entre los físicamente más aptos del campesinado, y a cambio de formar parte de una fuerza de combate permanente para el caballero, pueden recibir una pequeña extensión de terreno para sus familias. En teoría, un caballero puede convocar a todos los plebeyos para que le sirvan en la batalla, pero esto casi nunca se ha llevado a la práctica.

Bretonia no ha generado una clase media tan poderosa como la del Imperio. Por tanto, no existe una fuerza moderadora que mantenga controlada a la nobleza. Aunque se supone que el sistema feudal beneficia tanto a nobles como a plebeyos, a los mugrientos campesinos les cuesta ver la parte en la que salen ganando. En Bretonia hay dos mundos distintos, uno de relucientes castillos y caballería, y otro de sordidez y duro trabajo.

RELIGIÓN BRETONIANA

Las antiguas tribus bretonianas adoraban a muchos dioses, al igual que las demás tribus ancestrales. En concreto, la adoración del dios

Taal se extendió por las grandes montañas del este, y aún se le venera extensivamente en los ducados de Parravon, Montfort y Querelles. Los guerreros del sur de Carcassonne y Brionne tienen en gran estima a la diosa guerrera Myrmidia, y su culto también se ha extendido a Aquitaine. Entre las tribus bretonianas era habitual la adoración de los espíritus de la tierra; podían verse al alba y al ocaso, caminando entre la niebla como criaturas de otro mundo. Se decía que estaban gobernados por una poderosa reina, que vivía en las montañas, en la hierba, en los ríos y en los apacibles lagos de los ducados bretonianos. Por esta razón se la conocía como la Dama del Lago, y todo guerrero bretoniano que defendiera sus tierras podía apelar a la Dama para que le infundiera fuerza y coraje.

Sin embargo, desde que se apareció a Gilles el bretón, la Dama del Lago se ha convertido en la diosa de la nobleza. Personifica las mismas tierras de Bretonia, y los ideales sobre los que se fundó el reino. Los campesinos veneran a la Dama, pero en mucha menor medida, y combinan su culto con el de otros dioses más adecuados para su lugar en la vida. El más extendido de estos cultos es el del dios de la naturaleza Taal y su esposa, la diosa madre Rhya. También rezan a Shallya para evitar la desgracia de plagas y enfermedades, y aquellos que viven en los puertos y la costa ruegan con frecuencia a Manann, el dios de los mares. En las empobrecidas ciudades, en las que reina el crimen y la depredación está a la orden del día, existen muchos templos secretos dedicados al dios bribón Ranald (y a muchas otras deidades menos agradables). Aunque los caballeros no ignoran a estos dioses antiguos (hacerlo sería meterse en problemas), dedican sus vidas a proteger y venerar a la Dama del Lago, fundadora de la nación.

Se rinde culto a la Dama por toda Bretonia en santuarios del Grial, situados en lugares donde se ha manifestado alguna vez, o en los que se han tenido visiones sobre el grial. También hay santuarios de la Dama dentro de las ciudades y los castillos de los caballeros del Grial. El poder de la Dama está representado por el Hada y los caballeros del Grial, incluyendo al rey y a muchos de los duques. Aunque el Hada no tiene mucho interés en la política de Bretonia, se sabe que en ocasiones ha comandado a los caballeros del Grial en una gran búsqueda para matar a un monstruo que asuela un lugar sagrado para la Dama o para combatir a un ejército que intenta usurpar los dominios de la diosa.

Los caballeros del Grial responden ante el Hada así como ante el rey, y pueden considerarse templarios de la Dama del Lago. Por lo general se dedican a sus asuntos, y muchos llevan una vida solitaria en los santuarios del Grial. A veces, en la víspera de una batalla, uno o varios caballeros del Grial pueden unirse a un ejército bretoniano para combatir a su lado. Muchos creen estar guiados por la propia Dama. Una vez conseguida la victoria, desaparecen tan misteriosamente como llegaron.

Bretonia es independiente de sus vecinos, y alguna vez se ha aliado con el Imperio y con Estalia, e incluso ha participado en guerras de su parte. Muchos caballeros bretonianos se embarcan en cruzadas a Arabia y las Tierras de los Muertos, y los Reinos Fronterizos son el hogar de muchos principados y feudos pequeños de nobles bretonianos desheredados o deshonorados.

LOS REINOS ESTALIANOS

Los reinos estalianos se hallan en el lejano sur, donde la amenaza del Caos parece muy remota. Al igual que los Reinos Fronterizos, Estalia es un conjunto de reinos menores, sin embargo, a diferencia de aquellos, los estalianos no tienen que enfrentarse a amenazas de orcos y goblins, por lo que tan sólo combaten entre ellos.

Un único acontecimiento pudo suponer la unificación de Estalia: la invasión del sultán de Arabia hace más de mil años. Un inmenso ejército árabe desembarcó en Estalia y conquistó gran parte de su territorio, incluyendo la ciudad de Magrita. En respuesta al llamamiento de Estalia acudieron ejércitos de cruzados de Bretonia, el Imperio y las ciudades estado de Tilea. Los árabes fueron derrotados y las tierras recuperadas, pero durante el conflicto no surgió ningún líder estaliano que unificara los pequeños reinos. Sin un Sigmar o un Gilles para dar ejemplo, Estalia

volvió a los modelos familiares. En menos de una generación los cruzados ya se habían marchado y los estalianos estaban otra vez luchando entre sí.

En la actualidad, los dos reinos más poderosos son las ciudades estado de Bilbali y Magrita. La fuerza de ambas procede del comercio y de su acceso al mar, hecho que provoca bastantes envidias entre los reinos pobres de las Montañas Irrana. Hay muy poca evidencia de la influencia del Caos en los reinos estalianos, pero haberla, la hay. Tal vez muy sutil, pero no por ello menos letal. No es la fuerza bruta de los feroces hombres bestia, sino más bien las conspiraciones ocultas de sociedades secretas lo que está desgastando la lejana Estalia.

No hay cazadores de brujas persiguiendo al Caos en Estalia, pero el culto a Myrmidia es muy popular. Es la diosa protectora del arte y la ciencia de la guerra y los estalianos conocen muy bien sus enseñanzas. Si Tilea es famosa por sus mercenarios, Estalia lo es por sus duelistas. Pueden encontrarse escuelas de esgrima por toda la región, y muchas de ellas tienen largas historias y rivalidades mortales. Los espadachines estalianos son notorios, y los practicantes del estilo Diestro (ver **Capítulo 3: Profesiones**) están adquiriendo cierto renombre.

KISLEV

Al nordeste del Imperio se encuentra Kislev, la nación "civilizada" más septentrional. Limita con el Imperio al sur y al oeste, con el mar de las Garras al oeste, el Territorio Troll al norte y las Montañas del Fin del Mundo al nordeste y al este. La frontera norte del país no está muy definida, pero muchos la sitúan en el río Lynsk, que fluye hacia el oeste desde las Montañas del Fin del Mundo hasta desembocar en el mar de las Garras. Su límite con el Imperio se ha establecido en el río Urskoy (que recibe su nombre del dios Ursun), un afluente del Talabec. El norte de Kislev apenas puede distinguirse del Territorio Troll y la tundra que hay más allá, con más árboles hacia el este en las laderas de las montañas. Algunas tribus de Kislev se adentran hacia el norte más allá del Lynsk, en el Territorio Troll, y hacia el este a través del Paso Elevado. Es una región fría y estéril, y la mayoría de los kisleuitas que la habitan llevan una vida nómada, desplazándose de unos pastos a otros del mismo modo que las tribus de bárbaros de las Tierras Oscuras.

Más al sur, Kislev es más acogedora, aunque aún sigue teniendo un clima frío durante todo el año. En estas tierras pueden prosperar las granjas, aunque como la sillería no abunda, tales edificios suelen estar hechos de mampostería o de bastas estructuras de madera (consideradas por la gente del Imperio como primitivas y poco civilizadas). Esto choca con los poderosos palacios y templos de las ciudades meridionales, con su oro, sus cúpulas con forma de cebolla y sus torres características.

LOS HABITANTES DE KISLEV

Kislev son casi dos naciones en una. Por un lado, están los gospodares del sur y de las ciudades, más civilizados, y con tierras relativamente más fértiles. Y en el norte, en especial al norte del Lynsk, están las tribus nómadas de los ungoles.

Los kisleuitas tienen fama de ser gente austera y taciturna, lo cual no es de extrañar teniendo en cuenta la inhóspita tierra que habitan. Son tan inclementes como el clima del norte, y tienen un siniestro sentido del humor, casi morboso. Asíduo baluarte contra las tribus del Caos, disfrutaban en cierto modo la deuda que han contraído con ellos los habitantes del sur del Imperio, a quienes protegen. Sin embargo, eso no impide que los kisleuitas se quejen amargamente sobre el estado de las cosas a la primera de cambio. Los kisleuitas están más cerca de la gente del Imperio de lo que ninguno querría admitir, y les ven con una especie de humor condescendiente que parecería más apropiado para dirigirse a un niño brillante pero ligeramente excéntrico. De hecho, la mayoría de los kisleuitas piensan que sus vecinos se han ablandado de tanto vivir en tierras fértiles, y que les vendría muy bien pasar uno o dos años en el norte, "viviendo al viento", como les gusta describirlo a los kisleuitas

(en referencia a los feroces vientos nórdicos que a menudo preceden a un ataque del Caos).

Los kisleuitas descienden de las tribus humanas que se separaron de las tribus de los kurgan del norte y el este. En concreto, la influencia de los kurgan aún se deja sentir en el norte, y las tribus ungoles ecuestres comparten muchas tradiciones y costumbres de los dolganos, khazags y demás tribus nómadas. Las antiguas tradiciones de estos pueblos se contemplan con mayor afición entre los nómadas, que consideran que sus primos sureños se han debilitado por la influencia del Imperio. En este sentido, el culto a los antiguos y diversos dioses kisleuitas varía en toda la nación, siendo más destacado en el norte, mientras que en el sur se han incorporado otros dioses al panteón kisleuita. Además, los gospodares han traído consigo el culto a Ursun, el dios oso, que se ha establecido fuertemente como religión predominante de Kislev.

Como la mayoría de los antepasados kisleuitas eran originarios de las estepas orientales y los agrestes territorios nórdicos, sus deidades constituyen importantes fuerzas en sus vidas. Se rinde culto a varios espíritus domésticos y de la naturaleza en todo el Viejo Mundo, pero en Kislev este tipo de

CARTA A CASA

Queridísima Magda,

Espero que estés bien cuando recibas esta carta. Parece que hace años que salí de Delberz en la caravana de herr Grunner, aunque a decir verdad sólo hace seis meses. No sé si recibiste mi carta desde Kislev, pero hace ya dos semanas que dejamos esa extraña región. Creía que herr Grunner no nos llevaría más allá de Erengado, pero me equivocaba. Conoció allí a algunos mercaderes de Norsca. Dijeron que nuestras mercancías serían bienvenidas en su patria, ya que pocos comerciantes se atrevían a viajar hasta ella. Herr Grunner envió a la mitad de la caravana a Marienburgo, y los demás nos embarcamos hacia Norsca. ¿Puedes creerlo?

Te escribo desde un pueblo cuyo nombre no sé pronunciar. Es un pequeño asentamiento en la costa meridional de Norsca. Los primeros días aquí transcurrieron en paz. La mayoría de sus habitantes se dedican a la pesca y la caza, y pasábamos todas las noches en una gran casa comunal, compartiendo comida, calor e historias. Me sorprendí bastante. Todas las historias que habíamos oído acerca de nórdicos sanguinarios parecían absurdas.

Una semana después de nuestra llegada, oteamos varias velas que se dirigían hacia el pueblo. Una hora después, tres largos barcos atracaron junto a la nuestra. Estos navíos no transportaban mercaderes ni pescadores, sino incursores del norte de Norsca. Eran hombres enormes, cargados de armas y preparados para la guerra. Regresaban con prisioneros y botín de una incursión en Kislev. Apenas tengo palabras para describir la celebración de tres días que se produjo a continuación. Se vaciaron enormes toneles de cerveza tradicional, se ensartaron y asaron unos jabalís enormes, y se narraron historias de la incursión. Entonces encadenaron juntos a los prisioneros kisleuitas y les dieron armas. Oh, Magda, fue horrible. Los prisioneros lucharon entre sí hasta la muerte mientras los borrachos nórdicos vitoreaban y aullaban. Brindaban por dioses bárbaros cada vez que moría un hombre, y luego arrojaron al ruedo a más combatientes. Los supervivientes tuvieron que enfrentarse al campeón de los incursores, un gigante de más de dos metros de altura. Se enfrentó a tres hombres con sus manos desnudas y les partió el cuello a todos.

Intentamos quedarnos al margen, con la esperanza de que los incursores pasaran de largo pronto. Fue en vano. Mataron a Heinz, a Gunther y a Willi. Los demás nos retiramos al barco, soportando una helada noche tras otra hasta que al fin los incursores regresaron al mar. Herr Grunner dice que partiremos lo antes posible. No puedo esperar a alejarme de Norsca y volver a la civilización.

Espero que esta carta te llegue sin problemas. Si todo va bien, debería estar de vuelta en casa en un mes o dos. La próxima vez contrataré mis servicios a una caravana que vaya al sur.

*Que Sigmar te proteja,
Wolfgang*

adoración es mucho más intensa. Estas criaturas mágicas se tratan como sirvientes y mensajeros de los dioses en este mundo.

LA RELIGIÓN KISLEVITA

La principal divinidad kislevita es Ursun, el Padre de los Osos, considerados criaturas sagradas por los antiguos gopodares. Como cabe esperar, se representa como un enorme oso de las cavernas con una corona, dientes y zarpas de reluciente oro. Se dice que Ursun puede adoptar forma humana si lo desea, apareciendo como un corpulento barbudo con el rostro curtido por la edad, gruesos y peludos brazos y una gran pelambrera, vestido únicamente con un taparrabos.

Dazh es el dios del fuego y el sol. Fue Dazh quien extrajo del sol el secreto de las llamas y se lo entregó a los antiguos guerreros jefes de las tribus. Sin el fuego de Dazh los largos inviernos serían fatales, y se le dedican oraciones y tributos con regularidad. En las regiones más civilizadas, domina los fuegos de los hogares, y es además el protector de los invitados y de los necesitados. Así, mostrar hospitalidad a los que la solicitan garantiza seguridad para un hogar, mientras que un mal anfitrión puede no ser capaz de encender la chimenea o tener goteras inesperadas en el tejado.

Se representa a Dazh como un joven atractivo, con una larga melena ondeante y envuelto en fuego. Es tan hermoso que nadie puede mirarle fijamente sin quedar deslumbrado por su apariencia divina. Se dice que vive en un palacio dorado hacia el este, en el cual descansa todas las noches después de recorrer el mundo durante el día. En su palacio está acompañado por consortes guerreras conocidas como las Arari, a las que a menudo se puede ver bailando y luchando en los cielos nocturnos para deleitarle.

Tor es el dios del trueno y el relámpago, y se le rinde culto como dios guerrero. Se le describe como un musculoso guerrero de mandíbulas cuadradas. Blande un enorme hacha con mango de roble, que usa para hender el cielo y provocar los truenos que le dan fama. Como dios guerrero, Tor es el más activo de los dioses kislevitas, y su nombre se usa con frecuencia para maldecir a otros.

En las regiones más meridionales, algunos kislevitas veneran a otros dioses en menor cantidad. Los más notables son Taal (después de todo, Kislev limita en uno de sus confines con el Talabec, su río sagrado) y Ulric. Los kislevitas rinden tributo a todo tipo de espíritus del hogar y de la naturaleza más incluso que los demás habitantes del Viejo Mundo, ya que les ayudan en sus vidas cotidianas o les ponen a prueba para que demuestren su valía. Para apaciguar las diferentes necesidades de estas criaturas, a veces traviesas, pero generalmente benévolas, se realizan pequeñas ofrendas y rituales (a menudo casi mecánicamente).

Hace eones, las reinas khan de los gopodares aprendieron a extraer el poder de los implacables vientos nórdicos para tejer con él hechizos de gélida destrucción. Es un poder que mana de la propia tierra, una destilación de la energía mágica que fluye por el mundo y se asienta en la tierra y las rocas de las que son extraídas por el duro invierno. Cuando la primavera regresa brevemente al norte, el poder de los magos del hielo mengua, debilitándose al máximo a mediados de verano para luego resurgir con la llegada del invierno.

LAS CIUDADES ESTADO TILEANAS

Tilea es un país soleado que se encuentra al suroeste del Imperio. A diferencia de Bretonia y del propio Imperio, no es una nación unida sino un conjunto de ciudades estado rivales. Está rodeada por tres cadenas montañosas (las Apuccini al este, las Irrana al norte, y la Abasko al oeste) y por el mar de Tilea. Debido a estas impresionantes barreras naturales, Tilea jamás ha sufrido invasiones como el Imperio, Kislev o siquiera Bretonia. Aunque ello ha permitido que Tilea desarrolle una cultura bastante avanzada, también ha mantenido dividida a la región. Sin una amenaza exterior que unifique las ciudades estado, no han evolucionado a una nación.

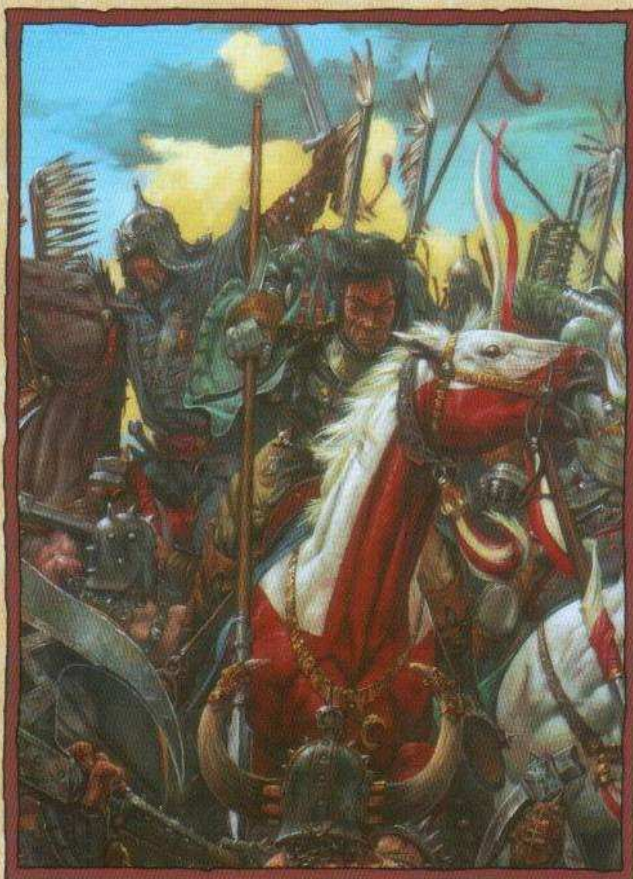


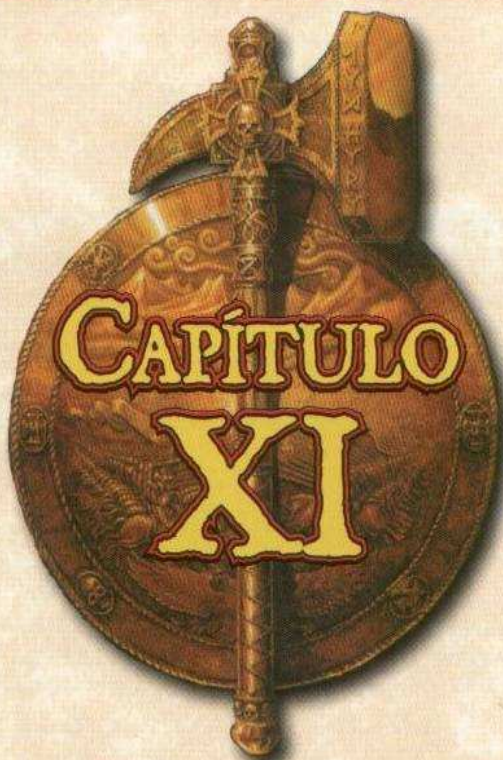
Al igual que otras regiones del Viejo Mundo, Tilea fue colonizada por tribus humanas migratorias. Descubrieron las ruinas de colonias élficas en estas tierras; muchas de las ciudades estado actuales están construidas sobre ellas. También hallaron las Marismas Enfermizas, una zona muerta de charcas poco profundas cubiertas por una neblina caliginosa y regada por innumerables y apestosos arroyos. Esta zona es tan inmundicia y tan nociva que hasta los lunáticos y los forajidos más desesperados la evitan activamente. Sin que la mayoría de los tileanos lo sepan, la gran ciudad de hombres rata de Plagaskaven se alza ruinosamente en el interior de esta hedionda ciénaga. Aunque Tilea ha sufrido ataques esporádicos de los skavens y al menos una epidemia de Viruela Roja, ha tenido la suerte de que el Consejo de los Trece haya dirigido los esfuerzos de los hombres rata hacia otros objetivos.

Las principales ciudades estado de Tilea son Luccini, Miragliano, Remas, Tobaro, Trantio y Verezzo. De especial importancia es Sartosa, la llamada Ciudad de los Piratas. En ella, todos los piratas son bienvenidos y de hecho dirigen literalmente la ciudad. Los piratas de Sartosa saquean todas las embarcaciones que atraviesan el mar de Tilea, pero las litigantes ciudades estado no han sido capaces de cooperar el tiempo suficiente para detener sus depredaciones.

Las ciudades estado tileanas están controladas por dos potencias: las casas de comercio y las compañías mercenarias. Las casas de mercaderes destacaron en primer lugar, actuando como intermediarias entre los elfos y los enanos. Las largas caravanas de costosas mercancías requerían protección, y los guardias contratados en los primeros años acabaron desarrollando poderosas compañías de mercenarios con el paso de los siglos. Estas se convirtieron en la clave tanto de la defensa global de Tilea como de los enfrentamientos entre las diferentes ciudades estado. Las espadas de alquiler son tan comunes en Tilea que a menudo se hace referencia a ella como "el país de los mercenarios".

Estas dos facetas de Tilea también se ven reflejadas en los dos dioses predilectos de las ciudades estado. Los mercenarios veneran a Myrmidia por encima de los demás, y los mercaderes adoran a Ranald. Estos últimos afirman que honran el aspecto de Ranald como dios de la buena suerte, mientras que sus detractores sostienen que ello los revela como los ladrones que son en realidad.





BESTIARIO

“Eso es lo que nos diferencia. Nosotros los elfos luchamos porque debemos hacerlo; vosotros los humanos lo hacéis porque os gusta”.

— Gilathel, guerrero de camarilla

Una de las labores más importantes del Director de Juego consiste en crear y dirigir la oposición a la que se enfrentarán los personajes jugadores, así como a los demás habitantes del Viejo Mundo. Si vas a dirigir una aventura publicada, gran parte de este trabajo ya estará hecho, pero cuando creas tus propias aventuras es cosa tuya. Este tipo de oposición suele adoptar dos formas: criaturas y PNJ. Las criaturas son monstruos como hombres bestia, skavens y tumularios. Los PNJ son enanos, elfos, halflings y humanos, diseñados con profesiones como los PJ pero normalmente sin puntos de Destino.

En este capítulo se incluyen las características de juego de los monstruos más comunes del Imperio, además de algunas profesiones de criaturas para facilitar la creación de monstruos individualizados. Esta selección no es de ningún modo exhaustiva, pero basta para empezar a jugar. También se proporcionan las características de los PNJ más comunes (como carteristas y guardias). Por último, se dan las características de animales como caballos y perros.

— PROFESIONES DE CRIATURAS —

Las características para las criaturas incluidas en este capítulo sirven perfectamente para la mayoría de las situaciones, pero no todos los miembros de una raza son exactamente iguales. Habrá ocasiones en que quieras crear monstruos especialmente hábiles o resistentes, particularmente los líderes. Para eso están las profesiones de criaturas. Son exactamente iguales que las profesiones para personajes, pero tan sólo hay tres: bruto, furtivo y jefe. Pueden usarse para representar una amplia variedad de monstruos, dependiendo de la profesión que escojas para ellos y de las mejoras que les concedas. Si quieres algunos arqueros goblins con buena puntería, por ejemplo, tan sólo tienes que aplicarles la profesión furtivo y adjudicar a cada goblin una mejora de +10% a la HP y el talento Certero. Si quisieras que estos goblins fueran exploradores de élite, podrías darle a cada uno de ellos diez o doce mejoras de la profesión furtivo.

Estas profesiones dan mejor resultado con criaturas humanoides como hombres bestia, goblins y orcos. Pueden aplicarse también a otros monstruos, pero para ello tendrás que usar el sentido común. Por ejemplo, podrías usar la profesión bruto para crear a un tumulario especialmente peligroso, pero una criatura no muerta de este tipo no necesita para nada la habilidad Consumir alcohol.

Incluso puedes usar las profesiones del Capítulo 3 para los monstruos, pero también aquí tendrás que aplicar el sentido común. Muchas de estas profesiones sencillamente no tienen sentido en un monstruo.



BRUTO

Los brutos son monstruos letalmente duros. Han demostrado su fuerza en batalla y han derrotado a muchos rivales. Algunos son líderes natos, mientras que otros son masas de músculos sin cerebro. Los brutos tienden a destacar de entre la multitud. Son grandes, suelen tener muchas cicatrices y van pesadamente armados. Muchos ostentan grotescos trofeos de anteriores victorias.

— Esquema de mejoras del bruto —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+20%	+10%	+15%	+15%	+15%	—	+15%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Intimidar, Mando o Tasar, Montar o Buscar, Percepción

Talentos: Especialista en armas (Mangual o A dos manos), Golpe letal, Golpe poderoso, Pelea callejera

Enseres: Armadura media (camisa de malla y chaqueta de cuero), mangual o arma a dos manos

Salidas: Jefe

FURTIVO

Los furtivos son exploradores y escaramuzadores, los ojos y oídos de sus tribus. Recurren al sigilo para misiones de reconocimiento y para recopilar información. Los furtivos prefieren las tácticas de guerrilla, y sobresalen en los ataques sorpresa. A veces se utilizan como asesinos, y muchos son hábiles envenenadores.

— Esquema de mejoras del furtivo —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+20%	+10%	+10%	+20%	+10%	+15%	—

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Mando o Preparar venenos, Montar o Escalar, Movimiento silencioso, Orientación, Percepción, Rastrear, Seguimiento, Supervivencia

Talentos: Disparo infalible o Disparo certero, Errante o Pericia subterránea, Especialista en armas (Presa o Arrojadizas), Orientación, Recarga rápida o Certero

Enseres: Arco o ballesta, armadura ligera (chaqueta de cuero)

Salidas: Jefe

JEFE

Los jefes son monstruos poderosos, líderes entre los de su especie. Dirigen tropas de distintos tamaños, desde una docena hasta varios cientos. Aunque conservan su cargo gracias a su fuerza y su crueldad, los mejores jefes también son astutos.

— Esquema de mejoras del jefe —

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+30%	+20%	+20%	+20%	+35%	+15%	+20%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Habilidades: Esquivar, Intimidar, Mando, Montar o Escalar, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia/tácticas), Supervivencia, Tasar

Talentos: Amenazador, Desarmar o Desenvainado rápido, Especialista en armas (dos cualesquiera), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Parada veloz, Sexto sentido o Muy resistente

Enseres: Armadura media (cota de malla completa), escudo, tropa

Salidas: Ninguna

— CRIATURAS COMUNES —

El mundo de Warhammer está abarrotado de criaturas, muchas de ellas malignas. A continuación se incluye una selección de los monstruos más comunes, así como reglas para las mutaciones del Caos requeridas para algunas secciones. Podrás encontrar más monstruos en el *Bestiario del Viejo Mundo*, de próxima publicación.



MUTACIONES DEL CAOS

Los horripilantes efectos deformadores del Caos pueden corromper y retorcer criaturas de un millar de horribles formas. Tales mutaciones pueden estar causadas por la magia, por la exposición a piedras de disformidad u otras manifestaciones del poder del Caos. Para generar una mutación basta con hacer una tirada de percentil y consultar la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos**. Cada mutación sólo puede adquirirse una vez. Si se obtiene el mismo resultado dos veces, se debe repetir la tirada. Los efectos de las mutaciones del Caos son permanentes.

En la descripción de cada criatura de este capítulo se indican sus posibles mutaciones. También pueden desarrollarse como resultado del estudio de ciertos tipos de magia. Consulta el **Capítulo 7: Magia** para más información.

DEMONIOS MENORES

Los demonios son criaturas del mismísimo Reino del Caos. Presentan una variedad ilimitada de formas, todas ellas como pesadillas hechas realidad. Los demonios menores son los soldados de los dioses oscuros, enviados al mundo de Warhammer para propagar la locura y el Caos. Sólo pueden pasar una cantidad de tiempo limitada en este mundo, por lo que los hechiceros del Caos y los sectarios suelen invocarlos para un propósito concreto.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4(6)	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Lengua oscura), Intimidar, Lengua arcana (Demoniaca), Percepción

Talentos: Ambidiestro, Armas naturales, Golpe poderoso, Intrépido, Temible, Visión nocturna, Volador

Reglas especiales: *Mutaciones del Caos:* Tira 1d10 para determinar el número de mutaciones que posee el demonio menor: 1-3=1 mutación, 4-6=2 mutaciones, 7-9=3 mutaciones, 10=4 mutaciones. Después tira en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** para generarlas y modifica las características como corresponda.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras

DIABLILLOS

Los diablillos son horrores del Reino del Caos. Se encuentran entre los más pequeños de los demonios pero a pesar de ello siguen siendo temibles. Presentan distintas formas, pero todos poseen garras y alas. Los demonios más poderosos utilizan diablillos como mensajeros.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33%	0%	40%	33%	40%	30%	33%	15%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	3(6)	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Lengua oscura), Intimidar, Lengua arcana (Demoníaca), Percepción

Talentos: Ambidiestro, Armas naturales, Intrépido, Levitación, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales: *Mutaciones del Caos:* Tira 1d10 para determinar la cantidad de mutaciones: 1-4=1 mutación, 5-8=2 mutaciones, 9-10=3 mutaciones. Luego tira en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** para determinarlas y modifica en consecuencia las características.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras

ESQUELETO

Los esqueletos se crean cuando los nigromantes invaden los cementerios y reaniman los huesos de los muertos. Son criaturas sin mente que deben ser controladas mediante la magia, pues de lo contrario regresan a su descanso eterno. Aunque carecen de inteligencia, no necesitan comer ni descansar, y jamás se rinden ni huyen.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	20%	30%	30%	25%	-	-	-
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, No muerto

Reglas especiales: *Sin mente:* Los esqueletos son huesos reanimados sin consciencia ni espíritu propios. No poseen Inteligencia, Voluntad ni Empatía, y no pueden hacer ni fallar tiradas basadas en tales características.

Tambaleante: Los esqueletos son implacables pero lentos. No pueden realizar la acción de Correr.

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero y gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano, daga o arco

GOBLINS

Los goblins son humanoides bajitos y de piel verde que raras veces superan el metro veinte de altura. Son despiadados, agresivos y desorganizados. Las tribus goblin moran en lo más profundo de los bosques del Imperio, a menudo bajo la suela de los poderosos orcos. Cuando no están controlados por un líder fuerte, los goblins acaban inevitablemente riñendo entre sí. Esto, unido a su tendencia a la huida cuando las batallas se inclinan en su contra, hace que la mayoría de las amenazas goblin sean efímeras; no obstante, su crueldad y su perversión han logrado que sigan siendo el hombre del saco para el campesinado.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Lengua goblin), Montar o Nadar, Movimiento silencioso, Percepción, Supervivencia

Talentos: Visión nocturna

Reglas especiales: *Los elfos dan miedo:* Los goblins encuentran a los elfos extremadamente inquietantes. Sea por la antigua animosidad existente entre ambas razas, o simplemente por el olor a limpio

TABLA 11-1: MUTACIONES DEL CAOS

Tirada	Mutación	Efecto
01-09	Patas animales	+1 al Movimiento
10-18	Demacrado	-1d10% a la Fuerza
19-27	Asquerosamente gordo	+1 a las Heridas, +1d10% a la Fuerza
28-36	Cuernos	Pueden usarse para atacar, Daño BF-1
37-45	Escamas	Gana 1 PA en todas las localizaciones
46-54	Paticroto	-1 al Movimiento
55-63	Hocico	Adquiere la habilidad Rastrear
64-72	Cola	+1d10% a la Agilidad
73-81	Brazos tentaculados	+10% a todas las tiradas para apresar
82-90	Pelaje grueso	Gana 1 PA en todas las localizaciones
91-100	Tres ojos	+5% a las tiradas de Percepción relacionadas con la vista

y el amaneramiento de los elfos, el caso es que un goblin tendrá que realizar una tirada de Miedo si entre sus aliados y él no superan en número a los elfos presentes en una proporción de al menos dos a uno.

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano, arco corto o lanza

HOMBRES BESTIA

Los hombres bestia son retorcidas criaturas del Caos, una abominable mezcla de rasgos humanos y animales. Han habitado los bosques del Imperio durante incontables generaciones, cazando a los humanos como ellos cazan animales. Viajan en pequeños grupos denominados manadas, que a veces se unen bajo el mando de un líder fuerte para llevar la muerte y el terror a los habitantes del Imperio. Los hombres bestia son auténticos sirvientes del Caos y odian a la humanidad por encima de todas las cosas.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Hablar idioma (Lengua oscura), Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Seguimiento, Supervivencia

Talentos: Amenazador, Errante, Sentidos desarrollados

Reglas especiales: *Mutaciones del Caos:* Patas animales y Cuernos. 25% de posibilidades de que haya una mutación adicional. Tira en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** para generar la mutación extra (si la hay) y modifica las características según corresponda.

Silenciosos como las bestias del bosque: Los hombres bestia son sigilosos por naturaleza, y la mayoría son también cazadores

y rastreadores consumados. Reciben un 20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un +10% a las tiradas de Escondarse.

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano o lanza, cuernos (daño BF-1) y escudo

MUTANTES

La humanidad ha demostrado ser especialmente susceptible a la distorsionadora influencia del Caos. Incluso en el corazón del Imperio, a veces nacen niños con mutaciones evidentes. Otros manifiestan estas mutaciones al hacerse mayores. Aunque los más horribles mutantes son ejecutados de inmediato, muchas madres no son capaces de asesinar a sus hijos. En vez de eso, abandonan a su progenie en los bosques, donde mueren o son adoptados por otros mutantes o grupos de hombres bestia. Estos mutantes, desechados y amargados, se convierten en esbirros sumisos del Caos.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Hablar idioma (Lengua oscura o Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Supervivencia

Talentos: ¡A correr!

Reglas especiales: *Mutaciones del Caos:* Tira 1d10 para determinar la cantidad de mutaciones: 1-3=1 mutación, 4-6=2 mutaciones, 7-9=3 mutaciones, 10=4 mutaciones. Luego haz una tirada en la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** para generarlas y modifica las características como corresponda.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (clava)

ORCOS

Los orcos son la mayor y más poderosa de las razas goblinoides (o "pieles verdes"), y utilizan su fuerza para dominar a sus primos menores siempre que pueden. Son unos monstruos repulsivos a los que les encanta infligir dolor, y se deleitan con la crueldad y la masacre. Los orcos siempre están luchando, y si no tienen enemigos con los que combatir, luchan entre sí. Las tribus orcas viven en lugares apartados; prefieren el terreno montañoso y el boscoso. Los enanos son sus enemigos más implacables, y ambas razas llevan eones en guerra.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Montar o Nadar, Percepción, Supervivencia, Tortura

Talentos: Amenazador, Golpe poderoso, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales: *Animosidad:* Los orcos lo odian todo, incluidos otros orcos y goblins. Ante la más mínima posibilidad, ante la menor sombra de duda, los orcos lucharán entre sí (contra una tribu orca rival si la hay, o contra otros miembros de la propia tribu, por motivos insignificantes, si no hay nada más disponible). Si a un orco se le da una mínima excusa tendrá que superar una tirada de Voluntad o de lo contrario atacará inmediatamente a los demás pieles verdes.



Rebanadora: Sea cual sea el equipo del orco, siempre llevará una rebanadora. Las rebanadoras orcas son hojas enormes y pesadas, demasiado aparatosas para que un humano normal la esgrima con una mano, pero capaz de infligir terribles heridas. Blandida por un orco, una rebanadora inflige un daño de BF+1 en el primer asalto de combate, y un daño igual a la BF en asaltos subsiguientes. Si la utiliza otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se considera Arma de mano con la propiedad Lenta.

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Rebanadora, daga o arco

SKAVEN

Los skavens son ratas humanoides gigantes, una burla bestial de la humanidad que gobierna un imperio subterráneo que se extiende por todo el mundo. A pesar de que la mayoría de los habitantes del Imperio no creen en su existencia, estas malvadas criaturas roen la panza del Viejo Mundo en el nombre de la Rata Cornuda, el dios chillón de los hombres rata. Los skavens son sirvientes de la plaga y la descomposición, totalmente dedicados a destruir el mundo superior.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esconderse, Especialista en armas (Honda), Hablar idioma (Chillonés), Movimiento silencioso, Nadar, Supervivencia, Percepción

Talentos: Pericia subterránea, Visión nocturna

Reglas especiales: Ninguna

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), daga u honda

TUMULARIO

Hace mucho tiempo, los antepasados de los actuales habitantes del Viejo Mundo enterraban a sus muertos en elaborados montículos de piedra. Los héroes de estas gentes eran inhumados con sus instrumentos de guerra, lo cual les señalaba para toda la eternidad como grandes guerreros. Los nigromantes han descubierto que estos héroes podían ser reanimados como tumularios. Aunque su aspecto es similar al de los esqueletos, los tumularios son más poderosos y conservan parte de su inteligencia. Esto hace que sean mucho más peligrosos que el esqueleto medio.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Hablar idioma (Clásico), Percepción

Talentos: No muerto, Temible

Reglas especiales: *Hoja tumularia:* Los tumularios esgrimen armas ancestrales y mortíferas, imbuidas en el poder de la no muerte. En manos de un tumulario, tales hojas se consideran armas mágicas e infligen un Daño de BF+2. Además, si el tumulario consigue provocar un crítico, tirará dos veces en la **Tabla 6-2: Golpes críticos** y causará el resultado más letal. En manos de cualquier otro, la hoja tumularia se considera arma de mano.

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Hoja tumularia y escudo

ZOMBIE

Los zombies son cadáveres reanimados. A diferencia de los esqueletos, ellos aún tienen carne en los huesos, aunque esté podrida e infestada de gusanos. Estos sirvientes sin cerebro constituyen el grueso de los ejércitos de vampiros y nigromantes.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	35%	35%	10%	-	-	-

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: No muerto, Temible

Reglas especiales: *Sin mente:* Los zombies son cadáveres animados sin consciencia ni espíritu propios. No poseen Inteligencia, Voluntad ni Empatía, y no pueden hacer ni fallar tiradas basadas en tales características.

Tambaleante: Los zombies son implacables pero lentos. No pueden realizar la acción de Correr.

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano

GUARDADME UNA PIERNA

-¡A ver! ¿Ké kreñiz ke eztáiz haziendo? -bramó el enorme jefe orco negro.

Los goblins se volvieron con una expresión furtiva y retrocedieron instintivamente.

-Nada jefe, zólo eztamoz zampando un poko, ezo ez todo -gimoteó el más valiente de los pieles verdes.

-No me vengaz kon ézaz. Eztáiz tramando algo... -el imponente orco los recorrió con una mirada desconfiada-. ¿Dónde eztá Ratgash?

No oz lo habreñiz... komido, ¿verdad?

Se produjo un silencio de estupefacción.

-Komernoz a Ratgash -el goblin parecía dolido-. Komernoz a Ratgash. Ezo ez de mal guzto, jefe. Ez uno de nueztroz muchachoz.

-Ademáz -chilló otro piel verde-, ez todo graza y kartilagoz. Noz daría una indigeztión.

-¿Entonz ez kién ez? -el orco negro señaló la comida con una garra acusadora-. Y no me kontéiz mentiraz u oz daré algo peor ke una indigeztión.

-Emm... Gitter, jefe. Uno de loz chicoz de Maggot. Pero ya eztaba muerto kuando noz lo enkontramoz -el goblin se detuvo un momento-. Él dezía ke zólo eztaba durmiendo. Pero todoz zon unoz mentirozoz, ¿verdad? -los goblins asintieron al unísono. Ningún goblin se fiaba verdaderamente de otro, y por buenos motivos.

-Entonz zeguid -dictaminó el orco negro-. Pero guardadme una pierna zi zabéiz lo ke oz konviene.

— ANIMALES COMUNES —

Los monstruos no son la única fauna del Viejo Mundo. Es habitual encontrar animales en cualquier parte: las aldeas de campesinos están saturadas de pollos y perros, lobos y osos merodean por los grandes bosques del Imperio... A continuación se dan las características de algunos de estos animales.

CABALLOS DE GUERRA LIGEROS

Estos caballos están muy bien entrenados, listos para cargar con sus jinetes en el fragor del combate. Pueden efectuar ataques y no huirán cuando el aire esté viciado con el olor de la sangre.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	8	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Oído aguzado, Sentidos desarrollados

CABALLOS DE MONTA

Este tipo de caballos son las monturas más habituales entre la nobleza del Imperio.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%



Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
0	12	3	3	8	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción +10%

Talentos: Oído aguzado, Sentidos desarrollados

CUERVOS

Llamados a veces urracas, los cuervos son aves carroñeras que infestan los campos de batalla del Viejo Mundo. Les atraen los objetos brillantes y se sabe que algunas veces se han llevado cosas de valor a sus nidos.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Habilidades: Percepción +20%

Talentos: Sentidos desarrollados, Vista excelente, Volador

DESTRERO

Estos animales son caballos de guerra pesados, y son utilizados principalmente por las diferentes órdenes de caballería del Viejo Mundo.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	4	8	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Oído aguzado, Sentidos desarrollados

LOBOS

Los lobos abundan en las provincias del norte del Imperio, y la Iglesia de Ulric los considera sagrados.

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30%	0%	30%	30%	40%	14%	25%	0%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción +10%, Rastrear

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados

OSOS

Estas características son para osos montañoses, el tipo de oso más común en el Viejo Mundo.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33%	0%	52%	47%	25%	10%	25%	0%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	5	4	4	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción

Talentos: Armas naturales, Golpe letal, Golpe poderoso, Inquietante, Sentidos desarrollados

PERROS

Los perros son mascotas habituales en el Imperio, y presentan una gran variedad de razas. También hay jaurías de perros salvajes en plena naturaleza, que suponen un peligro añadido para los atribulados viajeros.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	21%	21%	30%	15%	30%	0%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	6	2	2	6	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción +20%, Rastrear

Talentos: ¡A correr!, Armas naturales, Sentidos desarrollados

PERROS DE GUERRA

Las razas de perros más grandes y feroces pueden adiestrarse para el combate.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41%	0%	32%	38%	30%	15%	43%	0%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción +20%, Rastrear

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Sentidos desarrollados

PONIS

Los ponis se utilizan como animales de carga, o como monturas para las razas más pequeñas (como enanos o halflings). Son criaturas tímidas por naturaleza, y no están acostumbradas al caos del combate.

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
0	12	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción

Talentos: Oído aguzado, Sentidos desarrollados

— PNJ COMUNES —

Puedes usar las reglas del **Capítulo 2: Creación de personajes** para crear diversos PNJ (aunque sólo los PNJ más excepcionales deberían tener puntos de Destino). Estos PNJ podrán tener tantas profesiones y mejoras como sean apropiadas para el papel que desempeñen en la aventura. Hay más de cien profesiones en el **Capítulo 3**, así que tienes bastante donde elegir. Para simplificarte las cosas, este capítulo te proporciona una selección de los PNJ más comunes, desde bandidos hasta provocadores de naufragios, así como sus características para el juego.

Nota: las habilidades dominadas se indican con un +10% o con un +20%. Por ejemplo, los tahúres tienen Cotilleo +10%. Esto quiere decir que han adquirido dos veces la habilidad Cotilleo.

BANDIDOS

Los bandidos viven en plena naturaleza y atacan a los viajeros o a las caravanas vulnerables.

Profesión: Forajido

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29%	42%	30%	31%	35%	30%	28%	25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Criar animales, Escalar, Esconderse, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Poner trampas, Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Certero, Errante, Recio, Reflejos rápidos

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arco, arma de mano (espada), escudo

Enseres: 20 flechas

BANDOLERO

Los bandoleros son matones violentos que roban (y a veces matan) a los incautos.

Profesión: Matón

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33%	26%	43%	31%	32%	25%	36%	30%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe conmocionador, Lucha, Muy fuerte, Reflejos rápidos, Resistencia a venenos

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (porra), cesto

Enseres: Manto con capucha

CARTERISTAS

Los carteristas proliferan en las bulliciosas calles de las ciudades, robando discretamente los monederos en medio de la multitud.

Profesión: Ladrón

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
26%	32%	28%	31%	43%	31%	29%	40%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Carisma, Código secreto (Ladrón), Cotilleo, Esconderse, Hablar idioma (Reikspiel), Jugar, Movimiento silencioso, Percepción, Prestidigitación, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Callejeo, Cortés, Reflejos rápidos, Vista excelente

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Daga

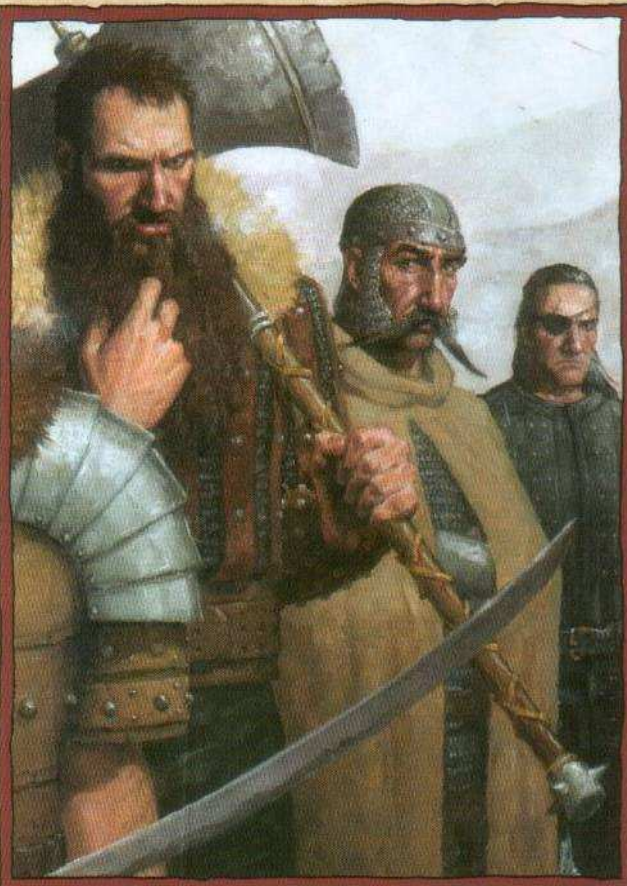
Enseres: Zurrón

ESPADAS A SUELDO

Los espadas a sueldo son, simple y llanamente, músculos de alquiler.

Profesión: Mercenario

Raza: Humano



Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35%	30%	33%	35%	30%	25%	35%	28%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Conducir, Cotilleo 10%, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción, Sabiduría popular (el Imperio, Tilea)

Talentos: Certero, Desarmar, Puntería, Recarga rápida, Sangre fría

Armadura: Armadura media (armadura de cuero completa, camisa de malla y cofia de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 1, cuerpo 3, piernas 1

Armas: Ballesta, arma de mano (espada) y escudo

Enseres: 20 virotes

GUARDIA LOCAL

La guardia local mantiene la paz interviniendo en peleas de taberna, patrullando las calles y arrestando a los criminales.

Profesión: Vigilante

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31%	31%	33%	41%	30%	38%	28%	30%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Cotilleo +10%, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: Desarmar, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Intelectual, Muy resistente, Sangre fría

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (porra) y daga

Enseres: Vara larga con lámpara, uniforme

HERRERO

Hay herreros en todos los pueblos y aldeas del Imperio. La artesanía de los herreros enanos es mercedamente famosa.

Profesión: Menestral

Raza: Enano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
38%	29%	42%	41%	30%	34%	30%	20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (Forjador de armaduras, Herrero, Armero), Percepción, Regatear, Sabiduría popular (Enanos), Tasar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Negociador, Odio visceral, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (martillo)

Enseres: Herramientas del oficio (Herrero)

LIBERTINO

Los libertinos son jóvenes nobles que no tienen otra cosa mejor que hacer que causar problemas a sus inferiores sociales.

Profesión: Noble

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
36%	27%	31%	30%	43%	29%	30%	35%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Consumir alcohol, Cotilleo, Charlatanería, Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Jugar, Leer/escribir, Montar, Sabiduría popular (el Imperio) +10%

Talentos: Cortés, Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima, Parada), Etiqueta, Reflejos rápidos

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero y grebas de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 1

Armas: Estoque y main gauche

Enseres: Indumentaria de noble, monedero con 3d10 co

MENDIGO

Los mendigos infestan las ciudades, ganándose la vida gracias a aquellos que les compadecen.

Profesión: Campesino

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	25%	28%	37%	31%	29%	37%	33%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Actuar (Cantante), Carisma, Carisma animal, Conducir, Cotilleo, Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Nadar, Remar, Sabiduría popular (el Imperio), Supervivencia

Talentos: ¡A correr!, Oído aguzado, Recio, Resistencia a enfermedades

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (Muleta)

Enseres: Cuenco para limosnas, harapos

PROPIETARIO

Los propietarios son los dueños y gerentes de pequeñas tiendas y tabernas en las ciudades del Imperio.

Profesión: Burgués

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28%	25%	28%	31%	32%	43%	30%	39%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Conducir, Consumir alcohol, Cotilleo, Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel +10%), Leer/escribir, Percepción, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Cortés, Intelectual, Negociador, Oído aguzado

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (porra)

Enseres: Tienda o taberna

PROVOCADOR DE NAUFRAGIOS

Los provocadores de naufragios son piratas marítimos o fluviales con afición por la crueldad y el pillaje.

Profesión: Marinero

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33%	32%	40%	35%	29%	25%	30%	28%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo, Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel), Nadar, Navegar, Percepción, Remar, Sabiduría popular (el Imperio, las Tierras Desoladas)

Talentos: Golpe poderoso, Guerrero nato, Muy resistente, Pelea callejera, Viajero curtido

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (alfanje) y arco

Enseres: 20 flechas

TAHÚR

Los tahúres son jugadores expertos que se ganan la vida tentando a la suerte.

Profesión: Bribón

Raza: Humano

Características Primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25%	31%	28%	32%	38%	42%	30%	38%
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	3	5	0	0	0

Habilidades: Actuar (Actor), Carisma, Cotilleo +10%, Charlatanería, Hablar idioma (Reikspiel) +10%, Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Percepción, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

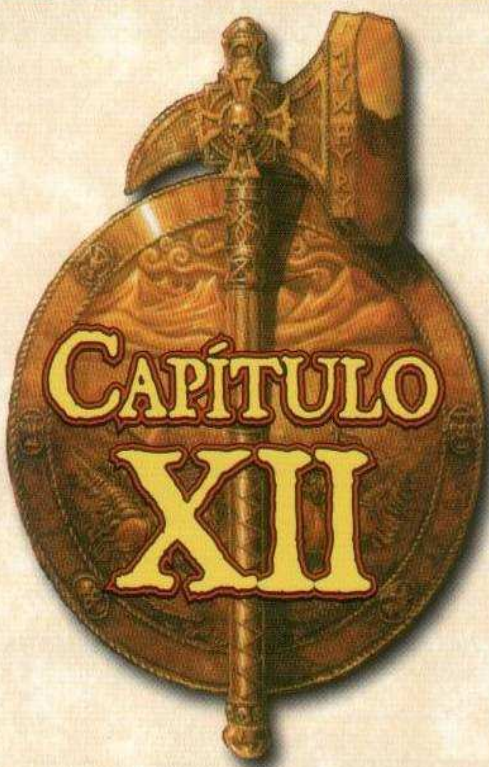
Talentos: Callejeo, Don de gentes, Genio aritmético, Pies ligeros, Sexto sentido

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Baraja de cartas, un par de dados



A TRAVÉS DEL DRAKWALD

"Puede que Archaón haya sido derrotado, pero aún quedan bestias en el Drakwald. ¡Ay del viajero que se aventure en las profundidades del bosque!"

— Uli, fanático

A través del Drakwald es una breve aventura diseñada para presentar a los jugadores el mundo de Warhammer, las reglas de WJDR y un Imperio sacudido por los estragos del Caos. Si tienes intención de participar en esta aventura como jugador, por favor deja de leer ahora mismo. El resto de la aventura es para lectura exclusiva del DJ.

— INTRODUCCIÓN —

Esta aventura ha sido diseñada para personajes en su primera (o, como mucho, segunda) profesión, y está ambientada tras la "Tormenta del Caos", una devastadora invasión del Imperio dirigida por Archaón, el Señor del Fin de los Tiempos. Las fuerzas del Caos han sido expulsadas de Middenheim y sus alrededores, dejando tras de sí un rastro de desolación. Los supervivientes intentan reconstruir sus vidas entre las ruinas de Middenland, luchando contra las bandas de hombres bestia restantes y otros peligros.

La aventura comienza en Untergard, un pueblo pequeño no muy lejos de Middenheim. El Conde Boris Todbringer ha enviado regalos a los habitantes de Untergard como recompensa por su valor durante la Tormenta del Caos. Sin embargo, mientras los habitantes de Untergard celebran este acontecimiento, son atacados a través del puente por unos mutantes. Después les llegan noticias

sobre una fuerza de hombres bestia que se acercan a Untergard desde el sur. Al parecer, la guerra aún no ha acabado después de todo. Aunque las improvisadas defensas provisionales del pueblo son lo bastante resistentes como para rechazar ataques ocasionales, Untergard no tiene esperanza alguna de resistir frente a esta nueva amenaza: sus habitantes deben evacuar la ciudad e intentar llegar hasta Middenheim y la protección del Conde Todbringer. En este viaje desesperado, los PJ asumirán el papel de escolta, suministradores e incluso investigadores, pues no todo es lo que parece entre los refugiados de Untergard. Desde enemistades mortales hasta los horrores de la guerra, los aventureros saborearán todo lo que el mundo de Warhammer tiene para ofrecerles.

El DJ debe leer atentamente toda la aventura antes de dirigirla; los DJ principiantes también deberían revisar el **Capítulo 9: El Director de Juego** antes de su primera partida.

— UNTERGARD —

Untergard fue fundada hace apenas cien años. Los aldeanos de la zona de Grimminhagen, hartos de los abusivos impuestos del Graf Sternhauer, hicieron las maletas y se dirigieron hacia el sur. El Graf se enfureció, pero tenía la certeza de que el Bosque de Drakwald se tragaría a esos disidentes. Los aldeanos siguieron el curso del río hacia el sur hasta que hallaron un lugar adecuado para asentarse. Construyeron una aldea en la vertiente oeste del río y lograron labrarse una vida contra todo pronóstico; es más, la aldea comenzó a crecer. El pequeño asentamiento se convirtió en un pueblo, extendiéndose hacia la parte este del río. Mediante un esfuerzo supremo, los habitantes de Untergard extrajeron piedra suficiente para construir un ancho puente que conectara ambas secciones del pueblo. En dos generaciones la aldea de exiliados se había convertido en un núcleo de comercio local. El puente era el único paso existente al sur de Grimminhagen y el pueblo se convirtió en una parada natural para las barcas mercantiles que viajaban río arriba.

No obstante, tal éxito no vino sin un precio. Cuando las fuerzas de Archaón invadieron Middenland, Untergard y su puente adquirieron una importancia crucial. Una noche Khazrak, el señor de la guerra hombre bestia más poderoso del Drakwald, archienemigo del Conde Todbringer, encabezó un ataque sorpresa sobre Untergard. Los hombres bestia de Khazrak asaltaron los muros, irrumpieron en el interior y arrasaron la mitad este del pueblo por completo. Los defensores se concentraron en el puente, y comenzó una batalla de nueve días por el control de Untergard. Miles de tropas imperiales y aliados enanos reforzaron el pueblo, y el puente se convirtió en el escenario de una matanza increíble. Frustrado su avance, Khazrak destruyó la mitad este del pueblo y condujo a su ejército hacia el norte. El centro de la campaña pronto fue desplazado a la propia Middenheim, y Untergard parecía estar a salvo. Regimiento tras regimiento se marcharon de Untergard para reforzar las tropas Imperiales en otras partes.

Los supervivientes comenzaron la reconstrucción. La mitad este del pueblo había quedado tan devastada que tuvo que ser abandonada temporalmente. Los nativos de Untergard, junto a muchos refugiados de asentamientos menos afortunados, se pusieron a trabajar en las ruinas. Tardaron semanas en enterrar a los muertos, y los cadáveres putrefactos causaron un contagio que redujo aún más el número de supervivientes.

Actualmente la población de Untergard es de unas 75 personas, en su mayoría campesinos y burgueses (ver **Capítulo 3: Profesiones**). Todos los residentes sanos y capaces deben contribuir a la defensa del pueblo, efectuando turnos de guardia en los muros y en la empalizada frente al río durante varias horas al día además de sus actividades normales. El pueblo se encuentra bajo ley marcial, establecida por Gerhard Schiller, el capitán de la guardia.

Aquí es donde empieza la aventura. Untergard puede ser el pueblo natal de todos o de algunos de los PJ, o tal vez hayan llegado a él buscando un lugar seguro durante la Tormenta del Caos. Los personajes con antecedentes militares pueden haber resultado heridos durante el combate y posteriormente abandonados. En la batalla también tomó partido un contingente de enanos de tamaño considerable, lo que podría explicar la presencia de PJ enanos en Untergard.

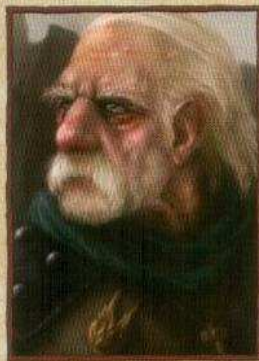
Lo más sencillo es hacer que los PJ ya se conocieran de antes, pero no tiene por qué ser el caso. Podrían empezar como extraños y unirse frente a la adversidad.

CIUDADANOS DESTACADOS

A continuación se describen los ciudadanos más importantes de Untergard. Cada uno de estos personajes tiene un papel que desempeñar en la aventura, así que asegúrate de familiarizarte con sus trasfondos, sus personalidades y sus motivaciones antes de empezar la partida. Los PJ tendrán muchas oportunidades para interactuar con estos personajes así que tendrás que recurrir a su historial y su personalidad para interpretarlos correctamente.

GERHARD SCHILLER

Schiller, un canoso veterano de unos cincuenta años, es el superviviente de mayor rango en Untergard. Fue él quien organizó a los pueblerinos para la defensa, y supervisó las reparaciones en los muros del pueblo. Gobierna el pueblo más que nada porque los demás residentes han apelado recurrentemente a su liderazgo, y hace lo que puede por mantener el orden y asegurarse de que los habitantes que quedan están preparados para defenderse de más ataques.



Schiller es severo pero justo. Puede parecer brusco, pero le importa la gente de Untergard y hará todo lo que esté en su mano para protegerles.

El capitán Schiller ha dispuesto uno de los almacenes más sólidos como cuartel general temporal para la guardia; han reforzado puertas y ventanas y lo han llenado con armas y equipo de desecho por si se presentan problemas. Schiller ha dispuesto el desván del almacén como dependencias para su uso personal.

"NANA" MOESCHER

Nana es la lugareña más vieja de Untergard y trabaja como sanadora y mujer sabia del pueblo. La gente de Untergard no sabe que es una hechicera, y ella se ha cuidado de mantener en secreto sus habilidades. Aparenta unos sesenta años, pero en realidad es mucho mayor. Nadie en Untergard recuerda haber vivido sin que ella estuviera por los alrededores.

Capitán Gerhard Schiller, capitán de la guardia

Profesión: Capitán (ex vigilante, ex sargento)

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50%	46%	43%	44%	40%	42%	45%	50%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	4	0

Habilidades: Buscar, Cotilleo +10%, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Intimidar, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando +10%, Montar, Percepción +10%, Rastrear, Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (el Imperio, las Tierras Desoladas)

Talentos: Amenazador, Desarmar, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Intelectual, Muy resistente, Pelea callejera, Sangre fría

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Arma de mano (espada), escudo y daga

Enseres: Uniforme

"Nana" Moescher, hechicera ámbar

Profesión: Hechicera adepta (ex hechicera vulgar, ex aprendiz de hechicera)

Raza: Humana

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28%	30%	30%	31%	35%	56%	53%	45%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	2	5	0

Habilidades: Buscar, Canalización +10%, Carisma, Carisma animal +10%, Cotilleo +10%, Criar animales, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Percepción, Sabiduría académica (Magia) +10%, Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (el Imperio, las Tierras Desoladas), Sanar, Sentir magia

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Imperturbable, Intelectual, Magia pueril (Arcana, Vulgar), Magia vulgar, Saber arcano (Bestias), Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Báculo

Enseres: Mochila, grimorio, monedero con 30 *ca*, material de escritura

Nana Moescher supone el contrapunto político al capitán Schiller, y dirige los esfuerzos a reconstruir las granjas y rehacer una vida normal, sea del tipo que sea. A pesar de su fachada, Nana es una mujer vigorosa con un proceder sensato y un gran sentido práctico. Es una de las pocas personas que viven fuera de los muros del pueblo. El capitán Schiller ha intentado varias veces que se muden al centro del pueblo, pero ella se niega a abandonar su hogar.



Hans Baumer, leñador

Profesión: Leñador

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42%	25%	41%	34%	35%	33%	38%	25%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	3	5	0	3	0

Habilidades: Código secreto (Montaraz), Cotilleo, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel), Lengua secreta (Jerga de montaraz), Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear

Talentos: Errante, Especialista en armas (A dos manos), Oído aguzado, Pies ligeros, Resistencia a enfermedades

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma grande (hacha de dos manos)

Enseres: Mochila

Padre Dietrich, sacerdote de Sigmar

Profesión: Sacerdote (ex iniciado)

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37%	27%	41%	37%	24%	30%	48%	43%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	3	4	0	3	0

Habilidades: Carisma, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Leer/escribir, Percepción, Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Teología) +10%, Sanar

Talentos: Cortés, Don de gentes, Golpe letal, Guerrero nato, Muy fuerte, Resistencia a la magia

Armadura: Armadura media (armadura de cuero completa, camisa de malla, yelmo)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 1, cuerpo 3, piernas 1

Armas: Arma de mano (martillo de guerra)

Enseres: Libro de oraciones, símbolo de Sigmar, reliquia, zurrón, material de escritura

Entre otras cosas, Nana ha contribuido decisivamente a asegurar el cuidado de los niños que quedaron huérfanos tras el ataque; ha dejado a varios de ellos en el seno de familias supervivientes, y en su casa hay en todo momento entre tres y seis huérfanos viviendo con ella y ayudándole en las tareas cotidianas.

Si en el grupo hay algún practicante de magia, puedes permitirles una **tirada Desafiante (-10%) de Percepción** para notar "algo raro" en Nana Moescher. Con el paso de los años la anciana ha perfeccionado el arte de ocultar su condición de hechicera incluso de aquellos que posean la visión bruja. Aunque es de naturaleza dulce, el esfuerzo de mantener su charada y un oscuro recuerdo de su pasado acabarán desencadenando el desenlace de esta aventura. Para más información consulta la sección El secreto de Nana en la página 244.

HANS BAUMER

Hans, un hombre alto y barbudo de treinta y tantos, es uno de los habitantes del bosque que acudió a Untergard en busca de seguridad. Es un hombre silencioso que prefiere la soledad de la naturaleza al ajetreo del pueblo. Pasa los días en el bosque, cazando y explorando por si se acercan fuerzas hostiles, y tan sólo regresa al pueblo cuando anochece. La caza menor que trae a veces ayuda a complementar la escasa comida que proporcionan el ganado y el terreno de los pueblerinos, aunque como el capitán Schiller ha expresado su temor de que cualquier cosa atrapada en el bosque podría estar corrompida por el Caos, algunos prefieren no comerla (sin embargo, hasta ahora nadie ha sufrido ningún efecto adverso por hacerlo). El DJ debe recordar que Hans se encuentra fuera del pueblo al inicio de la aventura; aparecerá más tarde.



PADRE DIETRICH

El padre Dietrich ha sido enviado desde Altdorf para guiar a las masas después de que el sacerdote local de Untergard muriera durante la gran batalla. Como único forastero, aún tiene que labrarse un puesto entre los lugareños, pero como sacerdote de Sigmar que es, se le trata con respeto (incluso con cordialidad). La mayoría de la gente prefiere acudir a la anciana Moescher con sus problemas.



El templo de Untergard fue destruido junto con el resto de la mitad este del pueblo, pero el padre Dietrich ha establecido un santuario improvisado cerca del extremo oeste del puente, en la que oficia los servicios. Además de ser la persona más culta del pueblo, también asesora al capitán Schiller en cuestiones espirituales y mágicas. El padre Dietrich no tiene sentido del humor, pero aun así es honrado, sincero y extremadamente devoto tanto a Sigmar como al Imperio.

EL COMIENZO

Lo primero que deberías hacer es darle a los jugadores el **Texto 1: La Tormenta del Caos** (o leerlo en voz alta si no has tenido ocasión de fotocopiarlo). Este documento dará a los jugadores algún trasfondo sobre los acontecimientos recientes en el Imperio y en el pueblo de Untergard. Por supuesto, la información incluida no es del todo precisa. Es lo que ellos han oído a los refugiados, a los soldados pasantes, a predicadores ambulantes y viudas asoladas por la pena, pero no es necesariamente la verdad. ¡Bienvenidos al Imperio!

UNA NOTICIA ALGO BRUSCA

Cuando los PJ lleguen a la Ackerplatz descríbeles lo que se encuentran. Puedes leer en voz alta el texto que aparece en el recuadro gris o parafrasearlo para los jugadores. Verás más textos como éste a lo largo de la aventura; este formato siempre se utiliza para señalar lo que debes comunicar a los jugadores.

La mayoría de los 75 supervivientes de Untergard ya se han congregado en la decrepita plaza del pueblo, y murmuran los unos a los otros sin cesar. Muchos aún lucen heridas de guerra, y otros son claramente demasiado viejos o jóvenes para haber participado en la batalla. Todos están pálidos y harapientos, y es evidente que algunos saben muy bien lo que es el hambre.

Los PJ pueden hacer **tiradas Muy Fáciles (+30%) de Cotilleo** para averiguar a qué se debe la conmoción que reina entre los lugareños. Lo que averigüen dependerá de sus niveles de éxito en dichas tiradas.

COTILLEO

Niveles de éxito Información obtenida

0	El capitán de guardia Schiller va a hacer un importante anuncio
1	El capitán de guardia Schiller ha recibido un mensaje del Conde de Middenheim, Boris Todbringer, y va a leerse al pueblo
2	El Conde de Middenheim, Boris Todbringer, ha recompensado a Untergard en reconocimiento de la firmeza del pueblo durante la incursión de Archaon
3+	El Conde de Middenheim, Boris Todbringer, ha enviado una caravana de comida y provisiones para ayudar al pueblo a levantar cabeza!

Mientras esperan todos a que aparezca el capitán Schiller, los PJ pueden charlar con los lugareños. Los pueblerinos esperan que la situación haya mejorado y que el capitán Schiller traiga buenas noticias. Los PJ también podrán escuchar otros rumores de entre la multitud. Por cada tirada de Cotilleo con éxito, haz una tirada en la tabla siguiente para ver qué rumor escuchan. La veracidad de cada uno de ellos se indica entre paréntesis.

RUMORES

Tirada Rumor

1	El bosque de Drakwald sigue lleno de hombres bestia y rezagados de los ejércitos del Caos (Verdadero).
2	El capitán Schiller lideró una vez su propia compañía de mercenarios (Falso).
3	Nana Moescher seguirá sin mudarse al interior del pueblo. Vive con sus huérfanos fuera de los muros, y su casa ha escapado milagrosamente intacta a la batalla (Verdadero).
4	El cofre con el salario de una compañía de mercenarios tileanos cayó de una barcaza de transporte y descansa en el fondo del río, esperando a que alguien lo encuentre y se haga rico (Falso).
5	Los seres queridos que han desaparecido están cautivos de los hombres bestia que habitan el bosque (Falso).
6	El padre Dietrich posee una reliquia sagrada (Verdadero).
7	Ha salido desde Altdorf una nueva guarnición para Untergard (Falso).
8	Hans Baumer, el leñador, lleva ausente una semana (Verdadero) y probablemente esté muerto (Falso).
9	Ratas del tamaño de un hombre se dieron un festín con los cadáveres de Grimminhagen (Falso).
10	El Conde de Middenheim, Boris Todbringer, ha ofrecido una recompensa de diez mil coronas de oro por la cabeza de Khazrak el Tuerto, el caudillo hombre bestia cuyas fuerzas devastaron Untergard. Khazrak y Todbringer han sido enemigos acérrimos desde hace muchos años (Verdadero).

EL DISCURSO DE SCHILLER

Una vez que los jugadores hayan averiguado todo lo posible (o cuando creas que ha llegado el momento), llegará el capitán Schiller.

Un murmullo recorre la multitud cuando llega el capitán Schiller. Uno de sus vigilantes coloca una caja en el suelo, y el capitán se sube a ella con bastante agilidad para un hombre de su edad. Aunque tiene el uniforme rajado y la armadura abollada, el capitán Schiller aún controla el respeto de la muchedumbre. Le basta con un único gesto para silenciar a toda la multitud.

«Pueblo de Untergard ¡comienza!, éste es un glorioso día. He recibido una carta del Conde Todbringer de Middenheim. ¡El viejo lobo aún vive y la ciudad de Middenheim resiste con brío!

La multitud aclama, y una vez más Schiller se ve obligado a pedir silencio.

«El Conde Todbringer envía sus agradecimientos a todo Untergard por haber rechazado a los invasores. Dice, y cito textualmente, que "la batalla por el puente de Untergard pasará a la historia como una de la más gloriosas de la historia de Middenland". ¡Enorgullecios, pueblo, pues nuestro sacrificio no ha sido en vano!

Cuando los vítores disminuyen, Schiller prosigue.

«En gratitud por nuestro valor, el Conde nos ha enviado una muestra de aprecio -el capitán rebusca en una bolsa y saca de ella una barra de pan y una botella de vino-. Nos ha concedido el honor de recibir treinta barras de pan y una docena de botellas de vino, directamente desde Middenheim.

La multitud enloquece al ver la generosidad del Conde, sus hambrientos ojos fijos en la barra de pan que sostiene el capitán en sus manos.

«¡Larga vida al Conde! ¡Larga vida al Conde! -enonan los pueblerinos. Schiller sostiene en alto el pan y el vino mientras los endurecidos supervivientes de Untergard gritan hasta quedar roncos.

De repente se produce un fuerte estallido y la botella se rompe, regando a Schiller y al pan de cristales y de vino. Cunde el caos y la multitud se dispersa presa del pánico.

Tras la última batalla, todos los habitantes de Untergard saben reconocer el sonido que hace el disparo de un arma de fuego. Corren desesperados para ponerse a cubierto, y la Ackerplatz queda totalmente vacía. Los PJ pueden hacer una **tirada de Percepción**. Si alguno la supera, sabrá que el disparo provenía del otro lado del puente. Los PJ que miren en esa dirección verán dos cosas. Primero, que el disparo seguramente se ha efectuado desde la estación de carruajes en ruinas que hay en la parte este del puente. Segundo, a varios humanoides deformes armados que atraviesan corriendo el puente.

¡ATAQUE MUTANTE!

Veis a cuatro mutantes horribles que vienen por el puente. Uno tiene tentáculos en vez de brazos, el segundo tiene cuernos y un grueso pelaje, el tercero tiene un morro parecida al de un cerdo, y el cuarto tiene un tercer ojo en la frente. Están vestidos con sucios harapos y armados con clavos. Según se acercan, podéis ver el odio que arde en sus miradas.

En este momento debes cambiar de tiempo narrativo a tiempo de combate. Si los jugadores no han especificado en qué parte de la multitud se encontraban sus personajes, se asume que los PJ estaban en la parte de atrás (cerca del puente). Si estaban en cualquier otra parte, tardarán un asalto en desplazarse a través de la muchedumbre hasta el puente. La confusión es tal que son incapaces de correr.

EL PUENTE DE UNTERGARD UNA CASILLA = 2 METROS

LA ACHERPLATZ

La mayor parte del combate transcurrirá en el puente, del cual se incluye aquí un mapa. Dicho mapa está cubierto por casillas que equivalen a 2 metros, para facilitar su representación en un mapa táctico si usáis miniaturas.

La Acherplatz está llena de niños berreando y padres desesperados, por lo que los PJ tendrán que enfrentarse a la amenaza mutante por sí solos durante los primeros tres asaltos. Si llegado ese momento aún continúa el combate, llegarán tres vigilantes para ayudarles. Usa las características del guardia local (ver página 235) para estos PNJ si te hace falta.

Para los cuatro atacantes usa las características de los mutantes (página 230). Sus mutaciones son las siguientes:

- **Mutante nº 1:** Brazos tentaculados
- **Mutante nº 2:** Cuernos y Pelaje grueso
- **Mutante nº 3:** Hocico
- **Mutante nº 4:** Tres ojos

Un quinto mutante acecha desde la estación de carruajes derruida. Fue él quien disparó al capitán Schiller. Se desliza en las ruinas mientras los demás mutantes luchan en el puente.

Si el grupo de jugadores es muy grande, puedes añadir más mutantes al ataque. Una cantidad razonable sería uno por cada PJ.

DESPUÉS DEL COMBATE

Cuando los mutantes hayan sido derrotados, las cosas se calmarán. Nana Moescher se dedica a curar a los heridos. Si alguno de los PJ ha resultado herido (lo cual es bastante probable), la anciana se presentará y le ofrecerá su ayuda. Ella y el capitán Schiller agradecen a los PJ el haberles ayudado a repeler el ataque. El capitán Schiller añade que piensa colgar las cabezas de los mutantes muertos en las puertas de la ciudad, como advertencia.

Varias personas comienzan a congregarse alrededor del capitán Schiller entre gritos y sollozos. Los PJ oirán las siguientes afirmaciones:

- "Debía tener un rifle largo de Hochland. Ninguna otra arma podría disparar desde tan lejos".
- "A lo mejor aquella parte está plagada de francotiradores".
- "Algunos de esos mutantes me resultaban familiares".
- "¡Nos van a matar a todos mientras dormimos!"

En mitad de esta conversación, un vigilante se acerca corriendo, sin aliento, al capitán. Le informa de que durante la confusión se produjo un fuerte ataque contra las puertas principales. Por suerte, los hombres que se encontraban de guardia no abandonaron sus puestos durante el ataque en el puente, por lo que se han logrado asegurar las puertas (aunque algunos vigilantes han muerto en el combate). Parece que el enfrentamiento en el puente no era más que una distracción.

LA HISTORIA DEL LEÑADOR

Mientras sucede todo esto, se oye un grito procedente de las puertas. Temiendo otro ataque, varios pueblerinos agarran sus armas y miran a su alrededor, pero resulta ser Hans Baumer que regresa del bosque. Le sigue un maltrecho grupo de personas, con miedo en su mirada y sus pocas pertenencias a sus espaldas.

Si los PJ no han oído hablar todavía de Hans, una **tirada Fácil (+20%) de Cotilleo** con éxito revelará que se trata de un leñador local que llevaba una semana desaparecido y se temía que hubiera muerto.

El capitán Schiller y Nana Moescher van a recibir a Hans, junto con muchos de los lugareños. Todos quieren saber dónde ha estado Hans.



-He estado explorando el campo circundante y recogiendo rezagados. Estos que vienen conmigo -señala a los refugiados que ha llevado a Untergard-, son supervivientes. Los encontré vagando por el bosque. Proceden de aldeas de todo Middenland. Mientras los traía de vuelta, hallé un rastro reciente de hombres bestia al sur de aquí. Parece que una manada de más de doscientos efectivos se dirige hacia Untergard. Me he apresurado a regresar para avisaros. Por supuesto, acataré las órdenes del capitán Schiller, pero a mi parecer deberíamos abandonar Untergard antes de que lleguen los hombres bestia. No sé si podríamos combatirlos, y no recibiremos ayuda a tiempo. Hace seis días estuve en Grimminhagen, y está hecha pedazos. No podemos contar con su ayuda. Era de esperar, ¿no? También he de informar de que mientras Grimminhagen estaba siendo saqueada, el Graf Elster Sternhauer se escondió en su fortaleza y sobrevivió.

Al mencionar al Graf, la multitud comienza a abuchear. Hasta la amable Nana Moescher frunce el ceño.

Cuando el leñador ha acabado, comienza un furioso debate. Hans Baumer encabeza la facción que quiere irse del pueblo y buscar un lugar seguro. El padre Dietrich, el nuevo sacerdote del pueblo, representa a aquellos que quieren quedarse y luchar. Los PJ pueden participar en el debate si lo desean.

También puede que sientan curiosidad sobre los comentarios de Hans acerca de Grimminhagen y el Graf Sternhauer. Una **tirada Muy Fácil (+30%) de Cotilleo** revelará que los habitantes de Untergard fundaron su pueblo después de huir a los injustos impuestos exigidos por el abuelo del actual Graf hace unos cien años. Desde entonces, la familia Sternhauer le guarda un fuerte rencor a Untergard y, como queda patente por la mordacidad de los lugareños, el sentimiento es mutuo.

Cuando el debate empiece a subir de tono, el capitán Schiller dará un paso al frente.

-He escuchado a ambas partes -comienza el capitán Schiller-, y ahora, como líder legítimo de Untergard, debo tomar una decisión. Por más que me duela decirlo, estoy de acuerdo con Hans en que no tenemos esperanza alguna de resistir a los hombres bestia. Mañana con las primeras luces del alba, nos dirigiremos al norte, hacia Middenheim. Sabemos que el Conde Todbringer está allí, y dentro de los muros de la ciudad estaremos a salvo. Y con la ayuda del Conde, regresaremos aquí y terminaremos de reconstruir nuestros hogares. ¡Untergard resurgirá de nuevo! Ahora, disfrutemos de la recompensa del Conde; después nos dispondremos para partir. Tenemos mucho que hacer antes de que salga el sol.

Los PJ tienen que decidir lo que van a hacer. Pueden quedarse con la gente de Untergard, o marchar por su cuenta. Aunque la aventura requiere que acompañen a los refugiados, los jugadores deben percibir que la decisión es suya. Deja que lo discutan. Si se enrollan demasiado, haz que el padre Dietrich, Nana Moescher o el capitán Schiller se acerquen a ellos y les pida su ayuda. Si los PJ eran unos desconocidos hasta el día de hoy, el combate en el puente habrá demostrado a los pueblerinos su valía. Si superan una **tirada Muy Fácil (+30%) de Sabiduría popular (el Imperio)** los PJ sabrán que el bosque de Drakwald es, en el mejor de los casos, un sitio muy peligroso, por lo que con toda seguridad los refugiados medio muertos de hambre van a necesitar toda la ayuda disponible.

Si los PJ están decididos a seguir por su camino, deberían intentar encauzarlos hacia Middenheim (aquí es donde se continúa la aventura). Tendrás que prepararles algunos encuentros por el camino, pero en un lugar tan peligroso como el Drakwald te resultará bastante sencillo. El bosque está infestado de goblins, hombres bestia, mutantes y bandidos que disfrutan atacando a grupos pequeños de viajeros. Hay patrullas imperiales buscando desertores y cazadores de brujas siguiendo el rastro de mutantes y herejes. Asegúrate de que los jugadores tengan un viaje a Middenheim muy ajetreado y procura que se den cuenta de lo que han permitido que sufra la gente de Untergard.

A TRAVÉS DEL BOSQUE

Los habitantes de Untergard suponen un blanco tentador mientras intentan llegar a Middenheim con sus familias y la pocas pertenencias que han podido llevar consigo. La comitiva de refugiados consiste en tres carretas tiradas por bueyes (uno de los cuales transporta a Nana y a sus huérfanos) y cerca de 85 personas a pie, algunos cargados con fardos y otros tirando de carretillas en las que han apilado todos sus bienes mundanos. La fila de refugiados avanza lentamente (tal vez unos 20 km en un buen día), y acampan durante la noche.

El capitán Schiller ha fijado un duro orden de marcha: un tercio de los guardias locales supervivientes al frente, otro tercio en retaguardia, y el resto desperdigado a ambos lados, flanqueando la comitiva. Hans Baumer va por delante, explorando el bosque. Los PJ pueden colocarse en la posición que deseen, según sus capacidades particulares. Cuando la columna se detiene durante la noche se apostan cinco guardias para vigilar.

No hay un camino directo hasta Middenheim, por lo que la caravana debe dar un rodeo a través de Grimminhagen e Immelsched. A nadie se le ocurriría cruzar el Drakwald en línea recta directamente hasta Middenheim. Tal cosa sería un suicidio.

El viaje a Middenheim dura seis días. La caravana anda corta de provisiones; todo intento de conseguir comida extra por parte de los PJ (usando la habilidad Supervivencia, por ejemplo) será muy agradecido por los refugiados.

GRIMMINHAGEN

El primer día y la primera noche de la marcha transcurren sin incidentes. El avance es lento debido a la presencia de carretas y niños, por no mencionar la escasez de comida. A mitad de camino del segundo día llegáis a Grimminhagen. Sin mediar palabra, Hans dirige a la comitiva por entre las ruinas del pueblo. Ya habéis oído bastante a los pueblerinos como para saber a qué se debe. Los habitantes de Untergard no son bienvenidos en Grimminhagen y no hallarán consuelo en ella.

Con una **tirada Muy Fácil (+30%) de Percepción** se podrá ver que Grimminhagen está mucho peor que Untergard. Las fuerzas de Archaón han saqueado el lugar y apenas han dejado supervivientes. Nadie en Untergard piensa siquiera en advertir a los que quedan en Grimminhagen acerca de los hombres bestia que vienen desde el sur. Dada la lentitud de la caravana, los PJ podrían llegar fácilmente a Grimminhagen, avisar a sus supervivientes, y regresar en cuestión de pocas horas. Si van a Grimminhagen, hallarán al pueblo en ruinas y a sus restantes habitantes reconstruyéndolo. Algunas tiradas exitosas **Fáciles (+20%) de Cotilleo** revelarán los siguientes datos:

- El Graf Sternhauer no se encuentra en Grimminhagen. Permanece en su fortaleza, que se halla a varios kilómetros de distancia.
- El alguacil superior del Graf, Gunter, ha representado al noble durante la reconstrucción. La primera vez que regresó a las ruinas hasta intentó recaudar impuestos, pero se lo pensó mejor cuando vio la reacción de los supervivientes.
- El mismísimo Emperador visitó las ruinas de Grimminhagen después de la victoria en Middenheim. Se ha erigido un santuario improvisado allí donde estuvo la tienda del Emperador.

Si los PJ les advierten sobre los hombres bestia, serán enviados ante Gunter. El hombre está bastante demacrado pero se tomará en serio su informe y prometerá enviar batidores para confirmar la amenaza.

En caso de que los PJ actúen como pacificadores, la actitud de Gunter se endurecerá. Los habitantes de Grimminhagen no quieren saber nada de "los gaudules de Untergard".





Incursores elfos

Profesión: Guerreros de camarilla

Raza: Elfo

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31%	46%	31%	31%	41%	36%	36%	31%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Buscar, Escalar, Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Sabiduría popular (Elfos), Supervivencia

Talentos: Errante, Especialista en armas (Arco largo), Recarga rápida, Visión nocturna, Vista excelente

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arco élfico y arma de mano (espada)

Enseres: 20 flechas

Los PJ pueden inspeccionar las hierbas que lleva Nana. Una **tirada de Rutina (+10%) de Oficio (Herbolario)** confirmará que son hierbas usadas en remedios tradicionales. No obstante, una **tirada de Sabiduría académica (Magia)** revelará que a veces se utilizan en magia ritual. Puede que los PJ prefieran reservarse esa información.

Gilmir, el líder de los elfos, bajará su arco cuando quede convencido de que la anciana no supone una amenaza, y sus compañeros harán lo mismo. Aunque no se mostrará del todo tranquilo, estará dispuesto a hablar más civilizadamente. Lleva varias semanas dirigiendo a los miembros de su camarilla en ataques sorpresa contra los invasores. Ahora suelen toparse más que nada con grupos pequeños y con rezagados. Creyeron que Nana era una de estos últimos.

Si se le cuenta lo de los hombres bestia del sur, Gilmir se sobresaltará y se marchará de inmediato.

Este encuentro no debería acabar en combate, pero puede ocurrir si alguno de los PJ se muestra prepotente, arrogante u hostil. Si se produce una refriega, Nana se quitará de en medio. Debes procurar que sobreviva al encuentro, pues el resto de la aventura requiere su presencia.

En cualquier caso, Nana agradecerá a los PJ que la hayan sacado de una situación tan delicada.

EL CRUCE DE CAMINOS

Durante la mañana siguiente no ocurre nada importante. El bosque es oscuro y opresivo, pero silencioso, como la calma que precede a la tempestad. A mediodía los exploradores regresan a la caravana con malas noticias. Más adelante, en un cruce, se hallan los restos de una emboscada y el camino está bloqueado con cadáveres. Habrá que despejarlo de cuerpos y de restos para que la comitiva pueda continuar su viaje.

El capitán Schiller ordena un alto para descansar mientras se apartan los obstáculos. Una docena de hombres capaces, varios vigilantes y los PJ son enviados como avanzadilla. El padre Dietrich les acompaña para bendecir a los muertos, y Nana Moescher hace otro tanto por si hubiera algún superviviente.

LOS FANTASMAS DEL BOSQUE

Lo que queda del segundo día transcurre sin incidentes y la caravana acampa en un claro junto al camino. Los vigilantes montan guardia como es usual.

Poco después del anochecer algunos de los huérfanos de Nana deambulan por el campamento. Están llorando y gimoteando.

¿Nana, Nana! ¿Dónde estás, Nana?

Un rápido vistazo por el campamento basta para comprobar que no está. El capitán Schiller frunce el ceño.

¿Por los dientes de Taal! ¿Y ahora qué? Nuestra mejor sanadora se ha esfumado. Bueno, alguien va a tener que ir a buscarla...

Resulta que la anciana ha dejado a los huérfanos durmiendo en la carreta y se ha internado en el bosque sola para reunir algunas hierbas. Una **tirada de Rastrear** con éxito revelará sus huellas. Si ninguno de los PJ posee la habilidad Rastrear, Hans podrá encontrar su rastro. Encontrarán a Nana en menos de diez minutos. De alguna forma, en tan poco tiempo ha conseguido meterse en un lío.

Os aliviáis al encontrar a Nana en un claro del bosque, con algunas hierbas recién arrancadas en su mano. Sorprendida, tiene la mirada fija sobre tres elfos embozados en capas que le apuntan con sus arcos. El líder de los elfos dice:

-Expíciate, bruja, o mi flecha volará certera.

La situación es tensa. Los elfos están convencidos de que sólo una bruja al servicio de los poderes oscuros estaría sola de noche en el Drakwald. La anciana protesta asegurando su inocencia, y sostiene que estaba recogiendo hierbas curativas para la gente de Untergard. Los elfos pueden ser convencidos de que se equivocan, pero se mostrarán muy precavidos; para disuadirlos hará falta al menos una **tirada de Carisma**, aunque si hay algún elfo en el grupo la dificultad de la tirada será Fácil (+20%).

En el camino hay dos carros destrozados y quince cadáveres mutilados. No hay supervivientes. Todo el que contemple esta escena deberá superar una **tirada de Voluntad** o recibirá 1 punto de Locura.

Entre la masacre los PJ podrán descubrir lo siguiente:

- Todos los muertos eran adultos: nueve hombres y seis mujeres. Aunque están ensangrentadas y ajadas, las vestiduras de dos de los hombres son de excelente calidad.
- Uno de los carros tiene pintado un emblema. Parece un juego de balanzas, con un diseño de voluta debajo que reza "Delberz". Una **tirada de Sabiduría popular (el Imperio)** revela que se trata de un símbolo habitual para los gremios de mercaderes. Delberz es un centro de comercio que se encuentra al oeste, en el río Delb.
- La mayoría de los viajeros murieron a flechazos; de sus cuerpos sobresalen unas flechas rudimentarias con plumas negras. Todo el que supere una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría popular (el Imperio)** las identificará como flechas goblin. Se dice que el Drakwald es el hogar de varias tribus de pieles verdes.
- Una **tirada de Buscar** con éxito permitirá encontrar un escudo abollado pero utilizable, y un carcaj con 10 virotes de ballesta. Por lo demás, todos los cadáveres y carros han sido despojados de todo objeto valioso.

UN RECUERDO FUNESTO

Cuando los personajes hayan terminado de registrar el lugar de la emboscada, repararán en lo siguiente:

La carretera principal ha sido muy transitada, pero la otra bifurcación de la encrucijada es un estrecho tramo salvaje y cubierto de vegetación. Hay un cuervo posado sobre una gastada señal que apunta camino arriba. Nana Moescher asiente al pájaro, y luego se para en seco. Lee varias veces la señal, y empieza a hablar, más para sí misma que para nadie más.

-Fahndorf... Mi familia es de allí -baja la vista hacia el suelo y sacude la cabeza-. Mi padre murió allí.

Si los personajes la presionan para que les dé más información, dirá lo siguiente:

-Los soldados del Graf Sternhauer le mataron. Era un hombre bueno. Era un hombre inocente. Lo único que hizo fue ocultarle algo de comida al alguacil. No quería que nos muriésemos de hambre durante el invierno. Le quemaron para dar ejemplo al resto de la aldea. Malditos nobles. Como si esta vida no fuera ya lo bastante dura sin que nos clavén los tacones de sus botas en la garganta.

Los PJ que sumen dos y dos se darán cuenta de lo que esto significa: ¡Nana tiene más de cien años! Si se le pregunta cuándo ocurrió esto y la edad que tiene, la anciana responderá con evasivas, diciendo cosas como "dejé de contar hace años".

EL DESTINO DE DIETRICH

Conforme los trabajadores van apartando los cadáveres a un lado del camino, el padre Dietrich los va bendiciendo uno a uno. De improviso, oís al sacerdote gritar alarmado, para luego desaparecer de la vista. Escucháis un fuerte golpe y un grito de dolor.

Los trabajadores han escogido una zona para apilar los cadáveres que se encuentra cerca de un enorme tronco caído; desde ahí lanzaron los goblins su ataque. Una **tirada de Percepción** revelará muchos agujeritos en el suelo junto al tronco, hechos por las flechas que tenían los arqueros goblins clavadas al suelo para usarlas en la emboscada.

Los goblins también habían excavado un pozo frente a su posición, y lo habían cubierto con maleza. Al ir a arrodillarse junto a un cadáver, el padre Dietrich se ha caído al pozo y se ha empalado en las afiladas estacas que hay en el fondo. El sacerdote está herido de muerte. Los PJ pueden intentar salvarle, pero ya es demasiado tarde.

Varias estacas de madera han atravesado al padre Dietrich, y el fondo del pozo empieza a llenarse lentamente de sangre. Milagrosamente, aún vive. Alza la mirada hacia vosotros y os saluda con un ensangrentado puño.

-Muerdo con una reliquia del santo Sigmar apretada en mi mano. Al menos puedo estar agradecido por ello. Pero no dejéis este icono sagrado en este horrible lugar. Llévaoslo de aquí y entregadlo en el templo de Sigmar, en Middenheim: ¡juradme que lo haréis!

Si los PJ acceden, suspirará, dirá "alabado sea Heldenhammer", y expirará. Si no están de acuerdo, morirá suplicándoles que hagan el juramento. En cualquier caso, la reliquia podrá ser recuperada del fondo del pozo sin mucha dificultad.

Si los PJ intentan desvalijar el cadáver del sacerdote, intervendrá Nana Moescher. "¡Mostrad algo de respeto con los muertos!", gritará. Después los trabajadores rellenarán el pozo, convirtiéndolo en una tumba para el difunto sacerdote.

LA RELIQUIA

La reliquia del padre Dietrich es un pequeño icono, de unos 10 cm², engastado en oro e hierro. Evidentemente es muy antigua, pero su auténtico valor no es apreciable de inmediato. La reliquia es un retrato de Sigmar, pintado por un artista enano después de la gran victoria de Heldenhammer contra las hordas goblinoides. El padre Dietrich la encontró entre las ruinas del templo de Sigmar en Untergard la primera vez que llegó, y reconoció su antigüedad y su importancia.

El icono tiene un valor de unas 100 *co*, por su antigüedad y por la cantidad de oro que contiene. Un coleccionista de arte, o un devoto seguidor de Sigmar estarían dispuestos a pagar varias veces esta cantidad. Si el templo de Sigmar descubriese la existencia del icono, no se detendrían ante nada con tal de adquirirlo.

EL CÍRCULO SE CIERRA

Tras haber encontrado el lugar de la emboscada, puede que a los PJ les preocupe un posible ataque goblin. Deja que tomen las medidas que les parezca; incluso podrías explotar sus miedos solicitando **tiradas de Percepción** inservibles mientras tú aprovechas para repasar la aventura. En realidad los goblins se han ido y no están cerca de la carretera principal.

Cuando el camino ha sido despejado y se ha dispuesto de los cadáveres, la caravana puede por fin proseguir su camino. Al caer la tarde llegáis a Immelscheld, otro pueblo saqueado durante la Tormenta del Caos. El capitán Schiller ordena a la caravana acampar fuera de las ruinas y montar guardia como de costumbre. Todos están aliviados por no haber sufrido el destino de los viajeros de Delberz.

El capitán Schiller envía a algunos hombres al interior de Immelscheld en busca de provisiones. Los PJ tienen un par de horas antes de que comience el clímax de la aventura, así que si tienen algo importante que hacer entre las ruinas aún les queda algo de tiempo. Immelscheld ha acabado igual que Grimminhagen antes que ella. Ha sido saqueada y los pocos supervivientes hurgan entre sus ruinas.

A estas alturas los PJ pueden tener motivos para sospechar de Nana Moescher. Si deciden vigilarla, no notarán nada impropio. La anciana

cocina la poca comida que hay para los huérfanos a su cargo, les cuenta cuentos antes de dormir y luego los lleva al carro y los mete en la cama. Después cierra las cortinas del carro y todo queda en silencio durante mucho tiempo.

Si alguien vigila el carro, tendrá que realizar una **tirada Desafiante (-10%) de Percepción** al cabo de una hora. Si la supera, verá algo bastante curioso. Un cuervo negro como el carbón sale de la parte trasera del carro, se eleva y vuela camino abajo. Si los PJ no están vigilando a Nana, el siguiente evento suscitará sus sospechas.

El llanto de un niño quiebra el silencio de la noche. Pronto se le une otro llanto, creando un coro de sollozos. Los exhaustos refugiados maldicen la interrupción y llaman a gritos a Nana Moescher para que tranquilice a los niños. La única respuesta que reciben son más llantos.

Pronto es evidente que Nana Moescher ha vuelto a desaparecer. Los niños pueden tranquilizarse con una **tirada de Carisma**. Uno de ellos se ha despertado, ha visto que la anciana no estaba y ha empezado a llorar; este fue el desencadenante de la cacofonía. Los PJ pueden hablar con los niños y con los refugiados más cercanos, y averiguarán lo siguiente:

- Uno de los niños ha soñado que un cuervo negro estaba en el carro con ellos.
- Nadie ha visto a Nana salir del carro ni del campamento.
- La anciana se ha comportado de forma retraída desde que vio el lugar de la emboscada.

Si los PJ no han averiguado lo del padre de Nana y la razón de su muerte, tendrán que transmitirles ahora esta información.

Uno de los huérfanos soltará de sopetón lo siguiente:

EL TOMO MÁGICO

El ritual que ha llevado a cabo Nana es el siguiente. Los PJ encontrarán el tomo mágico si la derrotan. Si son inteligentes lo destruirán de inmediato, pues es un artefacto del Caos. Si se lo quedan, las cosas se pondrán muy feas si los cazadores de brujas, templarios y demás fanáticos descubren su existencia.

La ardiente venganza del corazón desolado

Tipo: Arcano

Lengua arcana: Magia

Magia: 2

PE: 200

Ingredientes: Los cuernos de un chamán hombre bestia, una hoguera bien caliente

Condiciones: El ritual debe realizarse en el mismo sitio donde ocurrió el acto que se quiere vengar

Consecuencias: Si la tirada de hechizo tiene éxito, el usuario sufre un impacto de Daño 5 debido a la liberación de energía del Aethyr. Si se falla la tirada de hechizo, además de sufrir este daño el usuario debe superar una tirada de Resistencia o de lo contrario morirá en 1d10 días.

Factor de dificultad: 12

Preparación: 2 horas

Descripción: Si el ritual se completa con éxito, un espíritu ardiente de la venganza aparecerá en la hoguera y buscará y matará al blanco especificado por el usuario. Se trata de un demonio menor con las siguientes mutaciones: Cuernos y Escamas. Sus ataques infligen un Daño de BF+1 debido a las llamas que lo envuelven. Además, si alguien realiza una presa contra este demonio recibirá Daño 5 por la misma razón.

-Nana Mo llevaba rara todo el día. Desde que nos paramos al lado de los carros rotos para que los bueyes descansaran. Lloró. ¡Yo la vi! Dijo que se le había metido polvo en el ojo, pero yo sabía que no era verdad. Estaba llorando por lo de Fahndorf. Dijo que fueron los soldados los que hicieron los fuegos, pero que era el Graf Sternhauer el que tenía las manos manchadas de sangre. Dijo muchas cosas malas. Dijo que para qué servía el poder si no lo usabas. Dijo que el pájaro le había dicho que era lo correcto. La oí decirlo, y luego cambió y daba mucho susto. Como cuando el capitán Schiller cortó en trocitos a este hombre bestia que mató a frau Becker.

Los PJ también pueden registrar el carro. Si alguien consigue una **tirada de Percepción** descubrirá que el zurrón de la anciana no está. También ha dejado una nota (Texto 2: El mensaje de Nana).

EL SECRETO DE NANA

Nana ha usado el hechizo *Forma de cuervo en vuelo* para abandonar el campamento y volar de regreso por el camino hasta su aldea natal de Fahndorf. Planea invocar a un espíritu de la venganza en el lugar donde fue asesinado su padre, para que dé caza y muerte al Graf Sternhauer y a toda su familia. La anciana cree que va a conjurar a un espíritu de justicia sangrienta, pero la realidad no podría ser más oscura. Su ritual abrirá un portal al Reino del Caos y convocará a un demonio de odio y furia. Este demonio cumplirá sus instrucciones, pero después quedará libre en el mundo (al menos por un tiempo).

Nana ha incubado este deseo de venganza desde que presencié de niña cómo asesinaban a su padre. Estudió magia con la esperanza de poder usarla para vengarse. Muchos años después halló un ritual que parecía perfecto, pero el ingrediente clave era bastante infrecuente y resultó muy difícil de obtener. Cuando la edad amenazó con frustrar su venganza recurrió a la magia para prolongar su vida, pero nunca pudo llevar a cabo su plan. Finalmente pudo superar su pasado y dedicarse a sus tareas comunitarias en Untergard, pero la Tormenta del Caos lo cambió todo. En primer lugar, el ingrediente que necesitaba para el ritual (los cuernos de un chamán hombre bestia) por fin estuvo a su alcance tras la batalla de Untergard. Luego se enteró de que los Sternhauer habían escapado ilesos de la incursión y habían dejado morir a la gente a la que se suponía que debían proteger. Nana decidió que el destino por fin había dejado a los Sternhauer en sus manos. Comprendió que había llegado el momento de actuar, aun cuando ello supusiera su propia muerte.

¿POR QUÉ IR?

Puede que los PJ piensen que averiguar lo que le sucede a Nana no es cosa suya, o tal vez aún teman que los goblins ataquen la caravana. Si éste es el caso, trata de orientarlos para que investiguen la misteriosa desaparición. Cualquiera (o todas) de las razones siguientes debería bastar para motivarles:

- Nana es la única sanadora que tienen, y la necesitan desesperadamente para elaborar medicinas.
- El capitán Schiller juró que jamás perdería a ninguna persona más que estuviera a su cargo, pero no puede abandonar la caravana.
- La anciana podría haberse perdido en el bosque otra vez, ¡y sabe Rhya en qué lío podría meterse esta vez!
- A Nana se le suele "ir la cabeza" y a veces ve cosas que no están ahí. ¡Puede que esta vez se haya vuelto loca del todo! Incluso podría intentar hacer daño a los refugiados... y por cierto, ¿dónde está ese enorme cuchillo que suele utilizar?

Si aun así se niegan a ir, el capitán Schiller enviará a algunos de los más jóvenes en su busca. Un par de horas después regresarán al campamento, llenos de mordiscos de lobos y farfullando incoherencias sobre brujería. Si esto sigue sin motivar su interés, sencillamente pasa al final de la aventura y resta 50 PE de sus recompensas.

EL RITUAL

Los PJ tendrán que rehacer sus pasos hasta Fahndorf, pero esta vez en la oscuridad. El viaje les llevará unas dos horas. Las ruinas de Fahndorf se encuentran a unos cuatrocientos metros de la encrucijada, y no les costará mucho encontrar a Nana.

En un claro vacío podéis ver una enorme hoguera, rodeada por oscuras siluetas animales. Las llamas bailan al son de los cánticos que llenan el aire. Una figura cubierta por las sombras arroja cosas a la hoguera, haciendo que cambie de color. De rojo a azul, y luego al verde. Se puede sentir la magia en el ambiente.

En estos momentos Nana casi ha terminado el ritual. Los PJ tienen 3 asaltos para detenerla o de lo contrario aparecerá el demonio. Una **tirada de Percepción** con éxito identificará las formas animales como lobos (después de todo, Nana es una hechicera de las bestias); hay cuatro. Cualquier personaje que posea la habilidad Lengua Arcana (Magia) reconocerá que el cántico está en *lingua praestantia*. Al parecer, la abuela está llena de sorpresas.

El ritual puede detenerse de tres formas:

- Si consiguen distraer a Nana el tiempo suficiente (mediante una hábil diplomacia, haciéndole daño o cualquier otro método), tendrá que superar una **tirada de Canalización** o de lo contrario la interrupción dará al traste con el ritual.
- Matando a Nana Moescher.
- Apagando el fuego. Esta opción es bastante complicada teniendo en cuenta las circunstancias, pero si los jugadores dan con una forma creativa de lograrlo, funcionará.

Los lobos atacarán a cualquiera que se entrometa y se esforzarán al máximo para proteger a Nana. Puede que quieras añadir más lobos, dependiendo del número de PJ que haya en el grupo; uno por cada PJ es una cantidad razonable. Las características de los lobos las tienes en la página 233.

Como Nana se encuentra en el lugar en que fue asesinado su padre por primera vez desde hace un siglo, está llena de cólera. Aunque es probable que sienta simpatía por los PJ después del viaje, no dejará que nadie le impida vengarse de los Sternhauer. Es poco probable (aunque posible) que alguno de los PJ logre convencerla de que asesinar a los Sternhauer no es la respuesta, pero para ello hará falta una muy buena interpretación; esto no es algo que pueda determinarse simplemente con una tirada de dados. Su argumento debe ser muy convincente si quiere afectar a la anciana en su actual estado.

Si matan a Nana, dirá *"perdóname, padre, te he fallado"* antes de morir en el mismo suelo que él.

Si Nana sobrevive al encuentro, se retraerá y caerá en un estado casi catatónico. Al cabo de una semana morirá de pena (o como consecuencia del ritual si éste fracasa; consulta la sección El tomo mágico).

Si los PJ no consiguen detener el ritual, aparecerá un demonio alado en la hoguera y se elevará a los cielos. Más tarde, los PJ tendrán noticias sobre la matanza de la fortaleza Sternhauer, en la que toda la familia y sus criados fueron aniquilados por un demonio envuelto en llamas. La finalización del ritual extenuará a la anciana más allá de su límite, y un asalto después morirá con una sonrisa en su rostro.



¡HACIA MIDDENHEIM!

El resto del viaje a Middenheim transcurre sin incidentes. Cuanto más cerca estáis de la ciudad más patrullas militares veis, y menor es la amenaza del Drakwald. Al fin veis a lo lejos el Ulricsberg, el gran peñasco sobre el que está edificada Middenheim. Os alienta ver las banderas del Emperador y del Conde Todbringer ondeando orgullosamente sobre las almenas, pero cuando os acercáis podéis contemplar la devastación causada por Archañ. Hay fosas comunes por todas partes, los muros están agujereados y marcados, y la mitad de la ciudad está en ruinas. Incluso en Middenheim la vida parece ser una lucha. Tan sólo os cabe preguntaros qué os aguarda en la ciudad del Lobo Blanco.

Así concluye *A través del Drakwald*. La aventura continuará en *Los senderos de los malditos Volumen I: Las cenizas de Middenheim*. Los PJ quedan libres de su obligación para con los habitantes de Untergard (por la cual el capitán Schiller y todos los refugiados les dan las gracias), pero aún poseen la reliquia del padre Dietrich, y el destino todavía les depara muchas más cosas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los PJ reciben 125 PE por sobrevivir a la aventura. Si logran evitar que Nana Moescher ejecute el ritual ganarán otros 50 PE. También puedes repartir entre 5 y 30 PE a cada personaje por una buena interpretación.



— AYUDAS DE JUEGO —

LA TORMENTA DEL CAOS

Todos os habéis criado escuchando las historias sobre la Gran Guerra contra el Caos. El relato de Magnus el Piadoso y su victoria sobre los ejércitos del Caos es bien conocida. Aunque ha habido otras guerras y amenazas en los doscientos años que han transcurrido, nunca se produjo nada a tal escala. Hasta ahora. Este año Archaón, el señor del Caos, invadió el Imperio con cinco poderosos ejércitos. Sus filas integradas por guerreros mutantes, monstruos de pesadilla y hechiceros enloquecidos por el poder lo arrasaban todo a su paso desde los Desiertos del Caos. Los flagelantes y demás profetas apocalípticos afirmaron que se trataba del Fin de los Tiempos. Y conforme estos ejércitos saqueaban y quemaban todo lo que encontraban a su paso a través de las provincias septentrionales del Imperio, sus afirmaciones cada vez parecían más acertadas.

Habéis oído incontables historias en los últimos dos meses. Dicen que Sigmar camina de nuevo sobre la tierra. Dicen que un ejército de lobos atacó la ciudad kislevita de Erengado. Dicen que los muertos se levantan de sus tumbas para defender al Imperio. Dicen que en Middenheim se obtuvo una importante victoria. Dicen que una plaga ha llenado las calles de Talabheim de cadáveres tumefactos.

Vosotros tan sólo creéis lo que ven vuestros ojos. Estáis en el pueblo de Untergard, situado en el bosque de Drakwald. En él se ha librado una batalla de nueve días: unos hombres bestia intentaron abrirse paso por el gran puente del pueblo. Fueron rechazados, pero con un alto precio. El pueblo yace en ruinas y los ciudadanos que quedan luchan por sobrevivir. Hace mucho que el ejército imperial partió de Untergard, dejando atrás tan sólo a los caídos. Habéis oído historias acerca de más batallas al norte, pero la guerra parece haber acabado. O al menos, así lo esperáis.

Lleváis varios días en Untergard, pues el Drakwald ha estado salvajemente azotado por un temporal de una ferocidad impresionante. Cuando os despertáis os encontráis con dos cosas: el chaparrón ha cesado, y hay una gran conmoción en la Ackerplatz cercana.

Para: el capitán Schiller

De: Nana Moescher

Capitán, lamento abandonar a mis niños de esta forma. Por favor, procure encontrarles hogares decentes en Middenheim. Son buenos chicos, y rezo por que Shallya tenga misericordia de ellos después de todo el sufrimiento que han padecido.

Voy a saldar una deuda con la familia Sternhauer. Lo hago por mí y por la gente de Untergard. Sólo yo he de pagar el precio.

Les deseo suerte en Middenheim. Que Sigmar le proteja a usted y a todos los habitantes de Untergard. Vuelvo a casa por última vez. Tal vez nos encontremos de nuevo en el reino de Morr.

Nana Moescher

NOTAS DE DISEÑO

Sólo hay un JDR del que recuerde la fecha exacta en que decidí probarlo: *Warhammer Fantasía: el juego de rol*. Era un novato en la universidad de Nueva York. Por alguna razón, se me había metido en la cabeza que dejaría de jugar cuando fuera a la universidad. Encontrar a un buen grupo de personas puede suponer un reto, y a mí me interesaba más el ambiente punk de NY que localizar a más jugadores. Por suerte, prácticamente me tropecé con el recién creado club de juego de la Universidad de Nueva York. Volví a mi residencia después de un concierto punk en CBGB¹, y allí, en la sala de estudiantes, había cerca de una docena de personas jugando. Estuve un rato observándolos y cuando hicieron un descanso, me presenté; la semana siguiente ya me había unido a la Society for Strategic Gaming². Aquel otoño jugamos a varios JDR y juegos de tablero, y a finales de semestre casi todos se fueron a casa por vacaciones. Nos quedamos unos cuantos en la casi vacía residencia, y buscábamos algo que hacer. Dave tenía un ejemplar de *Warhammer Fantasía: el juego de rol* y la primera entrega de la campaña *El enemigo interior*, así que decidimos darle un tiento. Pat, Gene y yo nos hicimos dos personajes cada uno y nos pasamos toda la tarde jugando. Fue el 23 de diciembre de 1987. Lo sé porque aún conservo las fichas de aquellos aventureros, unas gastadas fotocopias unidas con dos grapas oxidadas. En la parte trasera de la ficha de mi escolta elfo anotaba citas curiosas de nuestras partidas. La página empieza con la anotación: 23/12 primera partida.

El juego fue un bombazo instantáneo. Cuando el resto del grupo volvió de las fiestas de Navidad, les dijimos que tenían que probarlo. Pronto todo el club tenía el virus *WF*. Normalmente nos reuníamos las noches de domingo en el salón de actos Hayden, pero pronto empezamos a jugar partidas extra entre semana. Hubo varias ocasiones en que los miembros del club dejaron de estudiar para exámenes importantes o incluso faltaron a estos exámenes para poder jugar más a *Warhammer*. No puedo hablar por el resto del grupo, pero por lo que a mí respecta el destino acabó demostrando que había tomado la elección correcta. Después de todo, dieciséis años después se me presenta la increíble oportunidad de diseñar la segunda edición del que aún es uno de mis JDR favoritos de todos los tiempos. En tus manos tienes el resultado de tal esfuerzo.

— UNA REUNIÓN PROFÉTICA —

Diciembre ha resultado ser un buen mes, tanto para *WF* como para mí. El 11 de diciembre del 2003 estaba en GenCon SoCal³ en representación de mi empresa, Green Ronin Publishing. Aquella tarde nos reunimos con Marc Gascoigne, de BL Publishing, y con Simon Butler, el recién designado presidente de Black Industries. Esta reunión supuso el cierre de dos años de negociaciones con Games Workshop. Después de alrededor de una hora de conversación y de preguntas, Simon dijo que les gustaría trabajar con nosotros. Y ahí es donde empezó realmente el proceso. Un mes más tarde nos habíamos largado a Nottingham para una semana de reuniones en la sede de GW. Trazamos una estrategia, un proceso y una planificación horaria. Conocimos a personas como Alan Merrett y John Blanche. Y conocimos mucho mejor a Simon (resulta que también es un viejo aficionado al punk). Hacia febrero ya estaba de vuelta en los Estados Unidos, enfrentado al trabajo más importante que he tenido nunca en la industria del ocio. Ahora que ya podía influir en el destino de *WF*, ¿qué es lo que iba a hacer exactamente?

— PRIMEROS PASOS —

En cierto sentido, la primera decisión era la más sencilla: ¿actualizamos las reglas viejas o lo descartamos todo y empezamos desde cero? Sabía muy bien que quería conservar algunos elementos clave del juego original (en concreto el sistema de carreras), así que desde el principio fue una cuestión de actualizar y optimizar más que de empezar de la nada. Lo único de lo que quise deshacerme rotundamente fue del antiguo sistema de magia. Se había diseñado supuestamente como medida provisional, pero de alguna forma fue una medida provisional que duró casi dos décadas. Los fans de *WF* llevaban mucho tiempo insatisfechos con este sistema, y con el paso de los años se había desarrollado en el juego de miniaturas, en los manuales y en las novelas una imagen mucho más clara de cómo debía ser la magia en *Warhammer*. Yo quería crear un sistema de magia que reflejase adecuadamente la magia de *Warhammer*, que dejara perfectamente claro que cuando utilizabas la magia manipulabas nada menos que la energía del Caos (con todo lo que ello implica). Esbocé y descarté varias ideas distintas antes de dar con el sistema actual. En palabras de uno de los testadores del juego, las nuevas reglas son “fáusticas”; y ahí es precisamente donde quería yo llegar. Puedes tener poder, pero cuando el Caos está por medio nada es seguro.

Pero estoy divagando. Las dos primeras cosas a las que metí mano fueron las características y las habilidades. Algunas de las características del antiguo conjunto derivaban del juego de miniaturas de la época (por ejemplo, Iniciativa y Liderazgo) y parecían innecesarias o redundantes. Las reduje al perfil que veis ahora. También añadí al perfil elementos como puntos de Locura y de Destino, de modo que todos los valores importantes del personaje pudieran verse de una sola mirada.



El siguiente reto eran las habilidades. El juego original presentaba una enorme cantidad de habilidades, con la salvedad de que algunas (como Pies ligeros y Muy fuerte) no eran en absoluto habilidades; eran más bien capacidades especiales. Para esclarecer la situación, decidí dividir las habilidades en dos categorías: habilidades y talentos. Logré englobar las tiradas normales dentro de las habilidades, de modo que todo siguiera funcionando igual y con las mismas reglas. También añadí la regla del Dominio de habilidades porque el sistema original era binario (o tenías una habilidad o no la tenías), y la única forma de mejorar en una habilidad pasaba por aumentar la característica.

Ahora es posible, por ejemplo, ser un excelente navegante sin necesidad de tener el CI de Einstein.

El Dominio de habilidades era importante por otra razón. Yo quería ralentizar el ritmo de mejora. Una crítica habitual a las reglas antiguas era que con el tiempo todo personaje no practicante de magia se convertía en guerrero. No quería que los personajes terminaran tres profesiones rápidamente y después se quedaran sin opciones. Con el Dominio de habilidades, el paso por múltiples profesiones que tuvieran la misma habilidad se convertía en una bonificación. También decidí que las mejoras de las características principales se adjudicaran en incrementos del 5% y no del 10%. Así, no sólo es más difícil completar una profesión, sino que tuve una mayor flexibilidad a la hora de diseñar la profesiones.

Otro viejo adagio de WF era el llamado "síndrome del enano desnudo". Básicamente, el problema radicaba en que según las reglas originales ciertos personajes enanos eran más resistentes sin armadura que los humanos vestidos con armaduras de placas. Resultó bastante sencillo de arreglar; simplemente he hecho que la armadura sea más eficaz y he controlado las mejoras de Resistencia de las profesiones clave, lo cual encajó muy bien con la optimización del uso de dados. El antiguo sistema empleaba todos los dados poliédricos (d4, d6, d8, d10, d12 y d20) por razones más relacionadas con la historia que con un buen diseño. Yo quise probar un diseño que usara sólo d10, y el cambio en las armaduras funcionaba bastante bien con esta idea. Ahora los matadores enanos son duros, y con razón, pero ya no son tanques de metro veinte de estatura.

— EL CORAZÓN DE WARHAMMER FANTASÍA —

Para mí, el sistema de carreras siempre ha sido el corazón de WF, y definitivamente quería conservarlo. Sin embargo, ya había tenido ciertos problemas con el sistema original. Había algunas carreras, como la de vigilante de caminos, que sólo tenían una habilidad, mientras que otras como proscrito podían llegar a tener hasta quince. Aunque quería que la profesión inicial de los personajes fuera fruto del azar (de ahí la tirada de dados), no quería que ninguna de ellas fuera descaradamente horrible. A tal fin procuré que las profesiones básicas fueran similares en cuanto a cantidad de mejoras, habilidades y talentos. Aún sigue habiendo una gran diferencia entre ellas, pero ahora cada profesión tiene elementos compensatorios.

Con las profesiones avanzadas quise crear distintos caminos que pudieran usarse con diferentes estilos de juego. Ahora, por ejemplo, los jóvenes rateros pueden aspirar a una profesión de ladrón experto. O, si lo que te va es la política, podrías convertirte en un cortesano o un maestro de gremio. Puede que el mundo de Warhammer sea sombrío, pero eso no quiere decir que todas las campañas vayan a centrarse en el combate. Quería que las profesiones permitieran una amplia variedad de tipos de personaje. También quería mostrar un poco de las demás culturas; por eso hay al menos una profesión dedicada a cada raza y nación esenciales del Viejo Mundo. Este libro se centra definitivamente en el Imperio, pero he tratado de ofrecer una visión del mundo en su totalidad (en especial para los jugadores nuevos).

La ambientación es, desde luego, crucial para WF por lo que hemos tenido que tomar algunas decisiones difíciles sobre cuánto incluir en este libro básico. Aunque los críticos rara vez lo admiten, no poseemos una cantidad ilimitada de tiempo y espacio para cada libro. Cuando empezamos ya sabíamos que este libro iba a tener 256 páginas. Por tanto, lo lógico era centrar WF en el Imperio. Por supuesto, en futuros suplementos se desarrollarán con detalle más naciones y razas.

El auténtico desafío era conseguir el tono adecuado. Hay literalmente miles de personas con ideas distintas sobre lo que es "auténtico" del Viejo Mundo. Hemos intentado evocar la ambientación no sólo en las reglas, sino también con la novelización, las ilustraciones y el diseño gráfico. John Blanche nos ha sido de gran ayuda en este aspecto, ya que nos ha proporcionado muchas referencias inspiradoras tanto del mundo real como de otros proyectos de Warhammer. También hemos tenido la suerte de contar como abertura con un relato corto del brillante Dan Abnett. Desde luego, el libro no podría comenzar con una atmósfera y una ubicación más acertadas.

— UNIÉNDOLO TODO —

Dicen que en la guerra ninguna estrategia sobrevive al primer contacto con el enemigo. Lo mismo puede decirse del diseño de un juego y los testadores del mismo. Lo que tienes en la cabeza nunca queda explicado tan claramente como te crees, y algunas cosas que pueden parecer buenas ideas en el papel después no sirven en el juego. Por eso el proceso de prueba del juego era vital para darle a WF la forma que tiene ahora. La respuesta que obtuvimos a nuestra petición de ayuda fue sorprendente; se implicaron en ella grupos de todo el mundo. También hubo varios grupos internos en Green Ronin y Games Workshop. A juzgar por los créditos de los grupos de prueba, recibimos bastante ayuda para hacerlo bien.

Durante la fase de desarrollo del libro fue cuando floreció de verdad nuestra relación con Black Industries. Simon Butler, Ewan Lamont y Kate Flack contribuyeron decisivamente a que todo encajara, y hemos llegado a desarrollar una relación de trabajo excelente. Eso no quiere decir que siempre estemos de acuerdo, pero nuestras enérgicas discusiones sirvieron para garantizar un juego del que todos pudiéramos sentirnos orgullosos. Cuando Hal Mangold (el director de arte de Green Ronin y el principal diseñador gráfico) comenzó a unir los PDF del libro casi acabado, pudimos ver por fin cómo encajaban todos sus elementos.

— ANTIGUO Y FUTURO WJDR —

Hoy es 13 de diciembre del 2004, y nos falta menos de una semana para ir a imprenta. ¡Diciembre ataca de nuevo! Me siento verdaderamente realizado, pero me temo que no hay tiempo para que se me salten las lágrimas; ya estoy metido de lleno en futuros suplementos de la línea de WJDR. En el pasado no fue el JDR con más soporte, pero las cosas van a cambiar. Podréis ver al menos ocho manuales de WJDR cada año. Para el año que viene habrá más libros nuevos que en toda la década anterior. Esto significa que nunca ha habido momento mejor para ser un aficionado a WJDR.

Espero que disfrutéis de este libro. Más que eso, espero que lo juguéis. El Viejo Mundo tiene mucho que ofrecer, y esto es tan sólo el comienzo.

Chris Pramas
Green Ronin Publishing
13 de diciembre del 2004

¹ Conocido club neoyorquino

² Asociación americana dedicada a jugar a todo tipo de juegos de estrategia

³ Una célebre convención en la que se presentan juegos de rol y se celebran torneos

ÍNDICE

La furia de Ulric! 130

A
Acciones 124, 126, 127
Actuar (Varios) 91
Adiestrar animales 32, 36, 38, 42, 64, 65, 84, 91, 143
Administrador 33, 54, 61, 68, 69, 80, 81, 82, 83, 85
Afinidad con el Aethyr 19, 32, 73, 74, 83, 86, 92, 96, 99, 237
Agotadora 105
Alborotador 21, 30, 31, 35, 36, 41, 43, 44, 59, 65, 67, 68, 74, 82, 84
Alcohol 115
Alguacil 21, 30, 31, 37, 40, 45, 53, 56, 58, 71
Aldorf 13, 23, 27, 29, 40, 43, 45, 62, 76, 88, 105, 124, 136, 140, 145, 149, 170, 180, 183, 16, 22, 26, 181, 183, 184, 185, 188, 214, 215, 216, 218, 222, 238, 239
Altura 24, 138
Ambidestros 19, 69, 84, 96, 99, 229
Amenazador 35, 58, 66, 71, 76, 84, 85, 93, 96, 97, 99, 182, 228, 230, 237
Animales 119, 120, 232
Aprendiz de hechicero 21, 30, 32, 41, 46, 69, 73
Apuntar 127
Armadura 30, 31, 32, 34, 35, 40, 48, 49, 51, 58, 60, 63, 68, 76, 84, 85, 111, 112, 134, 135, 148, 157, 166, 227, 228, 99, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 237, 238, 242
Armamento 105
Armas 23, 97, 99, 106, 107, 108, 109, 172, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 237, 238, 242
Armas naturales 97, 99, 229, 232, 233
Artesanía 19, 95, 97, 99, 104, 105, 107, 113, 234
Artesanía enana 19, 95, 97, 99, 234
Artesano 51, 53, 61, 62, 76, 79, 81, 104, 121
Artista 21, 30, 32, 35, 48, 60, 77, 94, 98, 121
La Asamblea 26, 216
Asesino 61, 62, 64, 66, 69, 70, 75, 77, 84, 87, 213
Profesión 62
Asfixia 136
Ataque cauteloso 127
Ataque normal 127, 131
Ataque rápido 127, 130
Ataque total 127
Aterrador 97, 99
Atributos raciales 19
Audaz 9, 19, 64, 66, 67, 97, 99, 234
Averland 13, 21, 25, 61, 170, 214, 215, 216

Ayuda de cámara 21, 30, 33, 42, 43, 61, 74

B
Bandidos 22, 233
Bandalero 233
Barbero cirujano 21, 30, 33, 47, 48, 51, 72, 76
Barquero 21, 30, 34, 39, 40, 49, 55, 56, 84
Batero 21, 30, 34, 46, 56, 81
Batidor 37, 38, 39, 41, 45, 49, 51, 53, 55, 57, 61, 63, 64, 66, 67, 70, 75, 77
Berséker 21, 30, 35, 44, 52, 87
Bretonia 17, 42, 49, 52, 60, 63, 67, 68, 74, 93, 95, 103, 115, 133, 162, 177, 182, 183, 219, 223, 224, 226
Brioso 42, 49, 62, 65, 69, 78, 84, 97, 99
Bruto 227
Burgués 21, 30, 31, 33, 36, 82, 235
Buscar 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, 47, 48, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 66, 67, 78, 87, 90, 91, 227, 234, 235, 237, 242, 243

C
Caballero 42, 47, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 75, 84, 86
Caballero del Círculo Interior 61, 63, 64, 66
Caballos 120, 232
Caballo de guerra ligero 119
Caballo de monta 119
calendario imperial 173, 216
Callejero 35, 40, 44, 48, 54, 62, 67, 68, 71, 78, 80, 81, 82, 85, 91, 92, 97, 99, 234, 235
Campeón judicial 61, 62, 64, 87
Campesino 21, 30, 36, 37, 54, 104, 235
Canalización 32, 46, 73, 74, 83, 86, 91, 92, 96, 127, 141, 142, 144, 149, 157, 158, 164, 167, 168, 237, 245
Caos 10, 12, 15, 16, 17, 19, 35, 39, 42, 43, 45, 49, 52, 57, 66, 68, 70, 71, 72, 73, 79, 88, 93, 99, 101, 102, 137, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 149, 150, 152, 154, 156, 159, 160, 161, 165, 166, 168, 169, 170, 172, 173, 178, 179, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 192, 193, 194, 195, 196, 198, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 210, 213, 215, 216, 217, 218, 219, 223, 224, 225, 228, 229, 230, 236, 237, 238, 239, 243, 244, 246, 247
Capitán 61, 64, 65, 66, 70, 85, 237, 246
Capitán de barco 61, 65, 70, 85
Características 17, 18, 19, 20, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62,

63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 106, 119, 120, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 237, 238, 242
Carbonero 21, 30, 36, 37, 38, 49, 52, 53, 63
Carcelero 21, 30, 31, 37, 38, 45, 60
Carga 103, 107, 108, 112, 113, 114, 116, 118, 119, 122, 129
Carisma 31, 32, 33, 34, 35, 36, 40, 42, 43, 46, 47, 48, 52, 54, 61, 63, 64, 66, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 89, 91, 92, 97, 98, 99, 100, 123, 149, 166, 186, 234, 235, 237, 238, 242, 244
Carisma animal 32, 36, 46, 63, 91, 92, 149, 166, 186, 235, 237
Carteristas 234
Cazador 21, 30, 38, 39, 45, 55, 59, 61, 63, 66, 83, 86, 87, 188, 189
Cazador de brujas 61, 66, 83, 86
Cazador invisible 63, 66
Cazaratas 21, 30, 37, 38, 48, 57, 58, 78
Cazarrecompensas 21, 30, 39, 44, 47
Cazavampiros 61, 63, 67
Cenitro 20, 32, 39, 44, 52, 59, 62, 69, 75, 84, 87, 97, 99, 227, 228, 233, 234
Charlatán 61, 67, 73, 77, 81
Charlatanería 32, 33, 35, 54, 59, 67, 68, 74, 82, 91, 92, 235
Cirugía 33, 72, 96, 97, 99, 209
Cochero 21, 30, 34, 39
Código secreto 35, 37, 38, 39, 40, 44, 48, 49, 51, 55, 57, 58, 60, 62, 63, 64, 66, 70, 75, 77, 78, 85, 90, 91, 92, 234, 238
Color del pelo 24
Color de ojos 24
Combate aéreo 139
Combate con dos armas 129
Combate sin armas 111, 131
Comida 114, 172
Condes Vampiro 219, 222
Conducir 33, 36, 39, 40, 44, 48, 51, 52, 53, 20, 37, 55, 54, 59, 62, 70, 76, 80, 90, 91, 92, 120, 233, 234, 235
Consumir alcohol 34, 35, 36, 43, 46, 47, 49, 50, 54, 56, 79, 80, 37, 82, 85, 87, 91, 92, 115, 122, 227, 233, 235
Contorsionista 91, 97, 99
Contrabandista 21, 30, 31, 34, 40, 46, 54, 57
Contundente 106, 108
Correr 128, 129, 229, 231
Cortés 19, 33, 34, 36, 43, 47, 52, 58, 68, 70, 97, 99, 234, 235, 238

Cortesano 61, 68, 69
Criar animales 31, 32, 36, 38, 39, 41, 42, 44, 46, 51, 52, 53, 54, 55, 59, 63, 65, 72, 75, 84, 90, 91, 92, 230, 233, 237
Críticos de muerte súbita 133
Cuervos 232
Curación 155, 209
Curación de la locura 209
D
Dados 9, 116, 117
Daño 106, 107, 108, 124, 133, 136, 138, 144, 146, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 161, 162, 163, 166, 167, 168, 229, 231, 244
Daño natural 136
Defensiva 106, 108
Demagogo 44, 61, 62, 67, 68, 71, 72, 85
Desarmar 44, 45, 46, 50, 52, 58, 59, 60, 65, 69, 96, 97, 99, 228, 233, 234, 237
Desenvainado rápido 32, 35, 39, 42, 44, 45, 46, 50, 52, 55, 58, 59, 62, 65, 66, 69, 75, 77, 97, 99, 132, 228, 233
Desplazamiento 127, 129
Destrero 119, 232
Diablos 229
Dificultad de las tiradas 130, 197
Dioses 10, 13, 140, 174, 176, 188
Disfraz 48, 62, 67, 68, 70, 78, 91, 92, 95, 98, 99, 113, 114, 118
Disparo cenitro 63, 66, 75, 77, 87, 97, 99, 106, 228
Disparo infalible 55, 59, 63, 66, 67, 69, 75, 77, 84, 87, 97, 99, 228
Disponibilidad 103, 104, 105, 107, 108, 112, 113, 114, 116, 118, 119, 121, 122
Don de gentes 31, 32, 35, 43, 47, 54, 61, 66, 67, 68, 74, 77, 82, 85, 86, 91, 98, 99, 100, 169, 235, 238
Dotes artísticas 62, 95, 96, 98, 99
Duelista 58, 61, 69
E
Edad 25
Efectos 112, 113, 123, 133, 134, 135, 136, 159
Elementos de la aventura 194
Elfos 15, 19, 23, 95, 242
Embajador 21, 30, 40
Enanos 16, 19, 53, 76, 95, 184, 234
Enfermedades 136
Equilibrada 106, 108
Equipar 127
Errante 23, 36, 38, 39, 44, 45, 49, 55, 60, 92, 94, 98, 99, 228, 230, 233, 238, 242
Erudito 32, 61, 65, 69, 72, 74

Escalar 32, 36, 37, 44, 45, 48, 49, 53, 58, 62, 67, 70, 77, 78, 79, 91, 92, 137, 228, 229, 230, 231, 233, 235, 238, 242
Escolta 21, 30, 41, 59
Escondarse 23, 31, 36, 37, 38, 44, 45, 48, 49, 53, 55, 58, 62, 63, 66, 67, 68, 70, 77, 78, 89, 91, 92, 95, 98, 100, 125, 155, 157, 158, 164, 183, 228, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 238, 242
Escudero 21, 30, 42
Espadachín estaliano 21, 30, 42
Especial 106, 108
Especialista en armas 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 49, 50, 53, 54, 55, 59, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 75, 76, 78, 80, 84, 85, 86, 87, 98, 99, 105, 107, 182, 184, 187, 227, 228, 231, 235, 238, 242
Espía 61, 70, 78, 80
Esqueleto 229
Esquivar 23, 42, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 71, 37, 75, 78, 79, 80, 84, 85, 87, 88, 91, 93, 129, 131, 134, 227, 228, 229, 233, 234, 235, 237, 242
Estalia 17, 42, 60, 93, 95, 116, 164, 171, 176, 177, 182, 224, 225
Estudiante 21, 30, 33, 40, 43
Etiqueta 31, 33, 42, 43, 54, 59, 62, 64, 68, 69, 74, 77, 79, 82, 84, 86, 91, 92, 98, 99, 235
Experimental 106, 108
Experto en trampas 48, 58, 78, 93, 95, 98, 99
Explorador 61, 65, 70, 73, 78
Extorsionador 50, 60, 61, 71, 76, 78, 79
Extravagancias 122, 123
F
Fanático 21, 30, 43, 71
Festividades religiosas 173
Finta 128
Flagelante 61, 71, 83
Forajido 20, 21, 23, 30, 39, 44, 233
Forzar cerraduras 48, 58, 70, 78, 91, 93, 98, 117, 118
Fraile 61, 68, 72
Frenesi 35, 98, 99, 167, 187
Fuego 11, 16, 101, 136, 141, 142, 147, 183, 213, 216, 223
Furtivo 228
G
Galeno 33, 61, 72, 104, 121
Gato callejero 48, 78, 92, 94, 98, 99
Genio aritmético 19, 31, 43, 48, 61, 80, 81, 93, 95, 98, 99, 235
Gerhard Schiller 237
Gladiador 21, 30, 35, 44, 50

- Goblins 229
Golpes críticos 133, 200, 231
Golpe conmocionador 20, 39, 44, 45, 46, 50, 52, 57, 58, 59, 60, 64, 71, 72, 81, 82, 83, 84, 98, 99, 106, 228, 233, 234, 237
Golpe letal 42, 44, 47, 50, 57, 58, 59, 64, 67, 69, 80, 83, 87, 98, 99, 106, 182, 227, 233, 238
Golpe poderoso 39, 42, 44, 46, 49, 50, 52, 53, 57, 58, 59, 60, 63, 65, 66, 67, 69, 71, 75, 83, 84, 87, 98, 99, 187, 227, 228, 229, 230, 232, 233, 234, 235, 237
Gran hechicero 61, 73, 104
Grupos de especialidad en armas 105
Guardaespalda 21, 30, 45
Guardia local 234
Guardia marina 21, 30, 46, 50, 56, 85
Guerrero de camarilla 21, 30, 41, 45
Guerrero nato 19, 45, 47, 53, 98, 99, 235, 238
- H**
Habilidades 11, 19, 20, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 75, 88, 89, 91, 88, 105, 127, 129, 133, 137, 139, 148, 149, 163, 181, 182, 183, 184, 186, 187, 188, 197, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 78, 232, 233, 234, 235, 237, 238, 242, 77, 78, 87, 79, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 232
Hablar idioma 31, 32, 33, 34, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 47, 49, 51, 52, 54, 56, 58, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 36, 72, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 90, 91, 93, 99, 102, 184, 228, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 237, 238, 242
Hablar idioma (Varios) 93
Halflings 16, 19, 95
Hans Baumer 238, 239, 240, 241
Hechicero adepto 61, 73, 74
Hechicero maestro 61, 73, 74
Hechicero vulgar 21, 30, 46
Hechizos 83, 86, 99, 145, 146, 147
A cuerpo de rey 154
Alarma mágica 148
Alas celestiales 153
Alas de halcón 150
Aliento de fuego 152
Alma de fuego 166
Almenara de valentía 166
Amansar fiera 149
Amigo de las bestias 166
Andar sobre el agua 163
Apariencia espantosa 158
Apertura 164
Arma bendita 148
Armadura de Aethyr 148
Armadura de la fe 166
Armadura de plomo 157
Atracción del Caos 160
Aullido de lobo 167
Azote de los demonios 156
Bendecir travesía 163
Bendición curativa 147
Bendición de fortaleza 146
Bendición de potencia 147
Bendición de rapidez 146
Bendición de valentía 146
Bendición protectora 147
Bestia desatada, la 150
Bestia parlante, la 150
Bola de fuego 152
Brillo estelar 153
Brinco de ciervo 166
Buena fortuna 164
Caminar por el cielo 149
Cánicula 154
Carne cadavérica 162
Cauterizar 152
Cierre mágico 148
Círculos de protección 144
Claridad deslumbrante 155
Columna resplandeciente 156
Cometa de Sigmar 166
Confusión universal 159
Conmoción 147
Consuelo de Rhyia 167
Contacto 145
Controlar no muertos 162
Corazón de lobo 167
Corazones de fuego 152
Corona de llamas 152
Curación de Hysh 155
Curar enfermedad 165
Curar envenenamiento 165
Curar heridas 165
Curar locura 165
Chorro de agua 163
Dardo mágico 146
Defensa de acero 156
Deflagración infernal 153
Defunción rápida 151
Desalentar enemigo 164
Desconcertar 158
Despertar, el 162
Destino funesto 154
Destreza en combate 164
Destruir no muerto 163
Detectar trampa 165
Disipar 149
Doble 158
Don de Ulric, el 167
Encalmar 163
Encantar objeto 157
Engatusar 165
Ensayo y error 157
Escucha lejana 168
Escudo de Aqshy 152
Escudo de Myrmidia 164
Espada justiciera 168
Espada llameante de Rhuin 152
Estrago de juventud 151
Explosión ardiente 152
Expulsar demonio 156
Expulsar no muertos 162
Favor del Caos 160
Festín del cuervo, el 150
Flechas argentadas de Arha 157
Forma de cuervo en vuelo 149
Forma de lobo devorador 150
Forma de oso rugiente 150
Formato 145
Fortuna próspera 165
Frio invernal 167
Fuego mágico 147
Fuegos fatuos 146
Fulgor 146
Furia de batalla 167
Garras de furia 149
Geiser 155
Germinación 155
Golpe de viento 153
Golpe veloz 164
Grilletes de Verena 167
Guadaña segadora 151
Helada invernal 155
Ilusión 159
Infortunio 147
Inspiración 156
Invocar demonio menor 160
Invocar horda de demonios 161
La voz del amo 150
Lanza de Myrmidia 164
Lanzar hechizos 141
Levantar a los muertos 162
Ley de la lógica 157
Ley del oro 157
Liderazgo edificante 164
Luz cegadora 156
Llamada de Vánhel 162
Llamada de U'zhul 152
Magia pueril 146-148
Maldición 153
Maldición de la herrumbre 157
Maldición de las espinas 154
Maldición del albatros 163
Mano de polvo 162
Mano oscura de la destrucción 160
Mano sanadora 166
Manto de sombras 158
Manto reluciente 155
Maraña 167
Marca del cuervo, la 163
Martillo de Sigmar 166
Mártir 165
Mensaje onírico 163
Mirada ardiente 155
Mortaja de invisibilidad 158
Mover 148
Murmullo del río 155
Ocultar actividad 158
Ojos veraces 156
Palabra de dolor 161
Palabras sinceras 168
Paño de oscuridad 158
Paso del tiempo 151
Pisada fantasma 147
Plantillas 145
Portal de la Tierra 154
Presagio 153
Preservar cadáver 163
Primer augurio de Amul 153
Protegerse de la lluvia 147
Proyectiles mágicos 144
Prueba de fuego 168
Puñales de sombra 158
Purificar 165
Reanimar 162
Relámpago 153
Resignación ante el destino 151
Respirar bajo el agua 163
Revelar pasado 168
Robar vida 151
Sangre ardiente 160
Sangre de la Tierra 154
Segundo augurio de Amul 153
Sembiante de muerte 161
Sigilo de Randal 164
Silencio 149
Solitar 146
Sonidos 146
Sueño 146
Sueño de la muerte, el 164
Toque del Caos 160
Tormenta de hielo 167
Tormenta de rayos 154
Transformación del metal 157
Transmutación de la mente inestable 157
Trueno 167
Últimas palabras 151
Umbral de la muerte, el 151
Velo de corrupción 161
Ventolera 147
Viento de muerte 151
Visión de la muerte 151
Visión de Morr 163
Visión de tormento 160
Vitae tonificante 162
Zarpa de oso 167
- Hechizos con armadura 83, 86, 99
Heraldo 61, 68, 74
Héroe 61, 75
Herreruelo 61, 75
Hipnotismo 32, 46, 91, 93, 188
Hochland 13, 21, 22, 25, 53, 105, 108, 111, 212, 214, 240
Hombres bestia 217, 230
Hostigar 128
Humanos 16
- I**
Iluminación 116, 117
Imitador 19, 32, 67, 91, 92, 93, 99
Impactante 105, 106, 107, 108, 152, 166
Imperio 109, 111, 115, 116, 123, 170, 171, 172, 173, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 192, 193, 194, 196, 197, 207, 208, 209, 210, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 241, 243, 246, 248
Incorporarse/montar 127
Ingeniero 61, 62, 75, 76
Iniciado 21, 30, 47
Iniciativa 125, 144, 247
Inquietante 79, 99, 167, 233
Intelectual 19, 23, 32, 33, 36, 37, 43, 51, 54, 55, 56, 60, 68, 99, 234, 235, 237
Interrogador 61, 76
Intimidar 31, 34, 35, 39, 43, 44, 45, 46, 50, 58, 59, 60, 61, 66, 68, 69, 71, 73, 74, 75, 76, 37, 79, 80, 81, 84, 85, 86, 87, 91, 93, 97, 99, 150, 152, 160, 167, 182, 187, 227, 228, 229, 230, 233, 234, 237
Intrépido 71, 80, 99, 151, 188, 229
Intrigante 54, 67, 68, 70, 82, 85, 91, 99
Invocación 160, 161
- J**
Jefe de forajidos 61, 71, 77
Jerga 34, 40, 41, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 60, 62, 63, 64, 65, 35, 67, 66, 70, 77, 78, 79, 80, 84, 85, 87, 94, 233, 234, 235, 237, 238
Juglar 61, 77
- K**
Khorne 184, 189, 205
Kislev 13, 17, 34, 42, 47, 52, 60, 74, 93, 95, 103, 169, 177, 206, 213, 216, 225, 226
Kossar 21, 30, 47
- L**
Ladrón 21, 23, 30, 35, 40, 44, 48, 58, 60, 61, 62, 77, 78, 85, 234
Ladrón de guante blanco 61, 78
Ladrón de tumbas 21, 30, 48
Ladrón experto 61, 78
Lanzar hechizo 127
La sierpe omnisciente 211
Leer/escribir 31, 32, 33, 36, 40, 41, 42, 48, 51, 54, 56, 58, 59, 68, 43, 47, 61, 64, 65, 69, 70, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 86, 91, 93, 99, 234, 235, 237, 238
Leer labios 23, 66, 70, 78, 82, 91, 93, 102
Leñador 21, 30, 49, 238
Lengua arcana 32, 73, 74, 83, 86, 91, 94, 100, 141, 160, 168, 169, 228, 229, 237, 244
Lengua secreta 34, 40, 41, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 70, 35, 67, 70, 77, 78, 79, 80, 84, 85, 87, 91, 94, 188, 233, 234, 235, 237, 238
Lenta 106, 107, 231
Levitación 99, 229
Libertino 235
Lingüística 41, 43, 69, 70, 79, 93, 99
Lobos 232
Locura 18, 99, 142, 143, 157, 159, 160, 169, 190, 198, 200, 201, 202, 204, 205, 208, 209, 243, 247
- M**
Maestre de gremio 61, 79
Magia 11, 17, 18, 28, 29, 32, 46, 66, 73, 74, 83, 86, 88, 90, 92, 94, 95, 96, 99, 100, 101, 102, 127, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 209, 210, 214, 216, 228, 237, 242, 244, 245
Magia menor 28, 73, 74, 83, 86, 99, 148
Magia oscura 73, 74, 88, 99, 159
Magia pueril 32, 46, 83, 99, 100, 141, 146, 147, 237
Magia ritual 168
Magia vulgar 46, 99, 100, 237
Magia y armadura 144
Maldición de Tzeentch 99, 100
Manann 22, 102, 163, 171, 172, 173, 174, 176, 181, 224
Manos rápidas 32, 73, 74, 83, 86, 99, 100
Marcas distintivas 24
Marienburg 16, 21, 26, 40, 46, 49, 56, 62, 65, 104, 105, 181, 182, 183, 214, 216, 218, 219, 225
Marinero 21, 30, 49, 235
Mastines oscuros 211
Matademonios 61, 79, 80
Matagigantes 50, 61, 79, 80
Matatrolls 21, 30, 50, 80
Matón 21, 30, 50, 233
Meditación 73, 74, 83, 86, 99, 100

Menestral 21, 30, 51, 104, 234
 Mensajero 21, 30, 51
 Mercader 40, 52, 56, 61, 80, 95
 Mercenario 21, 30, 52, 104, 234
 Metrala 105, 106, 108
 Middenheim 13, 15, 45, 169, 171, 178, 180, 184, 186, 187, 209, 214, 215, 216, 218, 219, 222, 236, 239, 241, 243, 245, 246
 Middenland 4, 13, 21, 25, 180, 186, 187, 214, 216, 218, 236, 239, 241
 Miedo 97, 99, 100, 102, 122, 152, 161, 164, 167, 197, 198, 206, 210, 230
 Miembro de séquito 21, 30, 52
 Miliciano 21, 30, 51, 53
 Minero 19, 21, 30, 53, 95
 Morr 7, 8, 48, 102, 151, 163, 171, 173, 174, 172, 176, 174, 176, 177, 178, 180, 181, 182, 183, 193, 219, 222, 246
 Movimiento 36, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 48, 49, 55, 58, 60, 62, 63, 67, 70, 77, 78, 84, 89, 91, 92, 94, 95, 96, 98, 100, 101, 103, 112, 113, 123, 125, 127, 128, 66, 12, 129, 18, 137, 20, 66, 124, 134, 137, 138, 139, 146, 149, 150, 153, 156, 157, 164, 166, 167, 183, 228, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 238, 242
 Movimiento silencioso 36, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 48, 49, 55, 58, 60, 62, 63, 77, 66, 12, 78, 70, 67, 84, 89, 91, 94, 95, 98, 100, 125, 164, 183, 228, 229, 230, 231, 233, 234, 235, 238, 242
 Mutaciones 137, 160, 161, 228, 229, 230
 Mutantes 230
 Muy fuerte 19, 32, 37, 41, 43, 44, 45, 47, 57, 87, 88, 99, 100, 233, 238, 247
 Muy resistente 19, 32, 33, 38, 45, 49, 50, 53, 57, 59, 73, 87, 99, 100, 228, 234, 235, 237
 Myrmidia 22, 102, 171, 172, 173, 164, 176, 177, 176, 177, 182, 224, 225, 226

N

"Nana" Moescher 237
 Nadar 20, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 44, 46, 49, 51, 52, 53, 56, 57, 60, 65, 70, 73, 78, 83, 81, 94, 91, 137, 181, 229, 230, 231, 232, 233, 235, 84, 85, 86
 Nagash 219, 222
 Navegante 61, 81
 Navegar 34, 49, 56, 65, 85, 91, 94, 181, 235
 Negociador 33, 36, 40, 51, 52, 68, 79, 80, 81, 82, 85, 95, 96, 99, 100, 234, 235
 Noble 21, 30, 54, 104, 235
 Nombres 26
 Nordland 13, 21, 25, 49, 56, 214
 No muerto 99, 100, 229, 231
 Nuln 13, 15, 16, 22, 40, 43, 45, 62, 137, 162, 169, 180, 184, 214, 215, 216, 218, 219
 Nurgle 102, 165, 189, 203, 205

O

Objetos mágicos 169
 Odio visceral 19, 99, 100, 234
 Oficio 19, 33, 36, 40, 41, 46, 51, 52, 53, 56, 59, 61, 62, 65, 69, 70, 72, 76, 79, 80, 81, 82, 85, 91, 94, 98, 106, 122, 134, 135, 181, 182, 183, 209, 234, 242
 Oído aguzado 19, 57, 59, 95, 99, 100, 232, 233, 235, 238
 Oráculos 171
 Orador experto 68, 74, 82, 83, 86, 91, 99, 100
 Orcos 10, 16, 93, 230
 Orientación 31, 34, 39, 41, 51, 53, 55, 56, 57, 60, 63, 66, 70, 81, 88, 90, 91, 95, 98, 99, 100, 163, 186, 228
 Osamentero 21, 30, 52, 54
 Osos 226, 232
 Ostland 4, 5, 13, 21, 25, 53, 214, 222

P

Padre Dietrich 238
 Parada veloz 62, 64, 65, 66, 75, 77, 79, 99, 100, 228
 Patrulla de caminos 21, 30, 55
 Patrulla fronteriza 21, 30, 55
 Peajero 21, 30, 56
 Pelea callejera 28, 31, 34, 45, 49, 50, 52, 56, 58, 60, 62, 68, 71, 78, 82, 84, 85, 99, 100, 227, 230, 235, 237
 Percepción 11, 12, 23, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 79, 88, 89, 90, 92, 94, 95, 96, 98, 100, 102, 91, 125, 137, 132, 155, 156, 158, 188, 227, 228, 229, 230, 231, 87, 238, 239, 241, 243, 244, 232, 233, 234, 231, 235, 237, 238, 242, 243, 245, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 234, 81
 Perforante 106, 108, 160, 164
 Pericia subterránea 38, 58, 67, 92, 94, 99, 100, 228, 231
 Perista 61, 81, 104
 Perros 211, 233
 Perros de guerra 233
 Pescador 21, 30, 56
 Peso 24
 Pies ligeros 19, 49, 55, 57, 60, 66, 75, 99, 100, 235, 238, 247
 Pistolero experto 69, 75, 76, 84, 99, 100
 PNJ y puntos de Destino 199
 Pociones 122
 Poco fiable 106
 Político 61, 82
 Poner trampas 20, 23, 36, 38, 44, 49, 66, 91, 95, 233
 Ponis 233
 Portador de runas 21, 30, 57
 Posadero 36, 61, 82, 104
 Postizos y apéndices 122, 123
 Postura defensiva 128
 Postura de guardia 128
 Precisa 106, 168
 Preparar venenos 72, 91, 95, 122, 228
 Presas 131

Prestidigitación 32, 37, 48, 52, 59, 67, 69, 70, 78, 81, 82, 87, 91, 95, 183, 234
 Procedencia 25, 26, 25
 Profesiones 10, 20, 27, 30, 27, 61, 90, 96, 225, 227, 237
 Profesiones de criaturas 227
 Profesión inicial 20, 25
 Provocador de naufragios 235
 Proyecto infalible 73, 74, 86, 99, 100
 Puntería 5, 19, 34, 38, 39, 45, 56, 60, 66, 99, 100, 234
 Puntos de Destino 18, 19, 135, 198, 212, 198, 212
 Puntos de Destino y de Suerte 135
 Puntos de Experiencia 211, 245
 Puntos de Suerte 135

R

Ranald 7, 19, 102, 164, 171, 172, 173, 174, 177, 178, 182, 183, 188, 190, 210, 224, 226
 Rápida 106, 107, 108, 109, 111, 150, 151
 Rastrear 38, 39, 41, 45, 49, 55, 60, 63, 66, 67, 70, 77, 89, 90, 91, 95, 147, 228, 229, 230, 232, 233, 234, 237, 238, 242
 Realizar un ataque 129, 130
 Recarga 38, 45, 52, 53, 55, 57, 59, 63, 66, 67, 75, 77, 87, 88, 99, 100, 107, 108, 127, 228, 234, 242
 Recarga rápida 38, 45, 52, 53, 55, 57, 59, 63, 66, 67, 75, 77, 87, 88, 99, 100, 228, 234, 242
 Recio 19, 36, 38, 43, 49, 50, 52, 54, 56, 59, 66, 73, 99, 101, 233, 235
 Recipientes 116
 Recompensas 211
 Reflejos rápidos 19, 32, 38, 42, 47, 50, 56, 59, 66, 75, 99, 101, 233, 234, 235
 Reinos Fronterizos 96, 223, 224
 Reserva 128
 Resistencia al Caos 19, 99, 101
 Resistencia a la magia 19, 99, 101, 238
 Resistencia a venenos 19, 37, 38, 50, 80, 85, 99, 101, 233
 Retirada 127
 Robusto 19, 99, 101, 234
 Rompescudos 21, 30, 57

S

Saberes arcanos 101, 140, 149
 Saber Arcano 97
 Saber Divino 97
 Saber Oscuro 97
 Saberes Arcanos 149-158
 Saber de las Bestias 149-150
 Saber del Cielo 153-154
 Saber del Fuego 151-153
 Saber de la Luz 155-156
 Saber del Metal 156-157
 Saber de la Muerte 150-151
 Saber de las Sombras 157-158
 Saber de la Vida 154-155
 Saberes Divinos 163-168
 Saber de Manann 163
 Saber de Morr 163-164
 Saber de Myrmidia 164
 Saber de Ranald 164-165

Saber de Shallya 165-166
 Saber de Taal y Rhya 166-167
 Saber de Ulric 167
 Saber de Verena 167-168
 Saberes Oscuros 159-162
 Saber de la Nigromancia 161-162
 Saber del Caos 160-161
 Sabiduría académica 19, 31, 32, 33, 41, 42, 43, 47, 55, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 79, 81, 82, 83, 84, 86, 88, 90, 91, 95, 153, 156, 161, 164, 169, 182, 188, 197, 228, 234, 237, 238, 242
 Sabiduría popular 19, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 49, 51, 52, 54, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 20, 87, 70, 72, 73, 74, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 90, 91, 95, 102, 184, 233, 234, 235, 237, 241, 242, 243
 Sacerdote 25, 61, 83, 86, 238
 Sacerdote ungido 61, 83, 86
 Salteador de caminos 61, 84
 Salto 128
 Sangre fría 19, 28, 31, 33, 41, 43, 50, 54, 57, 60, 99, 102, 234, 237
 Santuarios 171
 Saqueador de tumbas 21, 30, 58
 Sargento 61, 64, 84
 Seguimiento 39, 62, 66, 67, 70, 71, 91, 96, 228, 230
 Segundo de a bordo 61, 85
 Señor del crimen 61, 85
 Señor noble 61, 86
 Sentidos desarrollados 99, 102, 230, 232, 233
 Sentir magia 32, 46, 73, 74, 83, 86, 91, 96, 145, 237
 Servicios 120, 121
 Sexto sentido 19, 35, 57, 58, 66, 70, 85, 99, 102, 228, 235
 Shallya 19, 22, 83, 102, 136, 137, 148, 165, 171, 172, 178, 183, 184, 201, 224, 246
 Sicario 21, 30, 58
 Sigmar Heidenhammer 178
 Signo astral 25
 Sirviente 21, 30, 59, 121
 Sistema monetario 103
 Skaven 231
 Soldado 21, 30, 59
 Sorpresa 124, 125
 Suerte 19, 35, 54, 58, 99, 102, 135, 154, 183
 Sumo sacerdote 61, 86
 Supervivencia 34, 36, 37, 38, 39, 41, 45, 47, 51, 53, 55, 56, 57, 58, 60, 70, 72, 66, 87, 90, 91, 96, 117, 120, 154, 186, 228, 229, 230, 231, 235, 241, 242
 Sylvania 216, 219, 222, 223

T

Taal y Rhya 166, 174, 176, 179, 185, 186
 Tahúr 235
 Talabecland 13, 21, 25, 186, 214, 216, 222, 186, 214, 216, 222

Talabheim 13, 112, 178, 179, 182, 184, 186, 187, 190, 214, 215, 218, 246
 Talentos 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 77, 19, 81, 19, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 99, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 237, 238, 242
 Tassar 32, 33, 34, 35, 36, 40, 48, 51, 52, 53, 54, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68, 69, 70, 71, 74, 75, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 91, 96, 98, 100, 227, 228, 234, 235
 Tasas de cambio 103
 Terror 97, 99, 100, 152, 158, 164, 167, 197, 198, 200, 206
 Tilea 17, 42, 49, 52, 60, 65, 67, 68, 74, 76, 93, 96, 116, 164, 171, 176, 177, 181, 182, 224, 225, 226, 234
 Tiradas de Miedo 197
 Titador 61, 87
 Tortura 76, 85, 91, 96, 97, 230
 Transporte 119
 Tumulario 231
 Tzeenrch 99, 100, 102, 142, 143, 144, 159, 168, 189, 201, 202, 205, 206, 210

U

Ulric 4, 5, 6, 7, 8, 31, 43, 83, 101, 102, 130, 131, 144, 164, 167, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 177, 178, 179, 180, 215, 180, 186, 187, 196, 212, 214, 216, 226, 232, 216
 Untergard 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246
 Usar una habilidad 127
 Uso de la locura 208
 Utensilios 118

V

Vagabundo 21, 30, 60
 Venenos 122, 199
 Ventriloquia 32, 91, 96
 Verena 35, 102, 167, 168, 171, 172, 173, 174, 176, 177, 178, 180, 184, 187, 188
 Veterano 61, 87
 Viajero curtido 33, 34, 39, 40, 43, 49, 51, 52, 60, 64, 65, 67, 70, 72, 83, 84, 85, 93, 96, 99, 102, 235
 Vigilante 21, 30, 60, 234
 Visión bruja 210
 Visión nocturna 19, 23, 96, 99, 102, 117, 229, 230, 231, 234, 237, 242
 Vista excelente 19, 93, 95, 99, 102, 232, 234, 242
 Volador 99, 102, 229, 232

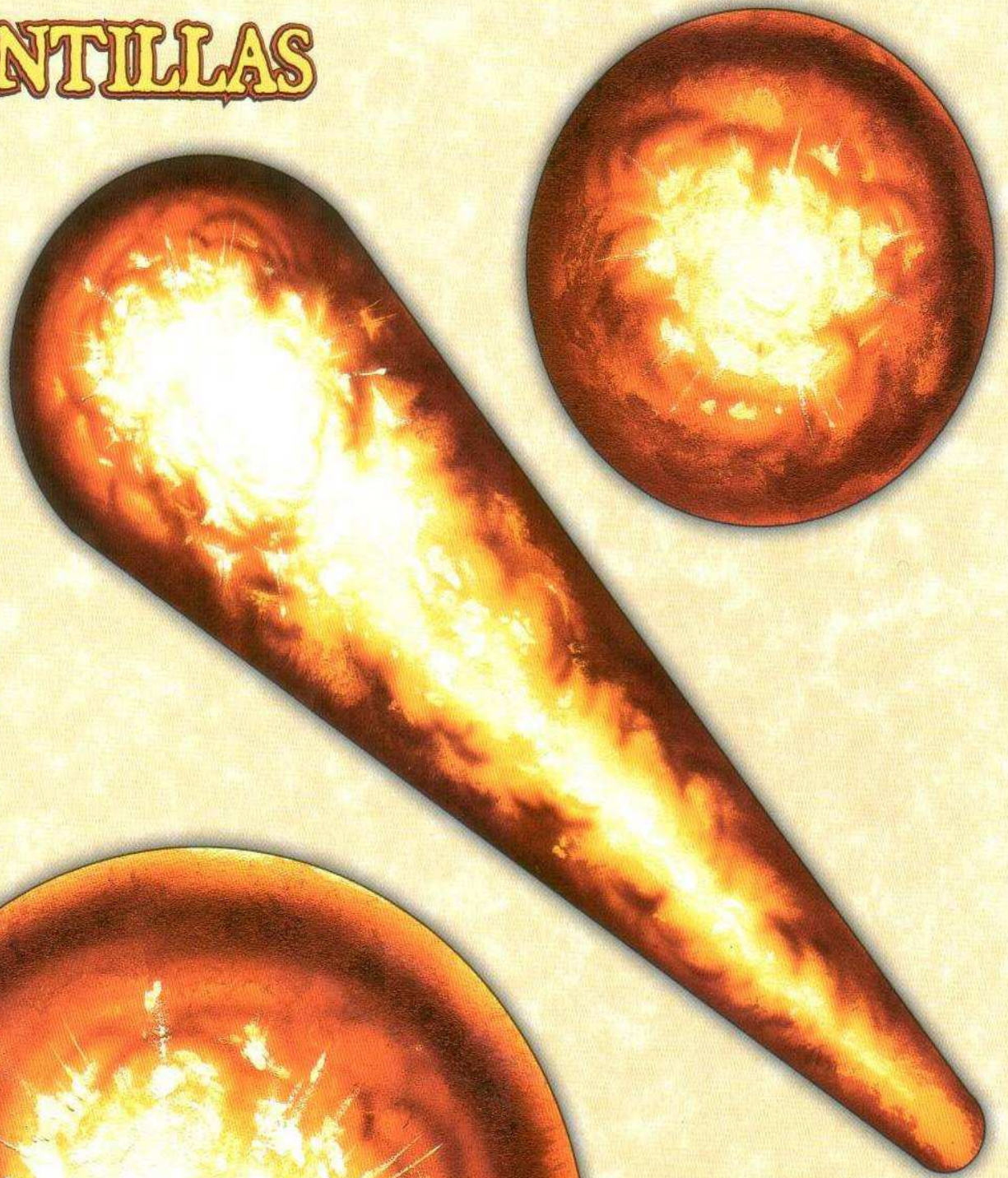
W

Wissenland 13, 21, 25, 214, 215

Z

Zombie 231

PLANTILLAS



PERSONAJE

NOMBRE:
RAZA:
PROFESIÓN ACTUAL:
PROFESIONES ANTERIORES:

DETALLES PERSONALES

EDAD:	SEXO:
COLOR DE OJOS:	PESO:
COLOR DEL PELO:	ALTURA:
SIGNO ASTRAL:	Nº DE HERMANOS:
LUGAR DE NACIMIENTO:	
MARCAS DISTINTIVAS:	

PERFIL DEL PERSONAJE

PRIMARIAS	HA	HP	F	R	AG	INT	V	EM
INICIALES								
MEJORA								
ACTUALES								
SECUNDARIAS	A	H	BF	BR	M	MAG	PL	PD
INICIALES								
MEJORA								
ACTUALES								

ARMAS

NOMBRE	CARGA	GRUPO	DANO	ALCANCE	RECARGA	PROPIEDADES

ARMADURA

ARMADURA BÁSICA			
TIPO DE ARMADURA:	PUNTOS DE ARMADURA:		
ARMADURA AVANZADA			
TIPO DE ARMADURA	CARGA	LOCALIZACIONES CUBIERTAS	PA

WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

JUGADOR

NOMBRE:	DJ:
CAMPAÑA:	AÑO DE CAMPAÑA:

PUNTOS DE EXPERIENCIA

ACTUALES:	TOTAL:
-----------	--------

MOVIMIENTO EN COMBATE

MOV./RETIRADA:	CARGA:	CORRER:
----------------	--------	---------

HERIDAS Y DESTINO

HERIDAS RECIBIDAS:	PUNTOS DE DESTINO:
--------------------	--------------------

PUNTOS DE ARMADURA

Diagrama de un cuerpo humano con los siguientes puntos de armadura indicados:

- CABEZA:** 01-35
- BRAZO DERECHO:** 16-35
- BRAZO IZQUIERDO:** 36-55
- PIERNA DERECHA:** 81-90
- PIERNA IZQUIERDA:** 91-00

SUMARIO DE ACCIONES

ACCIONES BÁSICAS	TIPO	ACCIONES AVANZADAS	TIPO
APUNTAR	MEDIA	ATAQUE CAUTELOSO	COMPLETA
ATAQUE NORMAL	MEDIA	ATAQUE TOTAL	COMPLETA
ATAQUE RÁPIDO	COMPLETA	CORRER	COMPLETA
CARGA	COMPLETA	FINTA	MEDIA
DESPLAZAMIENTO	MEDIA	HOSTIGAR	MEDIA
EQUIPAR	MEDIA	POSTURA DEFENSIVA	COMPLETA
INCORP./MONTAR	MEDIA	POSTURA DE GUARDIA	MEDIA
LANZAR HECHIZO	VARIA	RESERVA	MEDIA
RECARGA	VARIA	SALTO	COMPLETA
RETIRADA	COMPLETA		
USAR UNA HABILIDAD	VARIA		

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS (CAR)	ADQUIRIDA	10%	20%	TALENTOS ASOC.
BUSCAR (INT)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CARISMA (EM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CONDUCCIR (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CONSUMIR ALCOHOL (R)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
COTILLEO (EM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
CRÍAR ANIMALES (INT)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
DISFRAZ (EM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
ESCALAR (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
ESCONDERSE (AG)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
INTIMIDAR (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
JUGAR (INT)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
MANDO (EM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
MONTAR (AG)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
MOVIMIENTO SILENCIOSO (AG)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
NADAR (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
PERCEPCIÓN (INT)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
REGATEAR (EM)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
REMAR (F)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
SUPERVIVENCIA (INT)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
TASAR (INT)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

[illegible]

TALENTOS

[illegible]

ENSERES

[illegible]

DINERO

CORONAS DE ORO (CO):

CHELINES DE PLATA (c):

PENIQUES DE BRONCE (p):

GRIMORIO DE HECHIZOS

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

NOMBRE DEL HECHIZO

Valor de Dificultad:

Preparación:

Ingrediente:

Descripción:

Tu Aventura Empieza Aquí...

El Viejo Mundo. Un lugar oscuro y tenebroso lleno de peligros y azotado por las guerras. Desde las abarrotadas ciudades del Imperio hasta los bosques encantados de los elfos, pasando por los elevados riscos de las Montañas del Fin del Mundo en las que los enanos luchan contra los goblins y su vil especie, una sombra pende sobre el mundo, emitida por la oscura y corruptora mano del Caos. A lo largo de sus fronteras, la nación más grande del Viejo Mundo, el Imperio, intenta rechazar esta marea oscura. Pero incluso dentro del Imperio hay enemigos. Perversos sectarios tratan de provocar la caída del Imperio, despiadados hombres bestia acechan en los bosques, y nauseabundos hombres rata skaven propagan plagas y enfermedades desde sus guaridas subterráneas.

En Warhammer: el juego de rol, sois héroes insólitos en un sombrío mundo de peligrosas aventuras. Os aventuraréis en los más oscuros rincones del Imperio y os enfrentaréis a amenazas que otros no pueden o no se atreven a afrontar. Probablemente moriréis solos en algún agujero infecto, pero quizás, sólo quizás, sobreviváis a los inmundos mutantes, horribles enfermedades, conspiraciones insidiosas y enloquecedores rituales para cosechar la recompensa del Destino.

Warhammer: el juego de rol es un juego completo. Lo único que necesitas para jugar es este libro, algunos dados y un grupo de amigos. En estas páginas encontrarás:

- Un sistema rápido para crear personajes. Podrás generar un personaje en menos de media hora y ponerte a jugar en seguida.
- Un conjunto de reglas sencillas pero consistentes que te permitirá manejarlo todo, desde la interacción social hasta las mutaciones del Caos.
- Un sistema único de mejora de personajes basado en más de 100 profesiones, desde asesinos y osamenteros hasta matatrolls y fanáticos.
- Reglas completas de magia, que abarcan las órdenes arcanas y divinas y más de 175 hechizos. Puedes acumular poder, ¡pero cuidado con la maldición de Tzeentch!
- Detalles sobre el Imperio y el Viejo Mundo, desde el orden social hasta la religión y las creencias.
- Una aventura introductoria completa, A través del Drakwald.
- Un relato inédito escrito por Dan Abnett, el afamado autor de *Los fantasmas de Gaunt*.

BIENVENIDO AL JUEGO DE ROL DEL MUNDO DE WARHAMMER...
¡LA MUERTE Y LA GLORIA TE ESPERAN!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay y el logotipo de Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Ciudad y el castillo de Ciudad, BL Publishing y el logotipo de BL Publishing, Black Industries y el logotipo de Black Industries, GW, el emblema del Caos y todas las marcas, logotipos, emblemas, nombres, razas e insignias de las razas, vehículos, localizaciones, unidades, personajes, ilustraciones e imágenes asociadas al Mundo de Warhammer son, marca registrada y/o © Games Workshop Ltd 2000-2004, registrados de forma variable en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados. Green Ronin y el logotipo de Green Ronin son marcas registradas de Green Ronin Publishing y se usan con su consentimiento.



www.blackindustries.com



www.greenronin.com



www.edgecent.com



Escaneado por

malerus

<http://demonster.blogspot.com/>