

The background of the cover is a dark, atmospheric illustration of a battle in a ruined, gothic-style city. In the foreground, a large, dark-skinned, horned creature with a wide, toothy grin and glowing yellow eyes is lunging forward, holding a large, curved blade. To its left, a character with a large, spiky red mohawk and blue tribal tattoos on their back is seen from the side, facing the creature. Behind them, another character in a green robe and a large, dark, rounded hat is visible. The background shows the skeletal remains of buildings with some windows still glowing with light. In the upper right, a skull is visible on a ledge. The overall tone is dark and menacing.

**WARHAMMER®**  
**FANTASY™**  
**ROLE-PLAY**  
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

# COMPENDIO DE LA RATA CORNUDA

EL COMPENDIO ESENCIAL PARA LAS CAMPAÑAS EN  
CONTRA DE LOS HABITANTES DEL IMPERIO SUBTERRÁNEO





## **CONTENIDO EARLY ACCESS**



**¡Gracias por adquirir este manual!**

Debes saber que este libro es un early access, esto quiere decir que puede sufrir algunos cambios y que no es el manual definitivo, pero no te preocupes. En el caso de que pueda sufrir alguna modificación, cuando lo volvamos a publicar en DriveThruRPG, la plataforma te enviará una alerta para que puedas volver a descargarlo sin ningún coste adicional.

El objetivo de este early access es poner a disposición de los usuarios el manual antes de que salga a la venta en formato físico para poder disfrutar de él lo antes posible.

Este PDF figurará en el estado de early access durante un periodo de 15 días tras su publicación en DriveThruRPG, antes de entrar en imprenta. Es por este motivo, que si detectas algún tipo de errata, te agradeceríamos que nos la comunicaras a este e-mail [rol@devir.com](mailto:rol@devir.com). Este e-mail solo está destinado para los productos en early acces, no se contestarán e-mails de otros manuales de juego o productos.

Desde el departamento editorial de rol de Devir intentamos mejorar día a día para hacerte llegar nuestros libros en las mejores condiciones posibles.

**Gracias por confiar en nosotros.**





# MIDDENHEIM

· Ciudad Fortaleza de Ulric ·



## LUGARES NOTABLES

- A BARRIO DEL PALACIO  
N1. Palacio
- B KONIGSGARTEN
- C NORDTOR  
N2. Real Colegio de Música
- D OSTTOR
- E ALTQUARTIER
- F EL WYND
- G SUDTOR
- H OSTWALD
- I WESTOR
- J SUDGARTEN
- K NORDGARTEN
- L GRAFSMUND
- M GRAFPLATZ  
N3. Plaza de los Marciales
- N FREIBURG
- O NEUMARKT
- P ALTMARKT (& KLEINMOOT)
- Q BROTKOPFS
- R GELDMUND
- S ULRICSMUND  
N4. Templo de Ulric
- T THE GREAT PARK  
N5. Estadio Bernabau
- U KAUFSEIT

- Puertas
- Terminales de remontador



## FE

El culto a Ulric tiene su centro en Middenheim. Muchos seguidores de Ulric llevan símbolos que representan cabezas de lobo o la Llama Eterna.

## CONFLICTO

No todos los seguidores de Ulric hacen caso a la palabra de Ar-Ulric. Los Hijos de Ulric se creen descendientes de sangre del dios. Son fanáticos que insisten en que uno de ellos debe ser nombrado Sumo Sacerdote.



## ALEGRÍA

La Copa de la Alegría es un amado icono de la hospitalidad en Middenheim. Cada año se otorga a un local de la ciudad con reputación de acogida amistosa y ambiente animado.



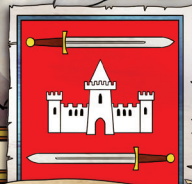
## ESCALA



HELSTEIN



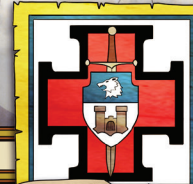
VALGEIR



TORLICHELM



TODBRINGER



THUGENHEIM



KÄRZBURDGER



VON KOTZBUE

La poderosa ciudad-estado de

## MIDDENHEIM

Representada con las armas de sus Grandes Familias, incluyendo la de nuestro adorado

~ Graf Boris X ~  
de la Casa Todbringer,

Apodado Ban-Ulric como señal del favor que goza a los ojos del Lobo Blanco.  
Que reine mucho tiempo.









# ÍNDICE DE MATERIAS DEL COMPENDIO DE LA RATA CORNUDA



## CAPÍTULO 1: HISTORIA DE LOS SKAVEN

Los skaven hoy en día.....	5
Historia .....	6
Las guerras skaven .....	7
La Viruela Roja .....	7
La Gran Invocación.....	7
La Batalla de Nuln .....	8
El presente.....	8
El Consejo de los Trece .....	9
Los ingenieros amargados .....	11
Los videntes grises.....	12
Cómo utilizar a Skrittar.....	12

## CAPÍTULO 2: UN SINFÍN DE CLANES

<i>Primus Inter Rattus</i> .....	15
Los Clanesclavos .....	16
El clan Eshin .....	17
El clan Traicionik .....	17
Los Apuñaladores Ecurridizos .....	17
El clan Mors.....	20
Manada de garra Rompecolmillos ....	20
El clan Rictus .....	22
Las Alimañas de élite .....	22
La Hermandad Pestilente.....	24
El clan Septik .....	25
Manada de plaga Costra enfermiza ..	25
Monstruos del clan Moulder .....	27
El clan Gritus .....	28
La bestia infernal Rezumasangre .....	28
El clan Skryre.....	30
El clan Vrrtkin.....	30
Los Desleales.....	30

## CAPÍTULO 3: EL ARSENAL DE LOS SKAVEN

Armas y equipo skaven .....	32
Armas Cuerpo a cuerpo.....	32
Armas a distancia .....	34
Objetos mágicos .....	39
Munición skaven .....	39
Brebaje skaven .....	40

## CAPÍTULO 4: MAGIA SKAVEN

Magia skaven.....	41
Usuarios de magia skaven.....	41
Reglas .....	41
Carreras .....	41
La magia skaven y la piedra bruja ....	42

Magia menor de los skaven.....	42
Magia arcana de los skaven.....	43

## CAPÍTULO 5 BESTIARIO SKAVEN

Bestiario skaven .....	50
Rata pestilente .....	50
Rata-Lobo .....	50
Rata de la peste.....	50
Progenie canibal .....	51
Rata ogro rompehuesos .....	52

## CAPÍTULO 6: EL APRENDIZ

Acechadores nocturnos.....	53
Convertirse en presa .....	53
Dricht Skuttlespite .....	53

## CAPÍTULO 7: LA CONSPIRACIÓN SKAVEN

Una vida de engaños.....	56
Los que saben demasiado .....	57

## CAPÍTULO 8: EL COLMILLO AMARILLO

Orígenes .....	59
Organización .....	60
Símbolo .....	60
Métodos .....	60
Sectarios del Colmillo Amarillo .....	61
Señales skaven .....	61
Sectarios jóvenes.....	62
Sectarios mayores .....	63
Hechiceros de la secta.....	64

## CAPÍTULO 9: GUÍA DE LAS MONTAÑAS CENTRALES

Historia .....	65
Karaz Ghumzul.....	65
Asentamiento humano .....	65
La Incursión del Caos.....	65
La fiebre del oro del 2497 .....	65
El terreno.....	66
Lugares de interés.....	66
Bestiario de la montaña .....	72

## CAPÍTULO 10: EL TORREÓN DE OROPEL

Historia del Torreón de Oropel .....	74
Llegan los Reyes de la Peste .....	75

## CAPÍTULO 11: CONOCIDOS POR CASUALIDAD

Behram Gundarson, Matador de Skaven..	78
Gimbrin Barbapedernal,	
Fantasma del Rey enano .....	79

## CAPÍTULO 12: LOS ENANOS ROMPEHIERRO

Los Rompehierro .....	81
-----------------------	----

## CAPÍTULO 13: CON UNA PEQUEÑA AYUDA DE MIS (NUEVOS) AMIGOS

Se busca ayuda.....	83
Cómo empezar .....	83
Entra Alphonse .....	83
Echándole un ojo.....	84
La vigilancia .....	88
Alphonse Hércules de Gascoigne .....	93
Anillo de subducción .....	93

## CAPÍTULO 14: HORROR EN LA OSCURIDAD

Horror en la oscuridad.....	96
La mina de Oberholzbek.....	96
El horror de las minas.....	99
El final de la aventura .....	103
Puntos de experiencia .....	103
Martina Kurtz, capataz de mina .....	103
Wilhelm Koch.....	103

## CAPÍTULO 15: EL RETORNO DEL SEÑOR DE LA TUMBA

La historia hasta ahora .....	104
Cómo se desarrolla esta aventura.....	105
Primera parte: La Sombra del Señor de la Tumba .....	106
Segunda parte:	
Los muertos inquietos .....	109
Tercera parte:	
Partiendo hacia Lindenheim .....	111
Cuarta parte: No te metas en líos .....	113
Quinta parte:	
Carroña sobre las montañas.....	116
Recompensas de	
Puntos de Experiencia.....	119
PNJs y Monstruos .....	119
Hans Gräber, 'El Señor de la Tumba'..	119





# COMPENDIO DE LA RATA CORNUDA



Bienvenido al **Compendio de la Rata Cornuda**, el cuarto de una serie de volúmenes complementarios de la Versión del Director de **El Enemigo Interior**. Esta serie de libros presenta material adicional y complementario de varios tipos: para continuar con la metáfora de la 'versión del director', podría considerarse como los 'DVD Extras' que solían encontrarse en las ediciones especiales de los DVD, en los días anteriores al *streaming*. Los *grogards* los recordarán: solían incluir comentarios del director y otro personal clave; escenas ampliadas y eliminadas, documentales 'entre bastidores' y material diverso para el verdadero fan y coleccionista. Este libro hace lo mismo con **La Rata Cornuda**. He aquí un breve resumen de lo que encontrarás en estas páginas:

**Entre bastidores:** en **La Rata Cornuda** los PJs se enfrentan a una nueva secta, un grupo de agentes skaven conocidos como el Colmillo Amarillo. Aquí se detallan sus objetivos, métodos y miembros. También se incluyen algunas anotaciones sobre las Montañas Centrales y sobre el mal que impregna el Torreón de Oropel.

**Los extras:** los skaven son las estrellas indiscutibles de esta aventura, y un tratamiento ampliado cubre su historia, cultura, armas y magia. Los besitarios suplementarios describen algunos monstruos nuevos para lanzar contra los personajes. Algunos PNJs opcionales permiten al DJ añadir aún más a la aventura, y la nueva carrera de Rompehierro da a los PJs enanos más formas de romperles el cráneo a los malvados hombres rata.

**Aventuras adicionales:** se recuperan dos aventuras clásicas, con una investigación sobre un hijo desaparecido en Middenheim que atrae la atención de un tal Alphonse Hércules de Gascoigne en **Con una pequeña ayuda de mis (nuevos) amigos**. En una mina de Middenland, los mineros han desenterrado un ser maldito en los túneles excavados por manos inhumanas en **Horror en la oscuridad**, y por supuesto el infatigable Señor de la Tumba vuelve para su penúltima visita.

*Graeme Davis*

- **Recopilación:** Graeme Davis ● **Diseño y redacción:** Dave Allen, Gary Astleford, Jim Bamba, Andy Chambers, Graeme Davis, Steve Darlington, Phil Gallagher, Andy Law, Pádraig Murphy, Ciarán O'Brien, Anthony Ragan, Carl Sargent y Simon Wileman
- **Portada:** Álvaro Jiménez Hernández ● **Ilustraciones:** Ryan Barger, Alberto Bontempi, Álvaro Jiménez Hernández, Ralph Horsley, Sam Manley, Clara-Marie Morin, JG O'Donoghue, Dave Gallagher, Ruxandra Onita, Daniele di Parma, Scott Purdy, Josef Kucera y Tom Ventre
- **Cartografía:** Dániel Kovacs, Safary Levente y Fabio Porfida ● **Maquetación:** Rory McCormack ● **Redacción:** Síne Quinn y Christopher Walz ● **Corrección:** Tim Gray ● **Equipo de producción:** Dave Allen, Anthony Burke, Emmet Byrne, Walt Ciechanowski, Elaine Connolly, Zak Dale-Cutterbuck, Donna King, Dániel Kovacs, Tim Korklewski, T.S. Luikart, Andy Law, Rachael Macken, Sam Manley, Rory McCormack, Dominic McDowell, Pádraig Murphy, Kieran Murphy, Eileen Murphy, Céire O'Donoghue, Jonathan O'Donoghue, Síne Quinn y Christopher Walz ● **Un agradecimiento a:** Alessio Cavatore, Brad Freeman, Brady Sadler, Bryan Ansell, Clive Oldfield, Daniel Lovat Clark, Dave Allen, Eric Cagle, Gav Thorpe, Jeff Tidball, Jeremy Vetock, Michael Scanlon, Neil Hodgson, Richard Halliwell, Robert J. Schwalb, Robin Cruddace y Simon Forrest ● **Editor:** Dominic McDowall

## CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

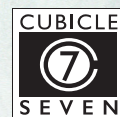
- **Edición de JdR:** Vanesa Carballo ● **Traducción:** Marc Zamarreño ● **Coordinación de traducciones:** Jordi Zamarreño ● **Coordinación de maquetación:** David Gómez (Basetis) ● **Maquetación:** Nadiia Bodnar (Basetis), Marc Codina (Basetis) y David Gómez (Basetis) ● **Revisión:** Rosa María Arbós

**Devir Iberia**

Rosellón 184, 5.ª planta  
08008 Barcelona (España)  
[devir.com](http://devir.com)

**Depósito legal:** B 2500-2023

**Un agradecimiento especial al equipo de Games Workshop**



**Publicado por:** Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Co. Meath, Irlanda. Impreso en Lituania.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida en modo alguno por cualquier método, ya sea electrónico, mecánico, fotocopias, grabación o cualesquiera otros sin permiso previo de los editores.

Warhammer Fantasy Roleplay 4ª Edición es © Copyright de Games Workshop Limited 2023; © 2023 Games Workshop Limited para la versión española. Warhammer Juego de rol de Fantasía 4ª edición, el logotipo de Warhammer Juego de rol de Fantasía 4ª edición, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, el logotipo del cometa de cola gemela y todos los logotipos asociados, así como las ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, ubicaciones, armas, personajes y sus apariencias distintivas son, o bien ® o bien ™, y/o © de Games Workshop Limited, todo ello registrado variablemente en todo el mundo y utilizado bajo licencia. Cubicle 7 Entertainment y el logotipo de Cubicle 7 Entertainment son marcas comerciales de Cubicle 7 Entertainment. Quedan reservados todos los derechos.

**Texto revisado en:** agosto 2022





# EL COMPENDIO DE LA RATA CORNUDA



*¿Los skaven? No existen, y esos canallas matan a cualquiera que diga lo contrario. Si yo fuera tú, me mantendría al margen y me alejaría de cualquiera que hablara de ellos, y aún más de las propias criaturas. No son primos de los hombres bestia de los bosques salvajes, como algunos quieren hacernos creer, sino una clase de criatura completamente distinta. Tienen máquinas terribles que roen las raíces del Viejo Mundo. Su magia está más maldita incluso que la brujería más asquerosa, y la lealtad es algo inaudito entre ellos. Se comerían a sus propios parientes si eso les beneficiara en lo más mínimo, así que imagina lo que nos harían a ti o a mí.*

*No, los skaven no existen. Si alguna vez quieres volver a dormir a pierna suelta, guarda este conocimiento en tu corazón. Especialmente si alguna vez tienes la desgracia de enredarte en sus planes, porque cuando la suerte te ha fallado, la ignorancia es el único consuelo que te queda.*

— Sofia von Hassenburg, antigua miembro del Templo de Verena. Desaparecida en las alcantarillas de Ubersreik, 2510 CI



## PARA LOS GROGNARDS

*Grognard*, s. Del francés *grognard*, 'gruñón'. Un viejo soldado u otro tipo de veterano: originalmente, un miembro de la Vieja Guardia del ejército de Napoleón, cuyo largo y fiel servicio les granjeó el derecho a quejarse, incluso frente al Emperador. Más recientemente, un jugador experimentado (y a menudo obstinado) de juegos de guerra y/o de rol.

En los últimos treinta años, más o menos, mucha gente ha jugado la campaña *El Enemigo Interior*. Esta nueva versión incluye algunos cambios y, en puntos clave de la historia, casillas como ésta ofrecen nuevas ideas y sucesos diferentes para que la campaña sea tan fresca y desafiante para los veteranos aficionados a WJdR como lo fue cuando apareció por primera vez en 1987. Aquellos jugadores que piensen que sus conocimientos previos les darán ventaja pueden encontrar que las fuerzas en las sombras y detrás de la pantalla son más formidables y difíciles que antes.

Parte del material de este volumen también se ha reimpresso de fuentes anteriores, y las casillas para *grognards* se proporcionan, en su caso, con los mismos fines. Por supuesto, si las alternativas te parecen mejores, ¡siéntete libre de usarlas en lugar de las originales!





# CAPÍTULO 1 HISTORIA DE LOS SKAVEN



¡RATAS! ¡RATAS!

Todos: ¡Ratas! ¡Ratas! ¡Horribles ratas!

Guardia: ¡Ratas en las calles!

Herr Gusser: ¡Y ratas en las casas!

Frau Gusser: ¡Ratas en mi pelo!

Jurgen Gusser: ¡Y ratas en mis pantalones!

Criada: ¡Ratas en las camas!

Gobernanta: ¡Y ratas en las cunas!

Padre Pfeller: ¡Ratas en la sopa!

Posadero: ¡Y ratas en los cucharones!

Todos: ¡Ratas! ¡Ratas! ¡Horribles ratas!

— del coro inicial de la ópera cómica de Detlef Sierck,  
*Las ratas de Hammstat*

Para muchos en el Imperio, los skaven no son más que una leyenda. Los relatos de hace más de mil años hablan de las Guerras Skaven, en las que las ratas y los hombres rata surgieron de los desagües y de las alcantarillas para atacar las ciudades del Imperio tras la Plaga Negra del 1111 CI. El heroico conde Mandred de Middenheim unió a la tambaleante nación y lideró un ejército que derrotó a aquellas malvadas criaturas. Derrotó a su líder en combate singular, cortándole la cabeza al monstruo y convirtiendo su cráneo en un casco que sigue siendo uno de los mayores tesoros de Middenheim. Mandred se convirtió en Emperador de una nación agradecida, y los hombres rata no volvieron a aparecer.

## LOS SKAVEN EN LA ACTUALIDAD

Hoy en día, muchos en el Imperio creen que los skaven nunca existieron. Dicen que los antiguos cronistas convirtieron a las ratas que propagaron la plaga en monstruos inteligentes y humanoides, ya fuera como símbolo del terror y la devastación que causaron, o por la simple incapacidad de dar crédito a que tanta gente (tres cuartas partes de la población del Imperio, según algunos registros) pudiera morir a manos de una criatura tan pequeña, y tan común, como una rata. Otros creen que las leyendas eran ciertas, pero mantienen que la campaña del Conde Mandred acabó con toda la raza skaven. Otros siguen creyendo que no son más que hombres bestia que casualmente nacieron parecidos a las ratas en lugar de a las cabras u otras criaturas.





Nada más lejos de la realidad. Los skaven son demasiado reales, y están lejos de haberse extinguido. Han pasado siglos en sus guaridas subterráneas, reproduciéndose y conspirando, desarrollando horribles tecnologías basadas en la piedra bruja, un mineral antinatural imbuido con la esencia misma del Caos. Sin embargo, aprendieron una amarga lección en las antiguas Guerras Skaven, y rara vez se muestran en la superficie.

## HISTORIA

Los orígenes de los skaven se pierden en la noche de los tiempos. Un cuento popular tileano, *La perdición de Kavzar*, habla de una antigua ciudad de humanos y enanos abatida por un extraño vestido de gris, que se ofreció a completar un ambicioso templo a condición de que se le permitiera añadir una dedicación a sus propios dioses. El templo se completó con una velocidad milagrosa, pero el extraño desapareció, dejando una gran campana con cuernos en la torre del templo que tocaba trece veces cada noche. La primera noche, Morrslieb parpadeó como si respondiera al sonido; a la mañana siguiente, unas nubes negras oscurecieron el cielo y comenzó a caer una lluvia cenicienta y aceitosa.

La tormenta empeoró en los días siguientes, con vendavales y un granizo negro que arruinó las cosechas en millas a la redonda. El granizo aumentó de tamaño, y pronto grandes piedras cayeron sobre la ciudad como proyectiles de un ejército asediador. Las casas de los humanos quedaron arruinadas, y los enanos, a salvo bajo tierra al principio, se encontraron con que el agua sucia inundaba sus emplazamientos subterráneos. Las enfermedades y los nacimientos no naturales se extendieron por toda la ciudad. Las ratas devoraron la

comida que quedaba. Cuando ésta desapareció, las ratas recorrieron las calles en enormes bandadas, comiéndose a cualquier criatura que encontraran a su paso.

Desesperados, los humanos invadieron los hogares subterráneos de los enanos, para no encontrar más que huesos roídos y retazos de tela. Múltiples ojos brillantes brillaron a su alrededor en la oscuridad, y se reunieron en un temeroso apiñamiento a medida que se acercaba su perdición, y el sonido de los chirridos aumentaba y reverberaba por de los túneles.

En el corazón de las Marismas Enfermizas, que se extienden desde el norte de Tilea hasta las Montañas Negras, se encuentra la condenada ciudad de Plagaskaven, o eso se dice. Sea o no la Kavzar del cuento popular, la capital del Imperio Subterráneo skaven es un vasto e insondable laberinto, desde sus retorcidas y vertiginosas agujas hasta sus profundidades insondables. Innumerables skaven viven, se reproducen, trabajan y mueren aquí, junto con esclavos capturados a todas las razas conocidas. Los túneles se propagan desde esta ciudad en todas las direcciones, rodeando el mundo.

Los skaven se extendieron desde la ciudad en un pasado muy lejano, librando guerras contra las otras razas, haciendo y rompiendo tratados y, sobre todo, creando sus propios nidos de intrigas. De vez en cuando estallaban guerras civiles, y la última terminó hace dos siglos, cuando los videntes grises pusieron en jaque a los skaven menores mediante el acto sin precedentes de invocar a la Rata Cornuda, el oscuro y temido dios de su raza. Desde entonces, los clanes skaven se han abstenido en gran medida de hacerse la guerra abiertamente entre ellos, y los videntes grises han mantenido un férreo control del poder.

Si todo esto es cierto o no, es algo que se debate acaloradamente entre los pocos eruditos que se preocupan por considerar estas cosas. No se puede encontrar a ninguno de estos eruditos entre los propios skaven, ya que son un pueblo al que le importa poco la historia, incluso la suya propia, y menos el debate intelectual. Como 'sociedad' están mucho más preocupados por el presente inmediato que por un pasado mítico. Como individuos, los skaven revisan constantemente su propia historia personal. Cada error se debe a la vil traición de un subordinado, y cada éxito es un momento singular de victoria, conseguida a pesar de la asombrosa incompetencia de todos los demás implicados. La historia de su especie es un asunto que deben considerar los demás, justo antes de que las mandíbulas de los skaven se cierren sobre su cuello.

Sin embargo, hay un oscuro rumor acerca de una abominable ciudad skaven que estaría en algún lugar cerca de Tilea, una monstruosidad imponente que se cierne sobre un pantano asolado. No se sabe si fue la ciudad humana de Kavzar, ya que los skaven la reclamaron hace mucho tiempo y ya no hay nada humano en ella.





## LAS GUERRAS SKAVEN

Hace más de mil cuatrocientos años, el Imperio fue asolado por la Plaga Negra. Aquella terrible enfermedad se llevó a más de tres cuartas partes de la población, acabando con generaciones, dejando poblaciones enteras desiertas y cadáveres pudriéndose por todas partes. La peste incluso se llevó a Boris el Avaro, posiblemente el emperador menos popular de la historia.

Justo cuando el Imperio era más vulnerable, hordas de skaven salieron de túneles ocultos, invadiendo la tierra tras la atroz plaga que habían desatado sobre el Viejo Mundo. Miles de personas fueron masacradas o esclavizadas, pero los que permanecieron lucharon con una increíble resistencia y vigor. El conde Mandred von Zelt de Middenheim reunió a los condes electores supervivientes y libró una sangrienta campaña contra los hombres rata, que culminó en el 1124 en la Batalla de las Colinas Aullantes. Allí, Mandred decapitó al líder skaven, el señor de la Guerra Vrrmik del clan Mors, de un solo tajo del Colmillo Rúnico de Middenland. Los skaven supervivientes rompieron filas y huyeron. Tras la batalla, el conde Mandred hizo que el cráneo del señor de la guerra skaven se convirtiera en un yelmo, conocido como el Yelmo del Mataskavens. Mandred fue apodado 'Mataskavens' y posteriormente elegido Emperador.

Bajo el liderazgo de Mandred, el Imperio se recuperó lentamente de las Guerras Skaven. Su reputación heroica y su carismática personalidad mantuvieron unido al Imperio, y bajo su sabio pero severo gobierno comenzó un masivo programa de reconstrucción. Sin embargo, los skaven tienen una larga memoria, y en la maldita y embrujada noche de la geheimnisnacht del 1152, el Emperador Mandred murió a manos de un asesino del clan Eshin.

El siguiente consejo electoral acabó en tablas, con los electores de Talabecland y Stirland reuniendo el mismo apoyo. El resultado fue una serie de guerras civiles que duraron los dos siglos siguientes, sin que se reconociera a ningún Emperador.

## LA VIRUELA ROJA

En el 1786, se declaró un brote de viruela roja en la población bretoniana de Bordeleaux. Se extendió rápidamente, envolviendo gran parte de Bretonia y el norte de Tilea. No se trataba de una plaga natural, sino que fue propagada por los skaven (de nuevo) con la esperanza de ablandar a sus oponentes antes de entrar a matar. Los ejércitos skaven surgieron tras la viruela, esperando encontrar en Bretonia y Tilea objetivos más débiles que el Imperio. Sin embargo, los habitantes de ambos países se defendieron desesperadamente, y las hordas de skaven fueron derrotadas en la Batalla de Remarche en el 1813, por una combinación de fuerzas bretonianas y de elfos silvanos.



## LA GRAN INVOCACIÓN

El fracaso de esta campaña condujo a otra serie de guerras civiles entre los skaven, que sólo llegaron a su fin en el 2302, cuando los videntes grises ordenaron a todos los clanes skaven en disputa que acudieran a Plagaskaven e invocaran a la Rata Cornuda. El atrevido ritual aterrizó a los clanes para aceptar la autoridad de dichos videntes, al menos en principio. En la práctica, las rencillas e intrigas continúan sin cesar (estas maquinaciones son tan naturales para los skaven como el comer) pero, a pesar de ello, han comenzado a maquinar y a conspirar de nuevo, y representan una amenaza para los habitantes de la superficie.

En los años que siguieron a la Gran Invocación, se produjeron varios ataques a las ciudades-estado de Tilea. Muchos de los pequeños pueblos que bordeaban las Marismas Enfermizas fueron arrasados o simplemente desaparecieron. Los incursores skaven amenazaron la navegación en el Mar de Tilea hasta que los enanos de Barak-Varr destruyeron una flota skaven en el 2321.





## LA BATALLA DE NULN

En el 2499, después de largos años de acumular huestes bajo las ciudades del Imperio, los skaven volvieron a montar un ataque a gran escala.

Hacía tiempo que se había descubierto que se podía sobornar o chantajear a los humanos para que ayudaran a los skaven: una campaña de manipulación y soborno designó como objetivo a muchos individuos clave, el más importante de los cuales era Fritz von Halstadt, el Magistrado en Jefe de Nuln. Cuando el plan de los skaven para desencadenar otra guerra civil en el Imperio fue frustrado por un par de alcantarilleros, el enfurecido vidente gris Thanquol montó un ataque de represalia contra la ciudad. Las tropas de los cuatro grandes clanes (Eshin, Moulder, Pestilens y Skryre) y de varios clanes de Señores de la Guerra salieron de las alcantarillas: casi la mitad de la ciudad fue destruida, y una fuerza de alimañas estuvo a punto de capturar a la condesa electora, Emmanuelle von Liebewitz.

La mayoría de los miembros del Consejo de los Trece estaban furiosos, pues consideraban que el ataque se había lanzado prematuramente. Muchos más estaban molestos por el fracaso del ataque. Sin embargo, el señor de la videncia Kritislik, señaló que un clan rebelde de Señores de la Guerra fue prácticamente erradicado durante la acción, lo que, según él, fue en beneficio del Consejo y de todos los skaven.

El ataque también demostró que el velo de secretismo cultivado durante mucho tiempo por los skaven era eficaz. A pesar de las numerosas bajas, la mayoría de la población de Nuln seguía sin creer que los skaven existieran. Incluso los supervivientes de la lucha estaban convencidos de que sus enemigos eran mutantes u hombres bestia. Los skaven se aseguraron de seguir siendo una amenaza sombría para todos, excepto para las mentes más agudas.

## EL PRESENTE

Nuln fue reconstruida, y a pesar de los rumores de que unos despiadados hombres rata atacaban a los elfos de Ulthuan, no se ha registrado ninguna acción importante de los skaven en el Imperio desde entonces.

Desde lo sucedido en Nuln, los skaven se han vuelto mucho más reservados en cuanto a sus actividades en la superficie. Actúan a menor escala, de noche y a cubierto, y se cuidan de matar a cualquier testigo y de llevarse sus propias bajas. De vez en cuando, envían grupos de acechadores nocturnos o asesinos solitarios para recuperar o destruir pruebas de su existencia.

Mientras tanto, los miembros de las sectas skaven, como el Colmillo Amarillo, tienen órdenes permanentes de promover la ficción de que las Guerras Skaven nunca tuvieron lugar. Según varios historiadores patrocinados por estas criaturas, los hombres rata no son más que una metáfora: una imagen creada por la memoria folclórica, deformada y mitificada, de una época en la que el Imperio fue invadido por una población explosiva de ratas, completamente normales y poco llamativas salvo por su número, que propagaron la Plaga Negra.

Debido a esto, la mayoría de los habitantes del Imperio creen ahora que los skaven nunca existieron o que fueron eliminados en las antiguas Guerras Skaven. El ataque a Nuln se atribuye generalmente a los hombres bestia, y aunque algunos eruditos avanzan teorías controvertidas sobre la supervivencia de los skaven, y se informa de avistamientos ocasionales en las alcantarillas o en las calles sombrías del Imperio, casi nadie se toma en serio tales afirmaciones.





## EL CONSEJO DE LOS TRECE

La política skaven es laberíntica y enrevesada. Su sociedad ha sido descrita por Bagrian, un sacerdote bretoniano de Taal que es una autoridad en el conocimiento de los skaven, como 'una tiranía moderada a través del asesinato'. Para las multitudes que componen los clanes de los Señores de la Guerra, esto es así, pero hay un orden superior que dirige los grandes planes de DominioSkaven: el Consejo de los Trece.

El Consejo tiene antecedentes. Poco después de que los primeros skaven emergieran de Plagaskaven fueron recibidos por doce Señores Grises que les dirigieron para que se extendieran por el mundo y, a lo largo de la historia de los skaven, los líderes conocidos como Señores de la Descomposición han seguido siendo sus comandantes supremos. Los señores individuales que componían este grupo han ido cambiando, pero siempre fueron doce, con el decimotercer lugar reservado para la Rata Cornuda, el monstruoso dios de los skaven.

Tras la mala actuación de la Viruela Roja en el 1850 CI, DominioSkaven se sumió en una guerra civil que finalmente se detuvo en el 2302 CI. Presintiendo las crecientes mareas de magia que acompañaban a la invasión del Caos en Kislev, los videntes grises convocaron a los representantes de los principales clanes en Plagaskaven, e invocaron a la Rata Cornuda para que pusiera fin al conflicto.

Se dice que la Rata Cornuda reveló el Pilar Negro de los Mandamientos. Este impío monumento está hecho de la piedra bruja más pura y tiene trece lados, cada uno con trece mandamientos que deben seguir sus hijos. Los 169 mandamientos van de lo ambiguo a lo contradictorio. La Rata Cornuda debió pretender que el sistema fuera lo más complejo e intrincado posible. Las intrigas y los complots son algo natural para los skaven y la Grandiosa se divierte infinitamente con las maquinaciones de los Señores de la Descomposición mientras lidian con las enrevesadas leyes.

El Pilar Negro de los Mandamientos era también una prueba para cualquier aspirante al consejo, ya que sólo los favorecidos por la Rata Cornuda podían tocar su superficie inscrita con runas y sobrevivir. Sin embargo, los que sobrevivían se convertían en los más poderosos de todos los skaven, dotados de una longevidad antinatural e imbuidos de un poder oscuro. La Rata Cornuda ordenó a todos los skaven que obedecieran a su nuevo Consejo o de lo contrario serían blanco de su ira. Estos, notoriamente cobardes, no se atrevieron a desafiar a su dios ni a sus siervos favoritos. Las plazas del consejo estaban ocupadas por los skaven más malvados y astutos. En el pasado, cualquier líder de clan lo suficientemente fuerte y astuto podía hacerse con el poder si lograba deponer a un rival y 'crear' una vacante. Sin embargo, desde la Segunda Guerra Civil y la intervención de la Rata Cornuda en la Gran Invocación, ningún aspirante ha derrotado, eliminado o suplantado a ninguno de los Señores de la Descomposición existentes.

Los miembros actuales del Consejo de los Trece siguen siendo los mismos desde la Gran Invocación y la posterior unificación de los skaven en el 2320 CI. Su posición ha aumentado y disminuido con

el poder de su clan, y con el éxito y el fracaso de sus maquinaciones. De hecho, a medida que el clan Pestilens ha ido aumentando en influencia, también lo ha hecho la posición del Archiseñor de la Plaga Nurglitch, quien actualmente ocupa el décimo puesto. Sin embargo, lord Kritislik, Señor de la Videncia de DominioSkaven, ha sido la garra derecha de la Rata Cornuda desde antes de la Gran Invocación, y sigue siendo el más poderoso de los Señores de la Descomposición.

Las plazas en el consejo tienen un orden de precedencia descendente. Los puestos primero y duodécimo (las manos derecha e izquierda de la Rata Cornuda) son los más importantes, y los puestos sexto y séptimo son los menos importantes. Sin embargo, cualquier Señor de la Decadencia puede abstenerse y, al hacerlo, vetar una orden de su número opuesto. Así, lord Kritislik, Señor de la Videncia, puede (y a menudo lo hace) vetar las órdenes de Lord Morskittar, el Señor de la Brujería del clan Skryre. Esto significa que los Señores de la Descomposición a menudo necesitan la ayuda de otros para poner en marcha sus planes. Así, el círculo de tramas laberínticas continúa, fomentando dinámicas siempre cambiantes, chantajes, sobornos y todo tipo de corrupción. Los intentos de asesinato entre los Señores de la Descomposición se consideran una práctica bastante burda, pero no son inauditos. Es más probable que los clanes inferiores o incluso los reinos exteriores sean manipulados, lo que a su vez afecta a las acciones del Consejo de los Trece.



La runa del Consejo de los Trece representa a los doce Señores de la Descomposición dispuestos en orden de influencia. Las runas personales de lord Morskittar del clan Skryre y del Señor de la Videncia Kritislik pueden verse a ambos lados del símbolo de la Rata Cornuda. Las runas de los demás Señores de la Descomposición descienden en orden hasta los puestos 6.º y 7.º, ocupados por los relativamente infortunados clanes de señores de la guerra, el pontífice Sitch de Morbidus, y el Señor Archibrujo Hesh Vrakspine de Krizzor.



Los Señores de la Descomposición son siempre doce en número, completados simbólicamente por la Rata Cornuda. La primera orden del Consejo de los Trece prohíbe el estudio de la magia, por lo que sólo el clan Skryre y los videntes grises pueden dedicarse a su uso (el cumplimiento de esta ley no es terriblemente exigente; los hechiceros Eshin y los sacerdotes de la plaga Pestilens suelen desobedecerla, para consternación de los videntes grises). El papel del consejo es unir a los clanes contra los enemigos de los skaven e interpretar la voluntad de la Gran Rata Cornuda, pero en realidad, el Consejo de los Trece está mucho más interesado en llevar a cabo sus propias tramas y planes nefastos, manipular a los clanes menores y asesinar a quienes suponen la más mínima amenaza.

Los miembros del Consejo identifican su posición con una runa bastante elaborada. En la mayoría de los casos, estos símbolos están adaptados del símbolo del clan de un Señor de la Decadencia. Pero a veces sucede que un clan adopta el icono personal de su líder. Estas runas, y un sinfín de sutiles variaciones de éstas, se ven en todos los clanes de los Señores de la Descomposición. También se ven marcas similares entre los Clanesclavos y otros 'aliados'. Tener vínculos con un Señor de la Decadencia no es algo que deba mantenerse en secreto: es algo que inspira terror a los rivales, y por tanto debe blasonarse de forma tan prominente y frecuente como sea posible.

## EL CONSEJO RATIFICA EL PROYECTO ROMPELUNAS

Cuando Maliss Manrack informó al Señor de la Brujería Morskittar del Proyecto Rompelunas, recibió una respuesta de ánimo muy discreta. Morskittar dijo que se lo plantearía al Consejo, pero dudaba que recibiera el apoyo necesario puesto que muchos videntes grises profetizaban un papel para Morrslieb en los años venideros. En la siguiente reunión del consejo en Plagaskaven, Morskittar propuso el plan, esperando que los demás lo vetaran. Esto lo hizo porque pretendía presentar un plan alternativo del brujo-bombardero Gnawlitsh Shun para enviar un cohete a Morrslieb y comenzar operaciones mineras en su superficie. Morskittar había pensado que, si proponía primero el plan de Maliss, los demás señores lo vetarían y entonces podría utilizar sus objeciones para justificar su segundo plan. Imaginó que también vetarían el segundo, y por tanto se quedaría sin objeciones a su plan favorito, que era patrocinar el desarrollo de un dispositivo de teletransporte propuesto por su ingeniero brujo de más talento, el prodigioso Ikit Claw.

Por desgracia para Morskittar, el Señor de la Videncia Kritislik apoyó de inmediato y con entusiasmo el plan de Maliss de hacer estallar a Morrslieb con el Rompelunas. En realidad, Kritislik odiaba el plan, pero uno de sus espías le había dicho que apoyarlo provocaría la consternación de varios ingenieros brujos de alto nivel a los que Morskittar había prometido comisiones gratificantes.

Así que Morskittar se vio en la embarazosa situación de tener que vetar su propio plan, cosa que hizo, diciendo que se lo había pensado mejor y que ahora consideraba que las imperfecciones en la ejecución del Proyecto Rompelunas podrían hacer que Morrslieb fuera

lanzada al espacio lejos del mundo, o que se rompiera en pedazos que permanecieran en el aire en lugar de caer. Kritislik se negó a aceptar el argumento de Morskittar, y volvió a proponer el plan a su vez, por lo que correspondió al resto del consejo romper el empate.

Lord Gnawdwell, del clan Mors, lanzó la sugerencia de que Morrslieb podría ser lanzada al espacio en lugar de ser destruida. Lord Kratch Garra de la Perdición señaló que Lord Gnawdwell, como era de esperar, se oponía a cualquier cosa que sugiriera el Señor de la Videncia Kritislik. Esto enfureció el sentido del honor de Lord Gnawdwell (porque era cierto) y replicó que Kratch Garra de la Perdición se opondría previsiblemente a cualquier cosa que considerara en interés del clan Mors (cosa que también era cierta).

## VOTACIONES FINALES DEL CONSEJO DE LOS TRECE PARA EL PROYECTO ROMPELUNAS

A favor	En contra	No presente
Señor de la Videncia Kritislik		
Señor de la Manada de Alimañas del Clan Moulder		
Archiseñor de la Plaga Nurglitch VII del clan Pestilens	Señor de la Brujería Morskittar del clan Skyre	Lord Griznekt Trincha-Hombres
Señor de la Guerra General Paskrit el Vasto	Lord Gnawdwell del clan Mors	Señor Archibruto Hesh Vrakspine de Krizzor
Archiseñor de los Mares Vrisk Rasguño de Hierro	Gran Señor de la Noche Sneek del clan Eshin	
Lord Kratch Garra de la Perdición		
Archipontífice Sitch de Morbidus		





El Gran Señor de la Noche Sneek, del clan Eshin, rara vez hace saber su opinión en las reuniones del consejo, pero esta vez su voz susurrante siseó en apoyo de Lord Gnowdwell. Esto enfureció aún más a Gnowdwell, ya que consideraba que el Señor de la Noche merecía tanta desconfianza por parte de los demás Señores de la Descomposición que su apoyo sólo podía socavar su posición. El general de los Señores de la Guerra, Paskrit el Vasto y el Archi Señor del Mar Vrisk Rasguño de Hierro demostraron más o menos su punto de vista al ponerse inmediatamente y a gritos del lado del Señor de la Videncia.

El undécimo, el Señor de la Manada de Alimañas del clan Moulder, mantuvo una conferencia consigo mismo durante un tiempo, pero sus cabezas llegaron a un consenso y vetaron efectivamente las objeciones de Gnowdwell al Señor de la Videncia.

A Lord Gnowdwell le entró un frenesí, acusando al Señor de la Manada de tener una codicia tan despreocupada por la piedra bruja que le había robado la razón, al Archiseñor de la Plaga Nurglitch VII, de haber adormecido el ingenio del consejo con una fiebre inducida por la magia, y a Vrisk Rasguño de Hierro de albergar percebes parásitos en su cerebro. Esta pérdida de humor anunció el fin de las negociaciones, ya que Gnowdwell perdió el poco apoyo que le quedaba a su posición. Paskrit el Vasto, el Archiseñor de la Plaga Nurglitch y Vrisk Rasguño de Hierro votaron inmediatamente a favor del plan.

El Archipontífice Sitch fingió reflexionar sobre su posición durante un rato, antes de hacer exactamente lo que siempre hace y votar en apoyo del Archiseñor de la Plaga Nurglitch.

A Maliss Manrack se le concedió permiso para reunir un pequeño ejército y ocupar la fortaleza perdida de Karak Skygg en las Montañas Centrales, donde construir y probar su cañón Rompelunas.

## Ingenieros amargados

Morskittar regresó a las posesiones del clan Skryre en Plagaskaven e informó a sus ingenieros de las noticias. El jefe de los ingenieros brujos, Ikit Claw, se sintió amargamente decepcionado por el carpetazo dado a su investigación para construir un dispositivo de teletransporte. Para hacer frente a su sentimiento de rechazo, ha vuelto a centrar su atención en el Proyecto Esfera del Apocalipsis, una poderosa bomba de piedra bruja que podría consumir el mundo en fuego nuclear (un proyecto que cuenta con la aprobación del Señor de la Videncia Kritislik, aunque nunca sería tan poco diplomático como para manifestar su entusiasmo por él).

Gnawltich Shun fue contactado en remoto y se le dijo que abandonara sus preparativos para un cohete a la luna. Se indignó, pero prometió no interferir en los planes de Maliss para el cañón Rompelunas. Se tranquilizó sobre todo con las promesas de que cuando Maliss cosechara una lluvia de meteoritos de piedra bruja, el clan Skryre se vería enriquecido y estaría en condiciones de financiar la investigación de muchos proyectos nuevos e interesantes.



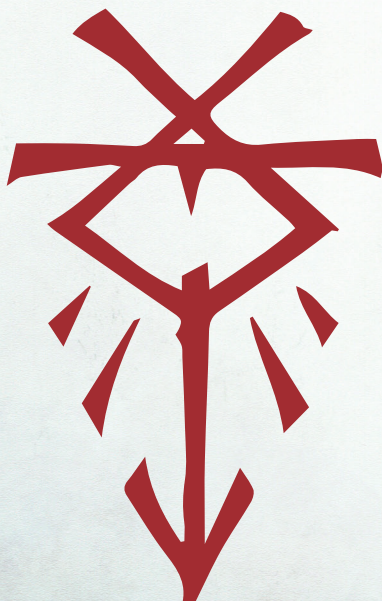


## LOS VIDENTES GRISES

Los videntes grises son poderosos hechiceros, capaces de canalizar energías sobrenaturales y liberarlas en espantosos rayos de destrucción. Su pelaje gris o blanco y los cuernos que brotan de sus cabezas los señalan como los elegidos del vil dios de los skaven, la Gran Rata Cornuda. Estos profetas también actúan como los principales agentes y emisarios del Consejo de los Trece. Estas dos funciones significan que los videntes grises ejercen una enorme influencia en el Imperio Subterráneo. Tienen un rango y una posición superior a la de todos los demás skaven, excepto los propios Señores de la Descomposición. Esto no quiere decir que estén por encima de las manipulaciones egoístas y de las intrigas traicioneras de los skaven; de hecho, las personifican. Los videntes guardan su poder celosamente, y el señor de la guerra que no se postra inmediatamente a los pies de un vidente gris y le obedece humildemente es un insensato. La runa de los videntes grises es suficiente para infundir miedo por igual en los corazones de amigos y enemigos.

Después del Consejo de los Trece, los videntes grises son la base de poder más esencial dentro de DominioSkaven. Interpretan la voluntad de la Rata Cornuda y, a través de la predicación de sus mandamientos, tratan de dotar a la sociedad skaven de impulso, cohesión y propósito común.

Sin su influencia es dudoso que DominioSkaven pudiera funcionar. La guía de los videntes grises asegura una apariencia de orden. Los skaven son, por naturaleza, caóticos y revoltosos: sin los videntes estarían aún más desgarrados por las disputas violentas y los actos de traición. Los videntes grises no son benévolos en sus atenciones. Es tan probable que se manifiesten mediante demostraciones letales del poder de hechicero que poseen a través de la bendición de la Rata Cornuda como proclamando los mandamientos de su dios.



## EL VIDENTE GRIS SKRITTAR, HERALDO DEL CONSEJO DE LOS TRECE

El vidente gris Skrittarr es vanidoso y está loco por el poder, incluso para un skaven. Viaja con un ejército de skavensclavos, cuyo único deber es inclinarse ante él. Cuando pasa el palanquín de Skrittarr, estos desgraciados se levantan y corren hacia delante, de modo que allá donde Skrittarr mira hay al menos unas cuantas docenas de vasallos que le reverencian. Cualquiera que sea demasiado lento o que se atreva a mirar la forma cornuda del vidente gris es consumido por abrasadores rayos que saltan de las puntas de los dedos extendidos de Skrittarr.

### Reglas sobre los palanquines

Algunos skaven importantes viajan sobre literas llevadas por esclavos y custodiadas por alimañas. Estas plataformas ofrecen protección, combatientes adicionales y una muestra más elaborada y visible de poder. Hay una pompa satisfactoria en el hecho de ser llevado a cuestas, que atrae a cierto tipo de skaven. Incluso es mejor si la plataforma está adornada con trofeos del clan, cráneos de enemigos y reliquias de rivales derrotados.

Los personajes montados en un palanquín superior obtienen todas las bonificaciones habituales para el Combate montado, como el bonificador +20 a los Chequeos de Cuerpo a cuerpo contra objetivos menores.

### Guardias del palanquín

El palanquín de Skrittarr es llevado en alto por cuatro robustas alimañas. Cada una sólo necesita una mano para el palanquín, por lo que puede usar su mano libre para atacar.

### Dos cabezas son mejor que una

Skrittarr suele ir acompañado de una enorme rata gigante de dos cabezas. Skrittarr no es especialmente sentimental con su mascota, y se refiere a ella simplemente como 'la rata'. Si alguien se obstina en preguntar a qué rata se refiere, lo fulmina con un Rayo de Disformidad.

### Cómo utilizar a Skrittarr

Skrittarr y sus asistentes viajan por todo el Imperio Subterráneo asegurándose de que todas las guaridas y fortalezas son conscientes de la autoridad del Consejo de los Trece y de la necesidad de acatar los 169 Mandamientos de la Rata Cornuda. En particular, es un promotor de las leyes dictadas por el Consejo que niegan la práctica de la magia a todos los skaven que no sean los ingenieros brujos y los videntes grises. Por lo tanto, hay algo de cazador de brujas en Skrittarr, aunque su principal motivo para buscar y destruir a otros usuarios de la magia tiene menos que ver con el miedo a la práctica mágica no entrenada, y más con la megalomanía y los celos profesionales.



## LAS MOTIVACIONES DE SKRITTAR



- ☠ Recibir el respeto adulator de los skaven de bajo rango
- ☠ Castigar a los skaven de bajo rango que le desagradan
- ☠ Inculcar el respeto por la autoridad del Consejo de los Trece
- ☠ Evitar las disputas con otros skaven poderosos
- ☠ Que se vea que obedece al Señor de la Videncia
- ☠ Proteger la integridad de Morrslieb

## Skrittar y la secta del Colmillo Amarillo

Skrittar detesta a los humanos, pero comprende su valor como agentes encubiertos. Le gustaría tener a los Colmillos Amarillos al alcance de la mano y permitirles ayudar a los skaven que están más dispuestos a interactuar con los humanos.

A su vez, los Colmillos Amarillos entienden lo suficiente de la sociedad y la tradición skaven como para reconocer que Skrittar es una autoridad a la que los demás skaven deben obedecer. Como tal, lo tratarán con obediencia adulatora si se enteran de su presencia.

## Skrittar y Bajo-Middenheim

La presencia de Skrittar en Bajo-Middenheim causaría problemas. Gnawretch Skrray es un orgulloso señor de la guerra que probablemente chocaría con el arrogante vidente. Gnawretch es uno de los pocos skaven del Imperio Subterráneo a los que Skrittar no podría ejecutar impunemente: es el emisario favorito del General de los Señores de la Guerra, Paskrit el Vasto, que forma parte del Consejo de los Trece. Como heraldo del Consejo, Skrittar no podría limitarse a despachar a uno de aquellos a los que llama amo.

Pero los dos skaven tienen un enemigo común en Kanker Flett (**Middenheim: La Ciudad del Lobo Blanco**, pág. 110), cuya adoración secreta de Nurgle enfurecería al vidente gris. Si Gnawretch pudiera de alguna manera poner a Skrittar y a Flett uno contra el otro, sin duda resultaría fatal para Flett. Entonces Gnawretch se habría librado de un poderoso rival y se habría ganado la consideración del vidente de una sola tacada.

## Skrittar y el clan Mange

Skrittar ve al clan Mange con cansado desdén. El hecho de que el clan ponga énfasis en la lealtad y la profesionalidad disgusta al vidente gris, que ve esas cualidades como algo claramente antinatural. Skrittar puede llegar a creer que el ataque al Torreón de Oropel no es una misión suicida de importancia marginal, sino que realmente hará que el insignificante clan se convierta en un actor importante en DominioSkaven. Por lo tanto, estará desesperado por cualquier cosa que pueda contribuir a la caída del clan Mange, o agradecerá las noticias de que el asalto es inútil (en cuyo caso se convertirá en un entusiasta partidario del plan).





## Skrittarr y Maliss Manrack

Skrittarr es consciente de que el Consejo de los Trece ha concedido a Maliss Manrack el derecho a llevar a cabo el Proyecto Rompelunas, y el Señor de la Videncia Kritislik también le ha dicho que cuantos más recursos se destinen al proyecto, más avergonzado quedará el clan Skryre.

Pero Skrittarr tiene una repulsión personal respecto al plan. Para él, Morrslieb es algo sagrado: se ha bañado en la luz de la luna en la gran fiesta anual de las ratas y encuentra su torva luz verde vigorizante y calmante. Considera que dañar la luna es la forma más elevada de sacrilegio, y no puede entender por qué el Consejo de los Trece ha permitido a Maliss seguir adelante con sus planes.

Así que Skrittarr podría convertirse en un improbable mecenas de los PJs, si cree que están dispuestos a destruir el Rompelunas. Si consigue que desbaraten el proyecto de Maliss Manrack sin que ninguno de sus compañeros skaven sepa de su participación, será mucho mejor para él. Los objetivos de Skrittarr son parecer un partidario de Maliss Manrack en lo que respecta a sus compañeros skaven, pero proteger a Morrslieb de cualquier daño.

### VIDENTE GRIS SKRITTARR, HERALDO DEL CONSEJO DE LOS TRECE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	55	30	32	58	65	38	35	65	55	43	18

**Rasgos:** Arma (bastón) +7, Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Aguante 78, Canalización 75, Cotilleo 63, Cuerpo a cuerpo (arma) 75, Destreza 55, Esquivar 58, Frialdad 75, Hablar idioma (mágico) 85, Intimidación 52, Intuición 85, Movimiento silencioso (Subterráneo) 58, Percepción 85, Regateo 63, Sabiduría académica (magia 85, Imperio Subterráneo 85) Sobornar 53

**Talentos:** Afinidad con el Aethyr, Amenazador, Aterrador, Decidido, Dicción instintiva 2, Espabilado, Magia arcana (Disformidad), Magia menor, Reflejos de combate, Resuelto, Sentir magia, Sexto sentido

**Accesorios:** 10 dosis de rapé de piedra bruja, amuleto de piedra bruja, bastón, ropajes

#### HECHIZOS

**Magia menor:** Arruinar, Esclavitud de la Rata, Favor de la Rata Cornuda, Llama fantasmal, Marca de la Rata Cornuda, Portador de enfermedad

**Magia arcana:** Escudo de disformidad, Huracán disforme, Invocar grietas, Perdición crepitante, Quemar, Rayo de disformidad, Ruina de la tensión, Tormenta de disformidad

## AMULETO DE PIEDRA BRUJA

Los talismanes y amuletos que incorporan un trocito de piedra bruja suelen ser llevados por los skaven importantes y se cree que atraen la protección de la Rata Cornuda. Un skaven con un amuleto de piedra bruja puede repetir un único Chequeo cada 13 horas.

## RAPÉ DE PIEDRA BRUJA

Los usuarios de magia skaven suelen llevar consigo preparaciones de rapé de piedra bruja para adquirir más poder mágico justo cuando lo necesitan. Un skaven que utilice magia puede ingerir una dosis de rapé cuando realiza un Chequeo de Canalización. El rapé les otorga un +1 NE adicional al Chequeo, pero si sufren una disfunción mágica deben añadir +1d10 a cualquier tirada que hagan en la Tabla de Disfunciones mágicas.

## La Rata

La rata bicéfala de Skrittarr es un poco más inteligente que un roedor normal, después de todo, dos cabezas piensan más que una. A pesar de esto, sigue siendo poco más que una bestia salvaje, tranquila sólo en el regazo de su amo, sobre todo porque entiende que será alimentada. Lejos de su amo, o si tiene demasiada hambre, comenzará a morder a gran velocidad a cualquiera que se acerque. Asocia con la comida el olor de los humanos y enanos.

### LA RATA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	35	—	40	35	25	25	—	17	15	—	11

**Rasgos:** Arma +8, Asustadizo, Bestial, Bruto, Infectado, Tamaño (Normal), Visión nocturna, Zancada

**Talentos:** Ambidiestro

**Mutaciones:** Bicefalia, Garras

## Guardias del palanquín

Los guardias del palanquín de Skrittarr son de los skaven más leales del Imperio Subterráneo, lo cual tampoco es que sea mucho decir. Aun así, saben que sus privilegios y su buena fortuna dependen de que Skrittarr siga vivo, por lo que se toman su deber muy en serio.

### GUARDIAS DE PALANQUÍN

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	45	35	45	35	55	50	30	30	30	20	12

**Rasgos:** Arma (filo maldito de disformidad) +9, Armadura 4, Campeón, Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (básico) 60, Esquivar

**Talentos:** Combate cerrado, Entrenado, Golpe poderoso, Rata de túnel

**Accesorios:** armadura pesada, filos malditos de disformidad

**Filos malditos de disformidad:** las espadas que portan los guardaespaldas de Skrittarr han sido hechizadas por su magia maligna y desprenden un fuego verde y centelleante. Cuentan como armas de mano, pero también tienen las cualidades *Dañar* y *Empalar*.





## CAPÍTULO 2

# UN SINFÍN DE CLANES



Aunque en teoría el Consejo de los Trece es la fuente de toda autoridad en DominioSkaven, derivada de la propia Rata Cornuda, la verdad es mucho más matizada. Los clanes skaven individuales se sitúan por debajo del Consejo. Algunos tienen representación directa en los trece, mientras que otros piden, amenazan y conspiran para salirse con la suya. Los más poderosos son los clanes de los Señores de la Guerra, que forman el grueso de la sociedad skaven. Por debajo de ellos están los Clanesclavos: clanes importantes que, sin embargo, deben postrarse a los pies de un señor de la guerra más poderoso o arriesgarse a ser aniquilados. Los skaven sin clan son casi inauditos, y de hecho la frase es intercambiable con la palabra 'comida' en queekish.

### LOS CLANES DE SEÑORES DE GUERRA

En su punto álgido, un solo clan de Señores de la Guerra puede contar con cientos de miles de individuos y extenderse por una veintena de guaridas y fortalezas diferentes. No se sabe cuántos clanes diferentes hay repartidos por el Imperio Subterráneo, aunque sin duda hay muchos cientos, si no miles. Los clanes de Señores de la Guerra más grandes y poderosos buscan activamente a los clanes más pequeños y los destruyen, absorbiendo su número como guerreros o esclavos, o simplemente atiborrándose de ellos cuando los dolores insoportables del hambre negra se apoderan de ellos.

Los clanes grandes o más fuertes (normalmente una misma cosa) tienen menos probabilidades de ser atacados por sus rivales y son más capaces de ejercer su voluntad sobre los clanes menores. Los Señores de la Guerra más importantes gobiernan de forma efectiva a todos los clanes circundantes, exigiendo peajes y fuertes tributos, haciéndose cada vez más ricos como resultado. Sin embargo, los clanes que crecen demasiado y se vuelven discolos pueden, si su señor de la guerra no es lo suficientemente agresivo, dividirse en facciones rivales.

### *PRIMUS INTER RATTUS*

En los clanes de Señores de la Guerra no hay iguales, sólo subordinados y superiores. Es una existencia de rata-come-rata, donde los débiles mueren (y a menudo son devorados) a manos de los fuertes. Teniendo en cuenta su relativamente corta vida, si un skaven quiere ganar rango y estatus, debe hacerlo lo antes posible. Los skaven están obsesionados con las ganancias a corto plazo y construirán una red cada vez más elaborada de falsas promesas, riquezas imaginarias y dudosos tratos si existe la más mínima probabilidad de éxito.

Una de las formas más rápidas de ganar poder en el Imperio Subterráneo es asegurarse una alianza con una facción más poderosa. El precio de un pacto de este tipo es invariablemente desorbitado, pero para un señor de la guerra en ciernes, la oportunidad de obtener poder es sencillamente irresistible, sobre todo si se puede traicionar al aliado en cuestión y deshacerse de él más adelante.





Es raro que un ejército skaven esté compuesto por guerreros exclusivamente de un clan. Cuando llega el momento de atacar a un enemigo, ya sea un ejército de habitantes de la superficie, que tienen las mayores posibilidades de botín, o un clan rival, un señor de la guerra reúne guerreros y armamento de cualquier fuente disponible. Los skaven de los clanes circundantes se unen al estandarte de un señor de la guerra, ya sea para obtener una parte del botín o con la vana esperanza de asegurarse una alianza propia. Los clanes más débiles pueden ser coaccionados y amenazados para que envíen tropas (que inevitablemente forman la primera oleada de un ataque) mientras que los clanes más fuertes engordan con los beneficios necesarios para comprar su ayuda.

La lógica skaven en estos asuntos es sencilla: el poder y la riqueza compran (y sobornan) mejores guerreros, armas y bestias de guerra, lo que a su vez asegura una mayor probabilidad de victoria y un aumento del poder y la riqueza, y así sucesivamente. Una de las fuentes de armas más prestigiosas y destructivas son los Grandes Clanes, cuyas habilidades y armamento van muy solicitados. Es por esta misma razón que los Grandes Clanes se han vuelto tan ricos y poderosos.

Para un no skaven, todas las hordas de los clanes de Señores de la Guerra pueden parecer iguales. Sin embargo, para un observador experimentado, o para los propios hombres rata, hay diferencias significativas. Las marcas y los símbolos del clan, que se entremezclan libremente con la runa, el icono o el rostro de la Rata Cornuda, suelen estar pintados, rayados, garrapateados o embadurnados en escudos, estandartes y banderines. Algunos clanes son conocidos por llevar ratas, ropas o armaduras de un color específico. Otros tiñen su pelaje con bandas o patrones distintivos, marcando a los miembros de diferentes manadas de garras. Algunos clanes marcan runas skaven o iconos de clan en su piel para que sus enemigos sepan a quién se enfrentan. Algunos skaven están incluso mutilados, normalmente con cicatrices y muescas en las orejas para marcar su lealtad o propiedad. Se ve una gran cantidad de estandartes y marcas cuando los ejércitos skaven se reúnen. Sin embargo, estas diferencias visuales se difuminan en medio de las voraces hordas, e incluso los hombres rata tienden a confiar en su propio y agudo sentido del olfato para encontrar a sus compañeros de clan.

## LOS CLANESCLAVOS

Aunque todos los clanes de los Señores de la Guerra están deseosos de asegurar tratados y pactos con los clanes más poderosos, hay algunos que no pueden comprar tales alianzas. Algunos clanes de Señores de la Guerra están dispuestos a unirse a uno de los cuatro Grandes Clanes, cambiando su total obediencia por un poder que de otro modo sería inalcanzable. Estos clanes, conocidos como Clanesclavos, son en realidad extensiones de los Grandes Clanes.

El hecho de que los Grandes Clanes vean a estos skaven como verdaderos aliados (aunque sean temporales) o como peones involuntarios depende probablemente del tamaño y la fuerza del clan en cuestión. Como es lógico, muchos de estos Clanesclavos comparten la misma ideología y objetivos de sus amos, y sus ejércitos incorporan un número desproporcionado de armas, guerreros y bestias de guerra de su patrón. Estos favores permiten a los Clanesclavos menores derrotar a sus rivales y asegurar su propia base de poder.

Muchos de ellos habitan en guaridas y fortalezas lejos de los ojos de sus amos y tienen mayor libertad para fijar sus propias y nefarias nefastas. Sin embargo, insensato es el clanesclavo que olvida por completo sus lazos de lealtad.





## EL CLAN ESHIN

El clan Eshin, temido por sus asesinos y acechadores de la noche, está activo dentro y debajo de las ciudades humanas. Dondequiera que haya miseria, los exploradores y asesinos Eshin agitan las ratas de las alcantarillas.

Este clan desapareció en el Este a principios de la historia skaven y se le consideró perdido durante muchos siglos. Cuando sus miembros regresaron a Plagaskaven, habían cambiado. Durante el largo periodo en contacto con las misteriosas culturas humanas de Ind, Catai y Nippon, los skaven habían aprendido mucho sobre las artes del sigilo y el asesinato. Desde entonces, el clan Eshin ha encontrado un claro papel en la sociedad skaven: sus asesinos se han convertido en la fuerza que el Consejo de los Trece utiliza para defender sus decisiones y mantener su reinado de terror entre los clanes. Por supuesto, los servicios del clan Eshin son a menudo contratados por muchos otros skaven influyentes para espiar a sus rivales o para 'eliminar' a oponentes políticos demasiado ambiciosos.

El clan Eshin también proporciona tropas ligeras para escaramuzas e infiltrados a cualquier clan de Señores de la Guerra que esté dispuesto a pagar su exorbitante precio.



## EL CLAN TRAICIONIK

El clan Traicionik son los esclavos del clan Eshin. Son un clan asesino, indigno de confianza y pérfido, incluso para los dudosos estándares de los skaven. El asesinato está muy extendido entre sus filas; es tal el riesgo de una puñalada traper, que los guerreros del clan Traicionik siempre llevan sus escudos a la espalda. Además, los guerreros del clan suelen llevar ropa del color de la sangre skaven: en el clan no es juicioso que tus compañeros de manada sepan que estás herido. Lejos de ser perjudicial para la supervivencia del clan a largo plazo, esta matanza incesante elimina a los débiles y garantiza que sólo los más hábiles y despiadados perduren. Si un skaven puede sobrevivir en el clan Traicionik, es un superviviente nato y tiene poco que temer de las intrigas y conspiraciones de otros clanes.

### Los Apuñaladores Ecurridizos

Son una de las manadas de garras más asesinas del Clan Traicionik y han matado más (muchos más) a sus propios compañeros de clan que al enemigo (de hecho, hace varios años que no matan a nadie que no sea del propio clan). Su actual jefe de garras es Gristl Tajorretorcido, una figura imponente que ha permanecido al mando de los Apuñaladores Ecurridizos durante unos impresionantes tres días. Si consigue llegar a los cuatro, habrá superado el récord establecido por Sneer Throtskar hace más de veinte años.

### Gristl Tajorretorcido

Ser el líder de los Apuñaladores Ecurridizos es una posición poco grata en la mayoría de los sentidos, pero Gristl pretende utilizarla en su beneficio. Si puede demostrar su valía durante un poco más de tiempo (una semana, por ejemplo), podrá impresionar a sus superiores, quizá incluso a los del clan Eshin. Una vez que se haya ganado su favor, Gristl pretende ocupar su lugar a la antigua usanza skaven, apuñalándolos por la espalda y trasladándose a su madriguera.

#### GRISTL TAJORRETORCIDO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	40	40	40	35	45	40	40	35	25	20	15

**Rasgos:** Arma +7, Armadura 3, Escudo 2\*, Infectado, Visión nocturna

**Talentos:** Esquivador, Recio, Robusto 2, Suerte

**Habilidades:** Esquivar 50, Cuerpo a cuerpo (básico) 55, Movimiento silencioso (urbano 65, rural 65) \*

\*La costumbre del clan de llevar escudos atados a la espalda significa que no obtienen el beneficio habitual por usar un escudo, sino que obtienen 2 PA contra todos los ataques por la espalda.



## Guerreros del clan Traicionik

Son más propensos a las luchas internas que la mayoría de los skaven, y eso es mucho decir. También son particularmente sigilosos para los estándares skaven, prefiriendo mantenerse en las sombras y atacar sólo cuando su enemigo está en desventaja. La naturaleza brutal de la vida en el clan Traicionik significa que, por necesidad, la mayoría son más observadores y reaccionan más rápido que sus parientes. Casi todos los combates prolongados en los que se ven envueltos tienen como resultado al menos una pelea mortal entre supuestos camaradas, ya que un rencor u otro se resuelven en el fragor de la batalla.

### GUERRERO DEL CLAN TRAICIONIK

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	30	30	30	30	40	35	30	30	20	20	11

**Rasgos:** Arma +7, Armadura 2, Escudo 2\*, Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (básico) 45, Movimiento silencioso (urbano 55, rural 55)

\* La costumbre del clan de llevar escudos atados a la espalda significa que no obtienen el beneficio habitual por usar un escudo, sino que obtienen 2 PA contra todos los ataques por la espalda.

## Infiltrado del clan Eshin

Los Apuñaladores Ecurridizos, y el clan Traicionik en general, prestan un servicio útil e inadvertido al clan Eshin. Su reputación de luchas internas e interminables conspiraciones proporciona la cortina de humo perfecta para que los asesinos del clan Eshin se infiltren en las filas de los Traicionik para moverse por DominioSkaven sin que se note. Las alianzas cambian dentro del clan Traicionik con tanta rapidez y fluidez que pocos se dan cuenta de que hay un cuerpo caliente más o menos en su seno, por lo que estos agentes del clan Eshin rara vez son descubiertos por los guerreros del clan Traicionik. Estos asesinos esperan su momento, aguardando el momento perfecto para saltar de entre las filas y hundir su espada en cualquier objetivo enemigo, skaven o no, que el clan haya marcado para darle muerte.

### INFILTRADO DEL CLAN ESHIN

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	55	55	40	40	50	60	50	40	40	35	24

**Rasgos:** A distancia (estrella de piedra bruja) +7 (8), A distancia (globo mortal) +12 (8), Arma (garras de combate) +10, Armadura 1, Infectado, Sigiloso, Visión nocturna

**Habilidades:** A distancia (lanzamiento) 65, Atletismo 50, Cuerpo a cuerpo (básico) 65, Esquivar 70, Movimiento silencioso (rural 70, urbano 70)

**Talentos:** Esquivador, Gato callejero, Golpe letal, Golpe poderoso 2, Maestro del combate 2, Rata de túnel, Recio 2, Reflejos de combate

**Accesorios:** arma de mano (garras de combate), bomba de humo, 2 dosis de veneno de loto negro, 2 estrellas de piedra bruja, globo mortal, 1d10 piezas de piedra bruja

## Cómo utilizar a los Apuñaladores Ecurridizos

Son una turba violenta e indisciplinada, más acostumbrada a apuñalar a sus parientes en una oscura madriguera que a enfrentarse a los habitantes de la superficie. Sin embargo, el grupo tiene mucha experiencia en tácticas de sigilo y en atacar desde las sombras. Si los PJs resultan difíciles de enfrentar, puedes desplegar a este grupo para debilitar su determinación. Les ponen venenos en la comida y el agua, acosan a los PJs por la noche para impedirles descansar, matan o capturan a los PNJs con los que los PJs han tenido tratos, y tratan de hacerles la vida imposible. Sólo se enfrentarán a los Personajes de frente si se ven acorralados.





## MOTIVACIONES DE LOS APUNALADORES ESCRURRIDIZOS



- ☠ Estar preparado para la traición
- ☠ Traicionar a un camarada antes de que él tenga la oportunidad de hacerlo primero
- ☠ Encontrar una forma de escapar de la servidumbre del clan Eshin
- ☠ Encontrar una forma de unirse al clan Eshin
- ☠ Encontrar un nuevo líder que sustituya a Tajorretorcido
- ☠ Si se satisface lo anterior, enfrentarse a los enemigos de DominioSkaven

### El clan Traicionik y Bajo-Middenheim

El clan Eshin tiene una pequeña fuerza de acechadores nocturnos en Middenheim para recopilar información y llevar a cabo algún que otro asesinato discreto. Gnawretch Skrray sospecha que es así, pero no está seguro de quién o cuántos de los skaven de la madrugada podrían ser agentes del clan Eshin. Ha encargado a uno de sus subordinados que descubra esta información, pero como dicho agente es un espía del clan Eshin, el éxito es poco probable.

El clan Traicionik suele proporcionar guardias a las caravanas de suministros a Bajo-Middenheim, ya que su naturaleza paranoide los convierte en excelentes centinelas. Bajo la mirada vigilante y nerviosa de este clan, hasta la mitad de la carga enviada sobrevive al viaje. El clan Eshin utiliza estas ratas de vigilancia como cobertura para meter y sacar información y espías en Bajo-Middenheim. El clan rara vez se involucra en la política de Bajo-Middenheim, ya que supone (correctamente) que cualquier grupo al que apoye acabará traicionándolo.

### El clan Traicionik y el clan Mange

Los primeros consideran que los segundos son una especie de instrumento romo cuando se trata de resolver problemas. Por el precio adecuado podrían ayudar al clan a deshacerse de algunos oponentes problemáticos, pero nunca pondrían un pie en un lugar tan letal como el Torreón de Oropel.

### El clan Traicionik y la secta del Colmillo Amarillo

Los Traicionik consideran que el Colmillo Amarillo es un instrumento extremadamente útil, y a menudo hacen uso de él. Han establecido algunos contactos con la secta en Middenheim, pero aún no los han utilizado. Un puñado de miembros del clan están convencidos de que existe una secta skaven paralela de adoradores de los humanos, y realizan purgas ocasionales en nombre de la erradicación de este grupo.

### El clan Traicionik y Mallis Manrack

Como Clanesclavos, los Traicionik no tienen voto en el Consejo de los Trece. Sin embargo, el clan Eshin los utiliza a menudo para añadir una capa de despiste a su participación en cualquier complot particular. Como lord Sneek votó en contra del complot para destruir a Morrslieb, se resiste a apoyarlo abiertamente. A pesar de ello, es muy consciente de los beneficios potenciales de la lluvia de piedra bruja sobre el Imperio y está decidido a no perderselo. El clan Traicionik podría ser enviado a Karak Skygg para ayudar en su defensa, con un asesino del clan Eshin preparado para frustrar los intentos de cualquier otro clan que intente matar a Manrack antes de que su plan dé frutos.





## EL CLAN MORS

El clan Mors es el más próspero de todos los clanes de Señores de la Guerra, o eso dicen ellos. La influencia del clan es tan grande que consume bestias de guerra y equipos de armas de muchos clanes menores, y sus filas se ven reforzadas por sus guerreros, contratados, sobornados o coaccionados para luchar en primera línea. El aumento de poder, tamaño y estatus del clan Mors se debe en gran medida a la toma de la fortaleza enana de Karak Ocho Picos, conocida por los skaven como la Ciudad de los Pilares, un importante nexo de comunicaciones para los pasadizos que conforman el Imperio Subterráneo. Los agresivos guerreros del clan Mors llevan muchas cicatrices de trofeos y tienen mejores armas y más armadura que otros skaven, el botín saqueado durante muchas y largas campañas. Los niveles superiores de la Ciudad de los Pilares son constantemente asaltados por vengativas bandas de guerra enanas y rencorosas tribus de goblins nocturnos. Esto proporciona al clan Mors un brutal terreno de pruebas para sus jefes, y una oportunidad para afilar los dientes de un creciente cuadro de guerreros de élite.



### LA MANADA DE GARRAS DE ROMPECOLMILLOS

Los experimentados guerreros de clan de la manada de garras de Rompecolmillos dirigieron el asalto que recuperó varias bóvedas de manos de los goblins nocturnos en la Ciudad de los Pilares, y fueron decisivos en la victoria del clan Mors sobre el clan Corpulente. Scrak Rompecolmillos se alzó al mando de la manada de garras durante el saqueo de la población imperial de Buchendorf, cuando ahogó a su predecesor con su propia cola. Desde entonces ha derrotado a más de una docena de rivales en potencia y los colmillos rotos de estos adornan su roca de trofeos como aviso a otros aspirantes a usurpadores.

### Scrak Rompecolmillos

Scrak Rompecolmillos es un guerrero skaven mucho más consumado de lo que su posición al frente de una manada de guerreros de clan podría sugerir en un principio. Dos aspectos clave llevaron a su posición aparentemente humilde. En primer lugar, los Rompecolmillos, como muchos de los soldados skaven del clan Mors, suelen ser bastante más consumados y tenaces que sus compañeros. En segundo lugar, Scrak, aunque feroz es lo suficientemente astuto como para saber que si mantiene la cabeza baja y actúa de forma moderada probablemente escapará de los ojos celosos y brillantes de los consumados jefes de la Ciudad de los Pilares, en particular del señor de la guerra Queek Tomacabezas, que es famoso por su intolerancia hacia cualquiera que pueda ser un rival.

#### SCRAK ROMPECOLMILLOS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	55	40	45	45	40	55	30	40	35	30	15

**Rasgos:** Arma (lanza) +8, Armadura 3, Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (arma de asta 75, básico 65), Esquivar 70, Frialdad 50, Intimidar 60, Intuición 55, Mando 45, Percepción 50, Sabiduría académica (guerra) 50

**Talentos:** Finta, Inspirador, Líder de guerra, Percepción de combate, Reflejos de combate, Resuelto

**Accesorios:** armadura mixta de acero y cuero, escudo, lanza

### Los guerreros del clan Mors

Los guerreros de clan de Rompecolmillos son veteranos curtidos en la batalla, gracias a sus innumerables enfrentamientos en la infraciudad de la Ciudad de los Pilares. Tienen práctica en el uso de sus lanzas y se vigilan las espaldas unos a otros con una diligencia que rara vez se encuentra en los regimientos de guerreros de clan. Han entrenado mucho juntos, y los enemigos incautos que están acostumbrados a la forma de combate más desordenada que practican la mayoría de los skaven, a menudo se ven sorprendidos por un lanzazo cuidadosamente calculado.

#### GUERRERO DEL CLAN MORS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	35	30	35	35	50	35	30	30	25	20	11

**Rasgos:** Arma (lanza) +7, Armadura 2, Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (arma de asta) 45, Esquivar 45, Frialdad 35

**Talentos:** Entrenado 2, Reflejos de combate, Resuelto

**Accesorios:** Armadura de cuero, escudo, lanza



## CÓMO UTILIZAR A LA MANADA DE GARRA DE LOS ROMPECOLMILLOS

Son un enemigo sencillo, más adecuado para luchar en los campos de batalla subterráneos de la Ciudad de los Pilares que para cualquier tipo de subterfugio o misión complicada. Sin embargo, podrían ser enviados para complicarle la vida a Maliss Manrack (**La Rata Cornuda**, pág. 150).

### MOTIVACIONES DE LOS ROMPECOLMILLOS



- ☠ Sobrevivir en el Imperio Subterráneo
- ☠ Desempeñarse bien, pero no tanto como para ganar reputación
- ☠ Parecer obedientes y humildes
- ☠ Cumplir las órdenes de Gnowdwell
- ☠ Buscar una oportunidad para encontrar un nuevo amo
- ☠ Buscar la oportunidad de encontrar un ambiente seguro lejos de Gnowdwell

### El clan Mors y Bajo-Middenheim

El clan Mors tiene poco que ver con Bajo-Middenheim y tiende a mantenerse alejado de la ciudad por miedo a disgustar al Castellano-Señor de la Guerra Gnowretch Skrray y a su amo, el General de Señores de la Guerra, Paskrit el Vasto. Mientras que Lord Gnowdwell del clan Mors ocupa un asiento más poderoso en el consejo, el General de Señores de la Guerra puede potencialmente reunir cierto número de clanes más pequeños para cualquier causa que considere digna de ser protegida, y su poder combinado en coalición contra el clan Mors podría llevar a un repentino cambio de la fortuna de Gnowdwell.

Pero tal vez Gnowdwell pudiera ver la situación actual como una forma de congraciarse con el General de Señores de la Guerra, poniendo a los Rompecolillos al servicio de Bajo-Middenheim. Con un regimiento tan experimentado bajo su mando, el Castellano-Señor de la Guerra Gnowretch Skrray podría empezar pronto a vigilar los movimientos de otros clanes y requisar aún más piedra bruja (y otros recursos) para obtener ventaja. Los Rompecolillos podrían aprovechar la oportunidad de ayudar a guarnecer una guarida lejos de los envidiosos ojos del señor de la guerra Queek.

### Los clanes Mors y Mange

Si el clan Mange se encontrara con una fuente inesperada de riqueza, podría contratar a la manada de garras de los Rompecolillos para que les ayudaran a asaltar el Torreón de Oropel. Sin embargo, ni siquiera los guerreros más fieros del clan Mors se enfrentarían bien a los Señores de la Plaga, y la pérdida de dicha manada supondría un serio revés para los esfuerzos militares del clan Mors.

### El clan Mors y la Secta del Colmillo Amarillo

La manada de garras no tiene ninguna relación con el Colmillo Amarillo. El único conocimiento que tienen sobre el trato con los humanos es cómo matarlos.

### El clan Mors y Maliss Manrack

La manada de garra es consciente del beneplácito del Consejo de los Trece para llevar a cabo un complot en el que hacer explotar parte de Morrslieb. Lord Gnowdwell todavía está resentido porque el Consejo sancionó el Proyecto Rompelunas, pero como todos los miembros del Consejo, sabe que no debe dejar que la ira estropee una oportunidad de hacerse con más piedra bruja.

Es posible que Lord Gnowdwell quiera que el botín resultante de la misión del Rompelunas se gaste por el bien de todo DominioSkaven, y que ordene a la manada de garras que proteja a Karak Skygg de amenazas externas. Sin embargo, es más probable que requiera la mayor cantidad posible de piedra bruja para sus propias arcas, y que envíe dicha manada en el último momento para asegurar Karak Skygg para el clan Mors.

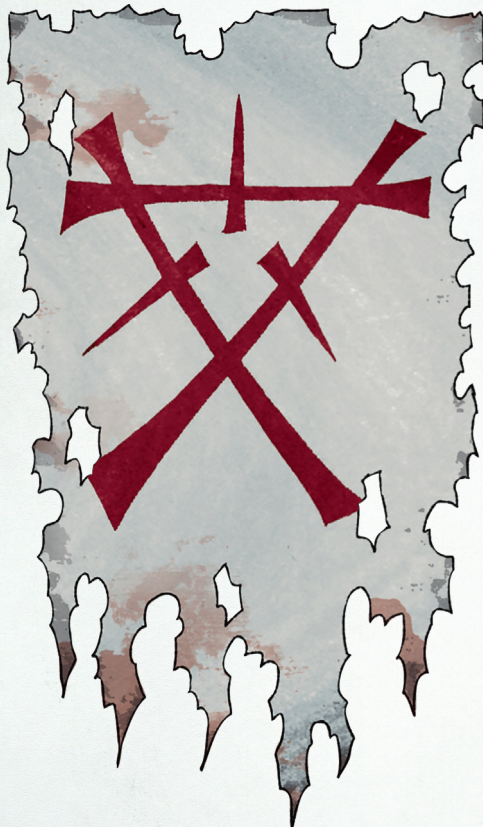




## EL CLAN RICTUS

El clan Rictus controla las guaridas de los túneles y los pasadizos de la Montaña de la Joroba, y cobra un elevado peaje a todos los que entran en las Tierras Oscuras (el doble si quieren salir de ellas). La proximidad de varias tribus de goblins nocturnos proporciona al clan Rictus un suministro casi inagotable de esclavos, lo que hace que el clan sea inmensamente rico. Tanto es así que su alijo de piezas de piedra bruja rivaliza con las reservas de tesoros del clan Mors; los dos clanes siempre están maquinando una forma de usurpar el poder del otro.

Los guerreros del clan Rictus son todos despiadados y sombríos, pero es justamente temido por su desmesurado número de enormes alimañas de pelaje negro azabache. Estos guerreros de élite son más fuertes y violentos que cualquier guerrero de clan, y los skaven menores hacen todo lo posible por mantenerse alejados de ellos.



### LAS ALIMAÑAS DE ÉLITE

También conocidos en todo el Imperio Subterráneo como la Muerte Negra, son la élite de los formidables regimientos de alimañas del clan Rictus y quizás el regimiento de guerreros más competente de todo DominioSkaven. Son totalmente despiadados y han aplastado a sus enemigos en innumerables batallas, para disgusto del señor de la guerra del clan, Kratch Garra de muerte. De hecho, las alimañas suponen una importante amenaza para el propio poder de Lord Garra de muerte y, a pesar de haberlos lanzado a batallas desesperadas en numerosas ocasiones, han vuelto victoriosos de todas ellas.

### Klik Garra de óxido, comandante de las alimañas de élite

Entre los típicamente asustadizos e inquietos skaven, Klik Garra de óxido es una especie de anomalía. Esta alimaña de considerable tamaño mantiene la calma y una relativa compostura en situaciones que harían que otros skaven entraran en un frenesí de matanza o corrieran a sus madrigueras. Klik se ha ganado la reputación de tener largos periodos de observación silenciosa salpicados por momentos de intensa violencia. La mayoría de sus rivales que buscan liderar a las alimañas de élite, son conscientes de que el señor de la guerra Garra de muerte está de alguna manera disgustado con el comandante. Esto ha hecho que la mayoría se alegre de esperar cualquier desgracia que el liderazgo del clan pretenda hacer caer sobre Klik en lugar de ir ellos mismos a por el liderazgo. Por su parte, Klik cree ingenuamente que su servicio a DominioSkaven es valorado, y que las situaciones cada vez más letales a las que es enviado son una muestra de la fe que el clan Mors pone en las alimañas de élite.

#### KLICK GARRA DE ÓXIDO, COMANDANTE DE LAS ALIMAÑAS DE ÉLITE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	65	40	40	45	55	50	30	42	48	21	20

**Rasgos:** Arma (lanza) +8, Armadura 4, Escudo 2, Visión nocturna

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (arma de asta) 75, Esquivar 65, Frialdad 65

**Talentos:** Líder de guerra, Maestro del combate, Recio, Reflejos de combate, Resuelto

**Accesorios:** escudo, lanza, 3d10 piezas de piedra bruja

### Alimañas de élite

De pelaje negro y más pesados y fuertes que un guerrero de clan medio, las alimañas son el núcleo de cualquier fuerza skaven de tamaño considerable. Las alimañas del clan Rictus son la envidia de la mayoría de los otros clanes. Son disciplinadas, leales (hasta cierto punto) y feroces cuando se ven acorraladas. Su armadura es la perdición de aquellos que se les oponen y las numerosas victorias que han ido cosechando han permitido a Klik equiparlas con las mejores pieles, mallas y armaduras completas que puede producir DominioSkaven.

#### ALIMAÑA DE ÉLITE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	50	35	40	40	55	50	30	30	25	20	11

**Rasgos:** Arma (Lanza) +8, Armadura 3, Escudo 2, Visión nocturna

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (arma de asta) 60, Esquivar 60, Frialdad 35

**Talentos:** Maestro del combate, Reflejos de combate

**Accesorios:** armadura de malla un poco oxidada, escudo, lanza



## Cómo utilizar a las alimañas de élite

Son una unidad de skavens especialmente peligrosa, acostumbrada a enfrentarse a adversidades insuperables y a salir victoriosa. Si los PJs causaran problemas particulares, se podría convocar a estos guerreros para enfrentarse a ellos. Si crees que tu grupo lo está teniendo demasiado fácil con las fuerzas del clan Mange, las alimañas de élite son una excelente opción para plantear un combate duro, aunque sencillo.

### MOTIVACIONES DE GARRA DE ÓXIDO



- ☠ Sobrevivir y sobresalir
- ☠ Fomentar los intereses del clan Rictus
- ☠ Matar a cualquier rival potencial dentro de las alimañas de élite
- ☠ Llevar cautivos de vuelta al clan
- ☠ Reunir mejor equipo, aprender mejores técnicas
- ☠ Matar a los enemigos de DominioSkaven

## El clan Rictus y Bajo-Middenheim

Lord Kratch Garra de muerte del clan Rictus ha tenido pocos tratos con el pequeño puesto de avanzada de DominioSkaven bajo la ciudad humana de Middenheim. Está al tanto, a través de los espías colocados en la Guardia de las garras de Ikit, de los patéticos intentos del Castellano-Señor de la Guerra Gnawretch Skrray, de ganarse el favor (y el apoyo) del clan Skryre. Kratch encuentra esta repugnante muestra de servilismo especialmente encomiable, o lo haría si se dirigiera a él. Es posible que ofrezca los servicios de las alimañas de élite para amagar con la posibilidad de un apoyo más sustancial, aunque sólo sea para ver a Skrray arrastrarse. El Castellano-Señor de la Guerra seguramente utilizaría a las famosas alimañas de élite para atacar la ciudad de arriba, especialmente si los PJs han descubierto alguna presencia real de skaven en la ciudad.

## Los clanes Rictus y Mange

El clan Mange está tan por debajo del clan Rictus que Kratch lo ve casi con buenos ojos; después de todo, no es una amenaza para él. Si el clan Mange buscara la ayuda del clan Rictus en su ataque al Torreón de Oropel, Kratch estaría encantado de enviar a las alimañas de élite, especialmente porque sus espías le han informado de que la fortaleza está mucho mejor defendida de lo que el clan Mange cree.

## El clan Rictus y la secta del Colmillo Amarillo

El clan Rictus ha tenido poca experiencia con el Colmillo Amarillo. Un único intento de establecer la secta entre los orcos de las Tierras Oscuras terminó en desastre, y el clan Rictus ha valorado poco el concepto desde entonces.

## El clan Rictus y Maliss Manrack

A pesar de haber prestado su apoyo a la idea cuando se presentó ante el Consejo de los Trece, el clan Rictus tiene poco que ganar con el salvaje plan de Manrack de hacer llover piedra bruja sobre las Montañas Centrales. Actualmente es uno de los clanes más ricos de DominioSkaven: su preciada formación de alimañas y el acceso a la piedra bruja que cae con cierta regularidad en las Tierras Oscuras les asegura unos ingresos fiables. Por lo tanto, es muy probable que sabotee el plan en caso de que esté a punto de tener éxito.





## LA HERMANDAD PESTILENTE

El clan Pestilens también es conocido por los monjes de la plaga, que forman una facción secundaria importante dentro del clan. Son discípulos de la enfermedad y la decadencia, y los precursores de la peste. Hace siglos, una expedición skaven se aventuró en las humeantes junglas de Lustria, sólo para ser diezmada por las virulentas enfermedades tropicales y los guerreros reptilianos que defienden aquella tierra. Los pocos supervivientes se escondieron en las ruinas de un templo que habían descubierto en las profundidades de la selva. Allí desenterraron antiguos secretos que deberían haber quedado ocultos. Tal vez fuera por los conocimientos que descubrieron, o tal vez su destino fuera decretado por la Rata Cornuda, pero aquellos skaven empezaron a venerar misteriosamente las mismas enfermedades que los estaban matando lentamente. Nació una nueva y extraña raza de skaven: los monjes de la plaga del clan Pestilens. Constantemente asolados por la peste, eran capaces de soportar sus enfermedades siempre que permanecieran devotos de su supurante dios.



Se expandieron rápidamente y la delirante ferocidad del clan Pestilens se hizo legendaria entre sus enemigos. Los primeros en sufrir bajo sus manos plagadas de viruela fueron los hombres lagarto. Varias de sus ciudades fueron aniquiladas por plagas letales hasta que la poderosa magia desatada por los slann obligó al clan Pestilens a retirarse. La mayoría de los monjes de la plaga abandonaron Lustria y escaparon a las Tierras del Sur, donde se asentaron en las oscuras selvas tropicales. Desde allí comenzaron a moverse hacia el norte, propagando la enfermedad a su paso, hasta llegar al Viejo Mundo.

Cuando sus emisarios llegaron a Plagaskaven, intentaron volver a unirse al Dominio Skaven. Al principio, se les negó un puesto en el Consejo de los Trece, lo que dio lugar a una amarga guerra civil. El poder del clan Pestilens, apoyado por los clanes que no estaban de acuerdo con las políticas del Consejo, casi triunfa sobre los Señores de la Descomposición. La población skaven fue devastada por la guerra y la enfermedad desatada por los monjes de la plaga en su ira. Finalmente, los Señores de la Descomposición aceptaron que el clan Pestilens había demostrado su derecho a tener plaza en el Consejo y el clan aceptó poner sus poderes al servicio de los Trece.

Su celo y su devoción monomaniacos hacen que el Clan Pestilens sea el más decidido de todos los clanes skaven. Son diferentes, considerados extraños por todos los demás hombres rata. Esta creencia absoluta en su propia rectitud ha provocado innumerables fricciones entre los Señores de la Guerra y los Grandes Clanes por igual. Reconocido como una gran potencia, el clan Pestilens ocupa un elevado puesto entre los Señores de la Descomposición, habiendo ascendido de la séptima a la décima posición. Sin embargo, no es un secreto que muchos conspiran para que los enfermos sean destruidos. Estos complots han acechado en las sombras desde que el clan Pestilens estuvo a punto de derrocar al Consejo.

Su fe incesante y su arsenal de enfermedades no sólo han ayudado al clan Pestilens a sobrevivir, sino que han visto crecer su influencia. En los últimos siglos, este clan se ha extendido desde sus misteriosos bastiones de las Tierras del Sur hasta las Bóvedas e incluso las Montañas Centrales. Durante las guerras civiles, muchos se pusieron del lado del clan Pestilens, pero no siempre estaba claro quiénes eran los verdaderos siervos y quiénes eran meros aliados de ocasión. Muchos clanes de Señores de la Guerra siguen afirmando tener lealtad al clan Pestilens, sobre todo los clanes Skrat, Spetik, Morbidus y Gratzz.

### PAPEL EN LA RATA CORNUDA

El Archiseñor de la Plaga Nurglitch VII fue uno de los miembros del Consejo de los Trece que votó a favor de la propuesta de Maliss Manrack. Sin embargo, lo hizo a última hora y sólo tras las provocaciones de Lord Gnawdwell. Los demás Señores de la Descomposición no confían del todo en el Señor de la Plaga porque, si bien el clan Pestilens es un poder importante en la sociedad skaven, se sabe que alberga a muchos usuarios de la magia, lo que desafía la voluntad de la Rata Cornuda; y sus plagas a menudo se descontrolan y diezman el Imperio Subterráneo (en ocasiones los brotes parecen algo más que accidentales).

Muchas de las prácticas y ritos utilizados por el clan Pestilens son similares a los empleados por los seguidores del Dios del Caos Nurgle, y circulan rumores de que los escalones internos del clan son adoradores del Señor de las Enfermedades en lugar de la Rata Cornuda (sobre todo según los videntes grises). Sin embargo, nunca se han podido presentar pruebas sólidas ante el Consejo.

El Archiseñor de la Plaga Nurglitch VII tiene su base de poder muy al sur del Viejo Mundo, en las junglas humeantes y los pantanos infestados de malaria de las Tierras del Sur. Tendría que esforzarse mucho para beneficiarse directamente de la lluvia de meteoritos de piedra bruja que lloverá sobre el norte del Imperio si el Proyecto Rompelunas tiene éxito. Sin embargo, algunos miembros de la Hermandad Pestilente tienen sus centros de operaciones más cerca del lugar. Entre ellos se encuentra el clan Morbidus, pero son una baza importante para el clan Pestilens, ya que su señor de la guerra forma parte del Consejo de los Trece (y apoya de forma fiable a Nurglitch en las reuniones del consejo). El clan Septik, que es lo suficientemente leal como para confiar en él, pero no tan poderoso como para que se le eche de menos, está siendo considerado para actuar por cuenta de Nurglitch en el Proyecto Rompelunas.



## EL CLAN SEPTIK

El clan Septik juró lealtad al clan Pestilens durante la primera gran Guerra Civil Skaven. Son los creyentes más fanáticos de toda la Hermandad Pestilente, zelotes rabiosos cuyo fervor rivaliza (y posiblemente supera) al de sus amos del clan Pestilens. El clan Septik se ve a sí mismo como la garra derecha del clan Pestilens, que hasta ahora ha fomentado esta opinión; después de todo, nunca has de estar escaso de tropas devotas, dispuestas a luchar y morir por tu causa.

A pesar de la forma relajada en que este Clanesclavo se lanza a la batalla, hasta ahora siempre han salido relativamente intactos, lo que lleva a muchos a creer que la propia Rata Cornuda los ve con buenos ojos. Sus guerreros utilizan túnicas y estandartes de color blanquecino para mostrar mejor su repugnante colección de manchas de suciedad. Estos skaven empuñan armas y armaduras corroídas por el óxido (cuanto más oxidadas, mejor), y sus cuerpos están cubiertos de vendas sucias que cubren sus llagas. La garra enferma es un icono común entre los skaven del clan Septik.

## LA MANADA DE PLAGA DE COSTRA ENFERMIZA

Los integrantes de la manada de plaga de Costra enfermiza se cuentan entre los guerreros más repugnantes del clan Septik. Su pelaje está enmarañado por los contagios y su piel está cubierta de forúnculos y bubones. Costra enfermiza controla a su regimiento con gritos cortantes y llenos de flema. Está tan dispuesto a propagar la enfermedad en nombre de la Rata Cornuda que incluso se sabe que, ¡dirige su regimiento desde primera línea! Se cree que su manada de plaga fue la responsable del brote de peste sangraojos (ver pág. 26) que recientemente barrió la ciudad de Nuln.

### Costra enfermiza, sacerdote de la plaga

Costra enfermiza es un sacerdote de la plaga, iniciado en la infección, bien versado en el *Liber Bubonicus*. En la batalla, canta el *Liturgus Infectus* con su voz llena de flema.

#### COSTRA ENFERMIZA, SACERDOTE DE LA PLAGA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	55	40	45	55	40	55	30	40	35	30	17

**Rasgos:** Arma (mayal militar) +10, Enfermedad (peste sangraojos), Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Aguante 65, Cuerpo a cuerpo (mayal) 75, Esquivar 70, Frialdad 50, Intimidar 60, Intuición 55, Mando 45, Percepción 50, Sabiduría académica (guerra) 50

**Talentos:** Finta, Inspirador, Líder de guerra, Percepción de combate, Reflejos de combate, Resuelto

**Accesorios:** harapos color verde y beige, mayal militar

## Guerrero de clan enfermo

Los guerreros de clan de la manada de plaga de Costra enfermiza no son verdaderos devotos de las enfermedades y, aunque son dirigidos en la batalla por un sacerdote de la plaga, ellos mismos no son monjes de la plaga. Sin embargo, el ejemplo infeccioso de Costra enfermiza se ha extendido a las ratas menores, que luchan con más ferocidad y tenacidad que los guerreros de clan normales.

#### GUERRERO DE CLAN ENFERMO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	35	30	30	35	45	35	30	30	20	20	11

**Rasgos:** Arma +7, Armadura 2, Enfermedad (peste sangraojos), Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Aguante 45, Cuerpo a cuerpo (básico) 45

**Talentos:** Reflejos de combate, Resuelto

**Accesorios:** armadura ligera, escudo, espada





## MOTIVACIONES DE COSTRA ENFERMIZA



- ☠ Expandir la peste sangraojos
- ☠ Elevar el clan Septik a los ojos del clan Pestilens
- ☠ Elevar el clan Pestilens a los ojos del Consejo
- ☠ Destruir a los enemigos del clan Pestilens
- ☠ Enfrentarse y destruir a los que llaman heréticos al clan Pestilens
- ☠ Descubrir si el clan Pestilens es herético y, si es así, averiguar si eso pudiera ser beneficioso

### Cómo utilizar a la manada de plaga de Costra enfermiza

Middenheim presenta un entorno perfecto para la manada de plaga de Costra enfermiza, donde desatar otra epidemia de su enfermedad característica, la peste sangraojos. La abarrotada ciudad humana es un caldo de cultivo propicio para el contagio y el clan Pestilens está ansioso por ver cómo evoluciona allí una cepa experimental. Es posible que envíen a la manada de plaga como agentes para desatar la enfermedad sobre los middenheimers.

Hay una serie de obstáculos a sortear para infectar Middenheim. El primero de ellos es que los habitantes no acceden al agua de una sola fuente, sino de una serie de manantiales y pozos repartidos por toda la ciudad. El culto de Shallya tiene una fuerte presencia en Middenheim, y la *Kommission* de Obras Públicas y el Gremio de Físicos de la ciudad también están dispuestos a mostrarse vigilantes y eficaces en la contención de los brotes, por lo que la corrupción de cualquier suministro de agua, o distrito de la ciudad, pronto será identificada y tratada.

Pero el mayor obstáculo proviene de la propia Bajo-Middenheim. El clan Mors gobierna aquí, y no tolerará un desafío a su supremacía.

### Costra enfermiza y Bajo-Middenheim

Kanker Flett es uno de los tres skaven que ejercen más poder en Bajo-Middenheim y quiere propagar la enfermedad en la ciudad de arriba. El Castellano-Señor de la Guerra Gnawretch Skrray ha mantenido hasta ahora bajo control la ambición de Flett. La llegada de la manada de plaga amenaza con inclinar la balanza de poder a favor del clan Pestilens. Si puede evitarlo, Gnawretch Skrray no permitirá que esto ocurra.

Flett quiere establecer una alianza con la manada de plaga y, al verse repentinamente superado en número, espera que Gnawretch Skrray sea lo suficientemente astuto como para mostrar públicamente su apoyo a cualquier proyecto que la manada quiera emprender.

Incluso, en un esfuerzo secreto por mantener su poder, Gnawretch puede llegar a dar a los enemigos de los skaven, como los PJs, pistas sobre las actividades de la manada de plaga, con la esperanza de poder acabar con ellos sin dejar pruebas que impliquen su propia participación.

### Costra enfermiza y el clan Mange

La manada de plaga puede ayudar al clan Mange a cambio de piezas de piedra bruja, pero Costra enfermiza es demasiado inteligente como para ayudar a atacar el Torreón de Oropel. La manada de plaga puede intentar esclavizar a los guerreros de clan supervivientes del clan Mange tras el ataque al Torreón.

### Costra enfermiza y la secta del Colmillo Amarillo

La manada de plaga no es consciente de que algunos agentes humanos trabajan para los skaven y simplemente verían a los miembros del Colmillo Amarillo como potenciales conejillos de indias.

### Costra enfermiza y Mallis Manrack

La manada de plaga desconoce la existencia de cualquier operación en Karak Skygg. Costra enfermiza es un skaven astuto y, si llega a enterarse de la existencia del Cañón Rompelunas, se dará cuenta enseguida de que interferir en este plan le granjeará demasiados enemigos importantes. Considera que lo mejor es mantenerse leal al clan Pestilens y dejar a los ingenieros brujos a su aire.

Con esto en mente, Costra enfermiza abandona rápidamente la zona si se entera del plan para volar Morrslieb, y se dirige a las Tierras del Sur para llevar un informe a los amos del clan Pestilens.

## NUEVA ENFERMEDAD: PESTE SANGRAOJOS

La peste sangraojos es una horrible enfermedad transmitida por el agua, que ataca los ojos y los conductos lagrimales. La persona que la padece segrega un chorro constante de lágrimas sanguinolentas y cada vez tiene más dificultades para ver. Aunque la enfermedad rara vez es mortal, deja a sus víctimas debilitadas e incapacitadas.

**Origen:** si fracasas un Chequeo Fácil (+40) de Resistencia después de beber agua infectada.

**Incubación:** 3d10 + 5 días

**Duración:** 3d10 + 8 días

**Síntomas:** Fallo orgánico (ojos), Herido, Persistencia (Desafiante)

## NUEVO SÍNTOMA: FALLO ORGÁNICO

Parte de tu cuerpo se ve afectada de forma aguda por la enfermedad. Durante su curso, cualquier Chequeo de Percepción que depende de la vista sufre un penalizador -3 NE.

**Tratamiento:** se pueden comprar ungüentos calmantes en todas las buenas boticas: diez dosis por 1 cp. Aplicar una dosis alivia el síntoma durante 1d10 horas.

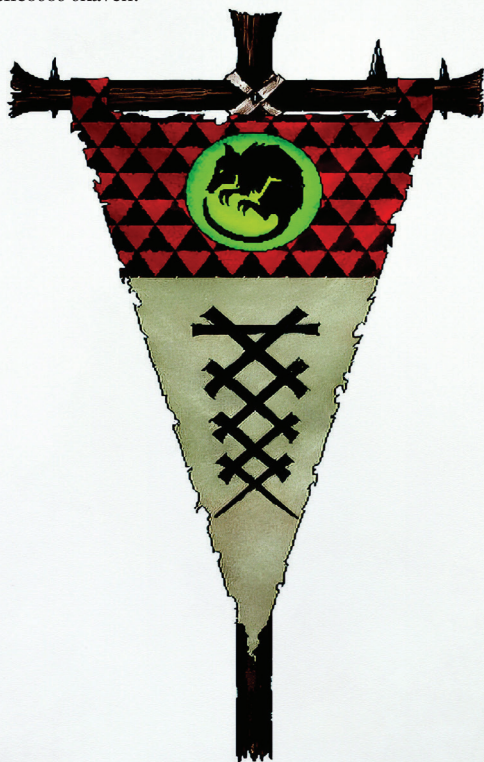


## MONSTRUOS DEL CLAN MOULDER

El clan Moulder tiene su fortaleza en las profundidades de Pozo Infernal, muy al norte de Praag, en la tierra de Kislev. Su proximidad a los Desiertos del Norte, junto con las enormes reservas de piedra bruja de sus minas, hacen del Pozo Infernal un receptáculo de pesadilla de las energías mutantes del Caos. Los maestros del clan Moulder han aprendido el arte de controlar estas mutaciones, y las utilizan para crear feroces bestias de combate en asquerosos experimentos, que combinan cirugía disparatada y la magia más oscura.

Los amos de la manada capturan animales y monstruos diferentes de las tierras al sur del Pozo Infernal, pero la mayoría de sus sujetos provienen de los salvajes Desiertos del Norte y del peligroso Territorio Trol. Estudian las criaturas que capturan y experimentan con ellas con una imaginación febril. A menudo cruzan esas monstruosidades en un intento de crear nuevos especímenes, portadores de las características más peligrosas de ambas especies implicadas. Otras veces, intentan implantar nuevos órganos y extremidades. Todos estos experimentos implican el uso de sus infames bálsamos mutantes que contienen piedra bruja finamente pulverizada para concentrar las energías mutantes del Caos en las desafortunadas criaturas. Estos repugnantes aceites hacen posible incluso los cambios más extremos, permitiendo al clan Moulder violar las leyes de la Naturaleza en su impía búsqueda de la bestia de combate definitiva.

El clan Moulder vende sus criaturas a todos los clanes de Señores de la Guerra, y es un aliado muy respetado y buscado por los siempre belicosos skaven.



### La Rata Cornuda

Los maestros modeladores del clan Moulder y los ingenieros brujos del clan Skryre tienen mucho en común. Ambos son innovadores y experimentadores diabólicamente inteligentes en sus respectivos campos. Los dos grandes clanes incluso han colaborado en varias ocasiones. Los técnicos del clan Skryre han suministrado armamento portátil con el propósito expreso de ser montado en las bestias de guerra del clan Moulder.

El señor de las bestias Verminkin acabó votando a favor del Proyecto Rompelunas, en parte porque creía que complacería al señor de la brujería Morskittar (de hecho, éste había retirado su apoyo al proyecto en el momento en que Verminkin votó, pero dos de las cabezas de Verminkin habían estado discutiendo sobre los presupuestos de la piedra bruja, así que no se dio cuenta).

Cuando Verminkin se dio cuenta de que, después de todo, Morskittar estaba en contra del Proyecto Rompelunas, sus cabezas se sumieron en confusas recriminaciones. Llegó a la conclusión de que, aunque sería demasiado embarazoso que le vieran trabajando públicamente para sabotear el Proyecto Rompelunas, podría trabajar para verlo arruinado y enviar un mensaje a Morskittar explicando que había estado trabajando en secreto en interés del clan Skryre. Si tenía éxito, Verminkin podría recuperar la consideración que le había costado al clan Moulder.

De manera retroactiva, también razonó que mantener un *statu quo* en la recolección y distribución de piedra bruja sería beneficioso para el clan Moulder. La mayor parte de la piedra bruja recolectada en los últimos años ha venido de las Tierras Oscuras, donde caen meteoritos de piedra bruja con una regularidad predecible para ser encontrados por los exploradores de la fortaleza del clan Rictus en la Montaña de la Joroba.

Dado que el clan Mors es su mayor rival, el clan Rictus tiende a enviar sus riquezas hacia el norte, a través de la fortaleza del clan Moulder del Pozo Infernal, en lugar de hacia el sur o el oeste, donde el clan Mors podría cobrarles peaje. Esta situación es muy beneficiosa para el señor de las bestias Verminkin. Se ha dado cuenta de que habría sido mejor oponerse al Proyecto Rompelunas, ya que un botín de piedra bruja en el norte del Imperio, si bien podría ser bueno para él a corto plazo, podría debilitar la posición del clan Rictus a largo plazo.

El señor de las bestias Verminkin espera poder detener el Proyecto Rompelunas, pero no quiere que le vean haciéndolo él mismo. Afortunadamente, el clan Rictus le debe mucho, y también desea que el clan Mors caiga. Planea manipularlos para que detengan el proyecto, sugiriendo que el clan Mors podría recibir un duro golpe como resultado directo.



## EL CLAN GRITUS

El clan Gritus formó parte en su día del clan Mors, pero tras la muerte del Gran señor de la guerra Vrmik, no hubo ningún líder lo suficientemente despiadado como para evitar la fractura del vasto clan. El clan Gritus fue una de las facciones que se separó antes de que surgiera un nuevo tirano. Más de mil años después, el clan Gritus es ahora un poderoso clan por derecho propio, que busca activamente a los clanes más débiles y se aprovecha de ellos. Los que no son destruidos son absorbidos en sus filas y, como resultado, el clan cuenta con muchos esclavos y bestias de guerra capturadas. Incluso después de la alimentación después de la batalla y el comercio entre clanes, hay tal excedente que dicho stock se utiliza para el deporte. Muchos de los guerreros del clan Gritus ponen a prueba sus espadas en letales combates de foso y muchos llevan cicatrices, incluido el actual señor de la guerra del clan, que perdió un ojo en los juegos. El clan Gritus mantiene un amplio suministro tanto de alimañas como de armas capturadas (de las cuales los jezzails son especialmente apreciados) para ayudar a sofocar las frecuentes revueltas de esclavos.

### La bestia infernal Rezumasangre

El clan Gritus ha tenido tanto éxito explotando a los clanes débiles que, en los últimos años, ha acumulado un gran excedente de riqueza. Los jefes del clan han comerciado con cofres llenos de piedra bruja y han encargado a los maestros modeladores del Pozo Infernal la creación de una horrible criatura de tamaño y ferocidad sin parangón: la bestia infernal Rezumasangre. Con ella, el clan Gritus planea atacar y masacrar a sus antiguos amos, el clan Mors; el momento está a punto de llegar.

#### LA BESTIA INFERNAL REZUMASANGRE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	45	—	55	55	35	45	—	10	25	15	68

**Rasgos:** Arma +10, Armadura 1, Bobo, Difícil de matar, Entrenado (montura), Infectado, Miedo 2, Sangre corrosiva, Tamaño (Enorme), Visión nocturna

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (básico) 65

**Talentos:** Ambidiestro

**Mutaciones:** Bicefalia, Cara de cráneo, Extremidades armadas, Sangre ácida

### El maestro modelador Wrakrennnh

Los maestros modeladores del clan Moulder inspeccionan el impacto de sus creaciones y encuentran inspiración para hacerlas aún más mortíferas. Su presencia infunde mucho miedo y disciplina a sus secuaces, e incluso las más poderosas rata ogro rehúyen a estos crueles skaven, un claro testimonio de su gran habilidad para causar dolor.

Wrakrennnh no es un verdadero maestro modelador. Es un miembro del clan Gritus que nunca ha recibido entrenamiento en el Pozo Infernal. Sin embargo, es un skaven de cierto genio, y ha observado las prácticas de los maestros modeladores del clan, enviados a manejar manadas de ratas gigantes y ratas ogro. Wrakrennnh tiene una comprensión casi instintiva de cómo motivar a las bestias de guerra del clan Moulder. También ha realizado varios interrogatorios a los señores de la manada del clan Moulder, aprendiendo sus órdenes verbales y sus gestos codificados. Si el clan Moulder se diera cuenta del alcance de sus conocimientos, o de cómo los ha adquirido, pediría su eliminación inmediata.

#### MAESTRO MODELADOR WRAKRENNNH

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	50	30	40	40	60	55	45	40	55	20	17

**Rasgos:** Arma (espada +8, lanza +8), Armadura 4, Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Carisma animal 65, Criar animales 55, Cuerpo a cuerpo (arma de asta 65, básico 60), Intimidar 55, Sabiduría académica (tortura) 55

**Accesorios:** armadura negra de hierro, arma de mano (espada), lanza

### Señores de las bestias

Los señores de las bestias dirigen manadas de bestias de guerra del clan Moulder hacia las filas enemigas. Son famosos por su destreza con el látigo, un arma que aprenden a utilizar con una habilidad inigualable. La inteligencia de los señores de las bestias, unida a la ferocidad de sus criaturas, es una combinación peligrosa.

#### SEÑOR DE LAS BESTIAS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	35	30	35	35	40	40	35	35	25	25	11

**Rasgos:** Arma (látigo +5, espada +7), Armadura 2, Infectado, Visión nocturna

**Habilidades:** Carisma animal 45, Criar animales 45, Cuerpo a cuerpo (básico 45, enmarañar 50), Sabiduría académica (tortura) 45

**Accesorios:** armadura de cuero, látigo

### Cómo utilizar a la bestia infernal

El clan Gritus está estimulado por una inusual sed de venganza. Aunque la mayoría de los skaven son crueles y resentidos, no son sentimentales y no perseguirían un rencor histórico. Son conspiradores natos; tienden a carecer de paciencia para invertir en planes a largo plazo a menos que sea como resultado de la visión orientadora de los videntes grises.



Han pasado muchos siglos desde que el clan Gritus sufriera bajo el yugo del clan Mors, y el gran clan de los Señores de la Guerra casi lo ha olvidado: los skaven no están especialmente interesados en conocer su propia historia. Sin embargo, éste mantiene una tradición de resentimiento alimentada con un deseo de recompensa meticuloso más comúnmente asociado a los enanos que a los skaven.

El deseo de ver al clan Mors abatido, ver que los antiguos esclavos se convertirán en los futuros amos, impulsa al clan Gritus. La bestia infernal es una importante baza bélica, una poderosa criatura capaz de masacrar a los skaven menores por docenas, pero sigue siendo vulnerable. Un agente del clan Eshin podría ser contratado para envenenarla o un hábil hechicero podría hechizarla o destruirla. Mantenerla en secreto y a salvo es una obsesión para el clan Gritus. Incluso pueden salir del Imperio Subterráneo para trasladar a la criatura, o esconderla durante un tiempo. Tales operaciones podrían llamar la atención de los PJs.

### MOTIVACIONES DE WRAKRENNCH'S



- Ejecutar la venganza contra el clan Mors
- Esclavizar a los clanes más débiles
- Proteger a la bestia infernal
- Impresionar al clan Moulder

- Aprender técnicas que el clan Moulder preferiría mantener en secreto
- Convertirse en un Gran Clan y ganarse una plaza en el Consejo de los Trece

### La bestia infernal y Bajo-Middenheim

Bajo-Middenheim ofrece al clan Gritus el punto de partida perfecto para comenzar su asalto al clan Mors. Bajo-Altdorf es una de las principales posesiones del clan Mors, pero no está tan fuertemente defendida como su fortaleza en la Ciudad de los Pilares.

El maestro modelador Wrakrennch planea hacer al Castellano-Señor de la Guerra una oferta para deshacerse de los monstruos de la SubCiudad de Middenheim que regularmente matan a sus patrullas skaven. Con este pretexto llevará a la bestia infernal a Bajo-Middenheim, que resulta estar al final de un túnel que lleva a Bajo-Altdorf. Wrakrennch planea conducirla a través de este túnel y ponerla a arrasar los nidos del clan Mors una vez que hayan bajado la guardia.

### La bestia infernal y el clan Mange

El clan Gritus está interesado en esclavizar a los clanes más débiles, y el clan Mange es un objetivo tentador. Podrían utilizar a la bestia infernal para complicar los acontecimientos del Hambre Negra, haciendo salir a los hambrientos skaven, para luego esclavizarlos.

### La bestia infernal y la secta del Colmillo Amarillo

El clan Gritus no tiene ninguna conexión con el Colmillo Amarillo. Si se enteraran de que hay agentes humanos ayudando a los skaven, estarían dispuestos a emplearlos para trasladar y ocultar a la bestia infernal. Sin embargo, el deseo de obtener más esclavos es un motor constante del clan Gritus, y si descubrieran que la utilidad del Colmillo Amarillo está disminuyendo, se apresurarían a ponerles los grilletes y a hacerlos marchar de vuelta a su fortaleza natal, para no volver a verlos en la superficie.

### La bestia infernal y Karak Skygg

Se ha hecho creer al clan Gritus que el Proyecto Rompelunas existe para que el clan Skryre pueda pagar una deuda al clan Mors. Esto carece de sentido. Como la mayoría de los clanes de Señores de la Guerra, el clan Mors está en deuda con el clan Skryre, habiendo contratado los servicios de muchos equipos de armas e ingenieros brujos a lo largo de los años. El clan Gritus planea asaltar Karak Skygg justo cuando Manrack esté preparando el Cañón Rompelunas. Esperan conquistar la montaña, esclavizar a los skaven que están allí, y luego utilizarla como punto de partida para su campaña contra Bajo-Altdorf. Es un muy mal plan. Incluso si el clan Gritus lo consigue, se enfrentará a las represalias inmediatas del clan Skryre con la ayuda del clan Mors. El clan Moulder, habiendo orquestado este desastre desde las sombras, también prestaría ayuda para librar al mundo del clan Gritus, considerando que el coste vale la pena frente el beneficio de ganarse la confianza del clan Skryre.





## EL CLAN SKRYRE

El clan Skryre está especializado en la mezcla de magia maligna y tecnología arcana skaven. Sus miembros, más conocidos como ingenieros brujos, experimentan constantemente para crear nuevas y más poderosas armas de destrucción masiva. A menudo roban máquinas de guerra de otras especies y se esfuerzan por 'mejorarlas' a su manera. Esto implica casi siempre la inclusión de mecanismos basados en la piedra bruja, que aumentan el potencial de destrucción de las armas, pero también tienden a hacerlas mucho más inestables. Otras especies considerarían este tipo de armas demasiado peligrosas para su uso a gran escala en el campo de batalla, pero los skaven tienen una actitud diferente, aceptando como normales algunas bajas producidas por sus propias armas.

Al vender los servicios de sus equipos de armas especializadas a los clanes en constante guerra, los maestros del clan Skryre han alcanzado un nivel de influencia sin parangón y son, por el momento, los más destacados de los cuatro clanes mayores.

Las luchas de poder llevan a los Señores de la Guerra a buscar cualquier ventaja que puedan comprar (aunque robar y coaccionar también son buenas opciones). A veces, una simple muestra de poderío es suficiente para vivir un día más. En este sentido, un clan de Señores de la Guerra no puede tener demasiado armamento del clan Skryre. El hecho de que los ingenieros brujos vendan a todos los bandos en la constante lucha de los skaven por el dominio es bien conocido; el hecho de que por un precio muy alto ofrezcan retirar sus servicios es ampliamente conocido. Nadie, excepto los videntes grises, conoce el exorbitante alcance de la duplicidad y la traición del clan Skryre.

## LA RATA CORNUDA

Forma parte de la naturaleza de los skaven ser terriblemente celosos de sus pares, especialmente si tienen demasiado éxito. Incluso teniendo eso en cuenta, la bilis y el veneno inducidos por el repentino ascenso de Maliss Manrack han sido asombrosos. La mayoría consideraba que su plan estaba condenado al fracaso, aunque como fracaso fuera espectacular. Si bien los detalles de las intrigas que llevaron a que el Consejo de los Trece le prestara su apoyo no son muy conocidos, la mayoría de los ingenieros brujos del clan habían pensado que Lord Morskittar también despreciaba el plan.

Está claro que no fue así y, a pesar de cualquier recelo persistente, el clan Skryre aspira a capitalizarlo lo mejor posible. Si la prometida lluvia de piedra bruja cae sobre las Montañas Centrales, pretenden beneficiarse de ella más que la mayoría, como es su derecho. Como poco, un nuevo y abundante suministro de piedra bruja podría disminuir la influencia otorgada al clan Skryre por su dominio de las ricas vetas que hay bajo Plagaskaven, por lo que deben actuar para mantener su posición. Más de una máquina excavadora del clan Skryre está preparada para abrir túneles hacia las Montañas Centrales y la vasta riqueza que pronto podrá obtenerse allí. Por otro lado, algunos ingenieros brujos con ideas más 'marginales', han revisado el plan de Manrack y han llegado a la conclusión de que no va lo bastante lejos.

## EL CLAN VRRTKIN

El clan Vrrtkin ha sido esclavo del clan Skryre desde la Segunda Gran Guerra Civil, comprometiendo a sus ejércitos a cambio de poder y, eventualmente, de una guarida propia. Armados con cientos de lanzadores de viento envenenado y equipos de armas de mortero, el clan Vrrtkin lideró muchos asaltos y gaseó muchas guaridas rivales. De hecho, es tal su predilección por exterminar guaridas skaven con los mortíferos vapores, que el orbe de cristal suele aparecer en los estandartes del clan, advirtiendo a los enemigos (y a los aliados) que no se acerquen demasiado. Como es lógico, el objeto más codiciado del clan Vrrtkin es una máscara de gas. Inevitablemente, estas van primero a los Señores de la Guerra más duros y a las alimañas, y los skaven más débiles se pelean por el equipo dañado y defectuoso que queda. La mayoría de los guerreros de clan tienen que conformarse con una venda empapada de orina atada alrededor del hocico o bien meterse trapos en la nariz para protegerse en caso de que el viento cambie de orientación en medio de la batalla.

## LOS DESLEALES

Son el regimiento de guerreros de clan más longevo del Clan Vrrtkin, habiendo sobrevivido a más de treinta batallas, más que cualquier otra manada de garra que se recuerde. Esto se debe al hecho de que pueden huir de la batalla más rápido que cualquiera de sus aliados. Al haber luchado durante tanto tiempo, el señor de la guerra del Clan Vrrtkin cree erróneamente que son unos guerreros formidables y les ha concedido el uso de varios equipos de armas del clan Skryre. Les parecen muy útiles, especialmente cuando cubren una retirada.

### Cómo utilizar a los Desleales

Los Desleales llevan al campo de batalla un armamento skaven particularmente devastador, y aunque la discreción exige que estas armas se reserven para su uso sólo cuando las circunstancias lo exijan, están mucho más dispuestos a arriesgarse a exponer la (cuidadosamente preservada) conspiración skaven, si eso significa conservar sus propias vidas. Si quieres presentar a tus PJs un oponente realmente desafiante, unos cuantos de estos equipos de armas bien colocados podrían resultar especialmente devastadores.

### Los Desleales y Bajo-Middenheim

La larga negativa de los Desleales y del clan Skryre de Bajo-Middenheim a colaborar con la expansión de la ciudad inferior es una fuente de gran frustración para Gnawretch Skrray. Sus continuas peticiones de apoyo han llegado a cansar al Señor de la Brujería Morskittar, y la mayoría de sus misivas y los regalos de piedra bruja que las acompañan han sido interceptados por sus subordinados. Los líderes del clan Vrrtkin son conscientes de esta situación y han enviado a los Desleales a Bajo-Middenheim para que la muy 'capaz' partida de guerra, inspeccione su seguridad y se haga con ella para el clan Vrrtkin, con el permiso del clan Skryre, por supuesto. Los PJs podrían toparse fácilmente con los Desleales durante el curso de una de estas inspecciones, si se aventuran demasiado lejos bajo la ciudad.



## Los Desleales y el clan Mange

No verían nada bueno en ayudar al clan Mange, y menos aún en atacar el Torreón de Oropel. Si de alguna manera se vieran involucrados, serían de los primeros en huir, probablemente leguas antes de llegar al torreón.

## Los Desleales y la secta del Colmillo Amarillo

Han recurrido ocasionalmente al Colmillo Amarillo para recabar información sobre el estado de la ingeniería en el Imperio, con la esperanza de aprender algún dato útil que les haga obtener el favor del clan Skryre.

## Los Desleales y Mallis Manrack

Pueden ofrecerse a Manrack como guardias experimentados, y añadirían una notable potencia de fuego a la defensa de Karak Skygg. Sin embargo, el grupo ha recibido órdenes secretas de los ingenieros brujos rivales para robar los planos del arma y matar a Manrack si el plan de éste tiene éxito, asegurándose de que no ascienda demasiado dentro del clan Skryre. Se les puede encontrar por todo Karak Skygg rebuscando en los planos, interrogando a los prisioneros o no vigilando lo que se les ha asignado proteger.

## Guerreros de clan Desleales

Los Desleales tienen una inmerecida reputación de competencia entre sus compañeros, lo que les otorga algo parecido al respeto entre los skaven. De hecho, el guerrero de clan promedio de los Desleales está constantemente al acecho de alguien que pueda servir para fracasar o perecer en su lugar. No dudan en empujar a sus compañeros al peligro si eso significa que pueden sobrevivir, y se sabe que han incendiado edificios enteros en lugar de eliminar a un solo soldado enemigo. Esta propensión a dar respuestas terriblemente desproporcionadas a las amenazas percibidas hace que, irónicamente, sean bastante más peligrosos que el guerrero de clan promedio.

### GUERRERO DE CLAN DE LOS DESLEALES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	30	35	30	30	45	45	30	45	15	20	10

**Rasgos:** A distancia (cohetes de la muerte +12, lanzallamas de disformidad +12), A distancia (mosquete brujo) +7, Arma (arma de mano) +7, Armadura 2, Visión nocturna

**Habilidades:** A distancia (ingeniería 45, pólvora negra 40), Cuerpo a cuerpo (básico) 40, Esquivar 65

**Talentos:** A correr

**Accesorios:** 50% de probabilidad de tener una máscara de gas que funcione, arma de mano, armadura de cuero, escudo

\*Se ha equipado a los Desleales con una gran variedad de armas del clan Skryre, y por cada cinco guerreros de clan hay un equipo de armas con un lanzador de cohetes de la muerte o un lanzallamas de disformidad.

## Lanzadores de viento envenenado de los Desleales

El concepto de entrenamiento es muy poco estricto entre los skaven y estos lanzadores no son una excepción. De hecho, la mayoría de los skaven se 'ofrecen' para el puesto únicamente porque es uno de los pocos papeles que garantiza el acceso a una preciada máscara de gas. Al estar tan protegidos, no tienen reparos en utilizar su armamento y no dudan en lanzar globos contra aliados y enemigos por igual.

### LANZADOR DE VIENTO ENVENENADO DE LOS DESLEALES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	30	40	30	30	40	45	30	30	15	20	10

**Rasgos:** A distancia (esfera de viento envenenado) especial\* (6), Arma (daga) +5, Armadura 2, Visión nocturna

**Habilidades:** A distancia (lanzamiento) 50, Cuerpo a cuerpo (básico) 40, Esquivar 55

**Talentos:** A correr

**Accesorios:** armadura de cuero, daga, 3 esferas de viento envenenado, escudo, máscara de gas

\*Ver la pág. 8 de **La Rata Cornuda** para las reglas de las esferas de viento envenenado





# EL ARSENAL DE LOS SKAVEN

## ARMAS Y EQUIPO SKAVEN

Los skaven son una especie industriosa, que crea una amplia variedad de maravillas arcanas y tecnológicas que superan las capacidades incluso de los enanos. De hecho, si no fuera por las constantes puñaladas traperas y las guerras internas que los asolan, los skaven bien podrían haber vencido ya al mundo de la superficie con sus terribles máquinas y armamento. Por supuesto, cualquier verdadero adepto de la Rata Cornuda chillaría que han sido precisamente las sangrientas rencillas y las constantes rivalidades lo que ha impulsado a los skaven a conseguir tantos logros.

Sea como sea, el equipo skaven es extraño y peligroso, a menudo tanto para su usuario como para cualquier objetivo desafortunado. Las armas aquí enumeradas te permiten equipar a los enemigos skaven con armas y armaduras aún más aterradoras para enfrentarse a los PJs. Por supuesto, también es posible que los PJs emprendedores intenten hacer uso de ellas. Eso está bien, dentro de lo que cabe, pero dada la propensión de los skaven a usar piedra bruja en sus creaciones, pueden resultar contraproducentes si su uso es prolongado.

Cualquier arma skaven que utilice piedra bruja en su construcción, munición o combustible cuenta como una Exposición menor a la Corrupción (WJdR, pág. 182) cada día que se lleve fuera de una caja de plomo o similar.

### NUEVAS CUALIDADES DE LAS ARMAS

#### ¡ZAS!

Estas armas liberan una ráfaga de energía eléctrica o arcana. Las armas ¡ZAS! reducen los PA en 1 e ignoran todos los PA de la armadura metálica.

#### Piedra bruja

Las armas de piedra bruja son utilizadas casi exclusivamente por los skaven. Además del daño normal, cualquier ataque que inflige una Herida crítica también causa una Exposición menor a la Corrupción (WJdR, p. 182).

## ARMAS CUERPO A CUERPO

Los skaven utilizan toda una serie de armas Cuerpo a cuerpo para vencer a sus enemigos.

### Arma de cola

Los skaven con el *Talento Combate con la cola* (ver más abajo) pueden usar pequeñas cuchillas o mazas unidas a la cola, lo que les proporciona un ataque Cuerpo a cuerpo adicional en cada Asalto.

### NUEVO TALENTO: COMBATE CON LA COLA

Máximo: 1

**Chequeos:** cualquier Chequeo de combate Cuerpo a cuerpo que implique un arma de cola

Tienes cola y eres experto en utilizarla como si fuera una mano más. Puedes usarla para cualquier tarea que normalmente requeriría una mano. Además, en tu turno, puedes realizar un ataque adicional con un arma de cola adecuadamente diseñada.

### Capturador (sólo para el clan Moulder y aliados)

Esta arma de asta a dos manos tiene una gran cabeza en forma de tenedor con púas en su interior. Diseñadas para ser clavadas alrededor de los torsos y las extremidades de los enemigos, estas armas pueden inmovilizar a criaturas de casi cualquier tamaño. El clan Moulder es el único que utiliza regularmente los capturadores, aunque a veces los emplean las partidas de guerra enviadas a buscar prisioneros.

### Daga de puño (sólo para el clan Eshin y aliados)

Los skaven del clan Eshin utilizan dagas de puño, un tipo de arma de Ind con una o dos hojas que sobresalen de entre los dedos. Algunas variantes requieren que el portador se ate el arma a la muñeca. Un usuario hábil de las dagas punzantes realiza rápidos movimientos de apuñalamiento o tajos rápidos.

### Garras de rata (sólo para el clan Eshin y aliados)

Atadas a la pata con una correa de cuero, las garras de rata constan de tres a cinco garras de acero que se extienden hacia fuera. Las garras mejoran los ataques sin armas y son herramientas útiles para trepar, proporcionando un bonificador +10 a todos los Chequeos de Escalar.





## ESPADAS SKAVEN

Además de las armas comunes descritas en este capítulo, los skaven han ideado toda una serie de formas de fabricar espadas más mortíferas. Muchas implican el uso de la piedra bruja; algunas utilizan las divagaciones arcanas del clan Skryre, otras las enfermedades del clan Pestilens o los venenos del clan Eshin.

Las armas alteradas conservan todas las Cualidades, Defectos y estadísticas de su forma base, y obtienen propiedades adicionales como se muestra a continuación.

### Cuchillas de disformidad (sólo para el clan Skryre y aliados)

Son exclusivas del clan Skryre. Suelen estar sujetas a astas, creando armas similares a las alabardas, o se implantan directamente en los brazos de los ingenieros brujos. Una maraña de cables alimenta las cuchillas, que zumban con energía de piedra bruja apenas contenida. Cuando se usan en combate Cuerpo a cuerpo, las cuchillas de disformidad se tratan como alabardas (en el caso de las montadas en astas), o como armas de mano (cuando se implantan en los brazos de un ingeniero brujo), ambas con un bonificador +1 al Daño y la Cualidad ¡ZAS!

### Espada de la corrupción (sólo para el clan Pestilens y aliados)

La Espada de la corrupción ha sido durante mucho tiempo un artefacto atesorado desde los días en que el clan Pestilens merodeaba por las tierras de Lustria. Se trata de un arma vil, con un filo largo y ondulado que gotea de la punta un fluido verde asqueroso. Los skaven susurran que el arma fue forjada en los primeros días de la historia de los skaven, y que fue enfriada con sangre de slann.

La Espada de la corrupción cuenta como un arma de mano. Cualquier criatura herida por ella debe hacer inmediatamente un Chequeo Complicado (-10) de Resistencia o sufrir un Daño adicional de 3 y un Estado de *Envenenado*, mientras el veneno del arma corre por sus venas.

Si la usa un no skaven, la Espada de la corrupción envenena lentamente a su portador. La víctima debe superar un Chequeo Complicado (-10) de Resistencia cada vez que la utilice en combate. Cada fracaso drena permanentemente al portador de 1d10 Resistencia. Un PJ reducido a 0 puntos de Resistencia se disuelve en una masa pegajosa de baba pestilente.

### Espada de Nurglitch (sólo para el clan Pestilens y aliados)

Esta arma de mano está bendecida por los ungüentos especiales de los señores de la plaga. Estas espadas incrustadas de mugre

llevan una versión más fuerte del rasgo de monstruo *Infectado* (WJdR, pág. 340). Para evitar una Herida supurante, cualquier criatura herida por una de ellas debe superar un Chequeo Complicado (-10) de Aguante.

### Armas forjadas con piedra bruja

Se crean a partir de acero que ha sido infundido con piedra bruja en polvo, y obtienen la Cualidad Perforante, aunque las armas de su tipo no la tengan. Si el arma ya tiene la Cualidad Perforante, una versión forjada con piedra bruja ignora los primeros 2 PA de la armadura metálica, y todos los PA de las armaduras no metálicas.

### Arma supurante (sólo para el clan Eshin y aliados)

Durante su fabricación, se incorpora una pequeña cantidad de piedra bruja al metal de la hoja, acompañada de hechizos secretos que sólo conocen los hechiceros del clan. Una hoja supurante segrega constantemente un poderoso veneno contaminado con piedra bruja. Las víctimas que sufren al menos una Herida por el arma sufren además inmediatamente dos Estados de *Envenenado* por NE en el Chequeo de ataque.

La mayoría de estas armas tienen forma de cuchillos o espadas, pero se han visto otras armas con las mismas propiedades mortales, incluyendo estrellas arrojadas.





## ARMAS CUERPO A CUERPO SKAVEN

Arma	Imp.	Disponibilidad	Alcance	Daño	Cualidades y defectos
BÁSICO					
Daga de puño	0	sólo los Eshin	Muy corto	BF+1	Defensivo, Rápido
Garra de rata	0	sólo los Eshin	Muy corto	BF+2	Defensivo, Rápido
Arma de cola	0	sólo los skaven	Corto	BF+1	Distraer, Impreciso
MAYAL					
Incensario de plaga	3	sólo los Pestilens	Largo	BF+4	Distraer, Impactar, Impreciso, Cansar, Piedra bruja
ARMA DE ASTA					
Picana de bestia	3	sólo los Moulder	Largo	BF+4	¡ZAS!
Capturador	3	sólo los Moulder	Long	BF+2	Enmarañar

**Incensario de plaga (sólo para el clan Pestilens y aliados)**

Este gran mayal lleno de incienso dispersa humo de incienso de piedra bruja. Todas las criaturas vivas que se acerquen a un incensario de plaga encendido sufren Exposición a la Corrupción; consulta la tabla.

## EXPOSICIÓN AL INCENSARIO DE PLAGA

Distancia	Exposición
2	Mayor
4	Moderada
8	Menor

**Pavés**

Este gran escudo está diseñado para proteger del fuego enemigo a las tripulaciones de los jezzails y otras armas de poca dotación. Tiene una Impedimenta de 4, y en lugar de actuar como un escudo normal, hace que todos los ataques a distancia que tengan como objetivo a la tripulación cuenten como **Difíciles (-20)**.

**Picana para bestias (sólo para los clanes Moulder y aliados)**

Esta picana se utiliza principalmente para arrear a las ratas ogro y otras creaciones del clan Moulder, pero en caso de necesidad un señor de las bestias utilizará su energía mágica contra un enemigo. Requiere dos manos y hace el mismo daño que una alabarda, pero ignora toda la armadura.

**ARMAS A DISTANCIA**

Las armas a distancia de los skaven suelen ser más avanzadas y mucho más peligrosas que sus equivalentes humanas o enanas.

**Bomba de humo (sólo para el clan Eshin y aliados)**

Cuando se lanza o se deja caer, una bomba de humo crea una densa nube de humo en un radio de 2 yardas, que dura 1d10 asaltos (la duración se reduce a la mitad si hay un viento fuerte). La nube de humo oscurece por completo todo lo que se encuentra en su área, impidiendo los ataques con armas a distancia, los proyectiles mágicos y otros efectos que dependen de la vista.

**Bomba infernal (sólo para el clan Eshin y aliados)**

Estos dispositivos recubiertos de hierro utilizan engranajes para retrasar una explosión de energía infernal. Se trata de un *Explosivo* de nivel 5 con un daño de +12, que puede configurarse para detonar hasta 10 Asaltos después de que se deje caer o se lance. Se suelen utilizar para crear nuevas puertas en los edificios o para cubrir una retirada precipitada.

**Cañón Ratling (sólo para el clan Skryre y aliados)**

Una de las innovaciones más recientes del clan Skryre, el Ratling es un arma de fuego de repetición, grande, de cañones múltiples. Al apretar el gatillo dispara una andanada de balas de piedra bruja que perfora una amplia zona.

**Cohete de la muerte (sólo para el clan Skryre y aliados)**

Se dice que este lanzacohetes de mano está basado en diseños robados en Ind y vendidos a los ingenieros brujos por el clan Eshin. Son bastante poco fiables incluso para los estándares del clan Skryre, pero inconfundiblemente aterradores.

Si un ataque de cohete de la muerte resulta en una Pifia, tira en la tabla y aplica el resultado.



## TABLA DE PIFIAS DEL COHETE DE LA MUERTE

Tirada de porcentaje	Resultado
01 a 33	<i>Puf:</i> el cohete impacta en el objetivo, pero no explota. Su daño se reduce a +6 y pierde la cualidad <i>Explotación</i> .
34 a 89	<i>Fuera de trayectoria:</i> algo se ha soltado y el cohete se desvía de su curso previsto. Impacta a 2d10 yardas de su objetivo. Tira 1d10 para determinar la dirección (1 a 5 a la izquierda; 6 a 10 a la derecha).
90 a 100	<i>¡Explotación!</i> explota prematuramente, causando 2d10+5 de Daño a cada criatura en un radio de 5 yardas del usuario.

### Esfera de viento envenenado (sólo para el clan Skryre y aliados)

Una innovación del clan Skryre, estas pequeñas esferas de cristal huecas contienen un gas nocivo. Cuando se lanza, la esfera se rompe, dispersando el veneno. Si el globo no alcanza su objetivo, consulta la siguiente tabla:

#### ESFERA DE VIENTO ENVENENADO

1d10	Resultado
1	Dejas caer la esfera a tus pies, pero de alguna manera no se rompe.
2 a 9	La esfera cae a 1d10 yardas del objetivo. Esto puede hacer que caiga detrás del lanzador, indicando un intento particularmente pobre.
10	La dejas caer a tus pies y se rompe.

Cuando la esfera se rompe, libera una nube de gas venenoso de 3 yardas de diámetro y 3 yardas de altura. La nube persiste durante 1d10-1 Asaltos (una tirada de 1 indica que hay una corriente de aire o una brisa lo suficientemente fuerte como para dispersarla al instante). Cada PJ dentro de la nube debe hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Resistencia**, modificado por el Talento *Resistencia (veneno)* y/o Rasgos similares, o sufrir un impacto de Daño +4 que ignora la armadura y la Resistencia. El objetivo debe repetir el Chequeo en cada asalto que permanezca en la nube.

Las esferas de viento envenenado se despliegan a veces como trampas, utilizando un simple cable como desencadenante. Si un PJ no detecta el cable trampa (Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción**) la trampa se activa y la esfera se rompe a los pies del PJ. Se trata como cualquier otro ataque con esta arma, centrado en el PJ que lo desencadena.

### Estrella de piedra bruja (sólo para el clan Eshin y aliados)

Arma favorita del clan Eshin, esta estrella arrojadiza está empapada de un mejunje de piedra bruja que aumenta considerablemente el daño. Algunas estrellas de piedra bruja cuentan como Armas supurantes (ver recuadro de la pág. 33).

### Globo mortal (sólo para el clan Skryre y aliados)

Se trata de una esfera de viento envenenado de una variedad aún más potente, capaz de liberar grandes volúmenes de gas mortal. Es idéntico a una esfera (ver **La Rata Cornuda**, pág. 8) excepto que su nube es el doble de grande, los objetivos deben superar un Chequeo **Difícil (-20)** de **Resistencia** para aguantar sus efectos, y los que fracasan pierden 1d10 Heridas, modificadas por el Bonificador por Resistencia, pero no por la Armadura.





### Jezzail brujo (sólo para el clan Skryre y aliados)

Similares en algunos aspectos a los jezzails de Arabia, los jezzails de disformidad tienen pequeños trozos de piedra bruja trabajados en el arma y su munición. Estas armas pueden utilizar pólvora negra mundana y disparar, pero eso reduce su alcance a 72 y el Daño a +5.

Estos rifles son pesados, pero un skaven suele bastar para llevarlo. Sin embargo, sujetar y apuntar el arma es difícil y se suele asignar un segundo skaven para que sostenga el cañón del fusil.

Si un ataque resulta en una Pifia, tira 1d10. Con un resultado de 1, estalla en la mano del portador, destruyéndose en una *Explosión 1* que causa el mismo Daño que un disparo con éxito. Con un resultado de 2 a 10, tira en la tabla '¡HUY!', en la pág. 160 de **WJdR**.

### Lanzallamas de disformidad (sólo para el clan Skryre y aliados)

El lanzallamas de disformidad lanza una ráfaga de llamas antinaturales. Requiere una tripulación de dos personas: un skaven lleva la cuba de combustible y el otro apunta con el extremo. Con sólo pulsar un interruptor, la piedra bruja pulverizada se mezcla con los productos químicos que se lanzan y estalla en una llama impía. La llama infernal resultante puede convertir a varios enemigos en una pila de baba hirviente.

Como casi todas las creaciones del clan Skryre, es poco fiable. Si un ataque con dicha arma resulta en una Pifia, tira en la tabla a continuación y aplica el resultado.

#### TABLA DE PIFIAS DEL LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD

1d10	Resultado
1	¡BUM!: el artefacto explota, infligiendo 2d10+5 de Daño a todos los que estén en un radio de 5 yardas.
2 a 9	Fuga de combustible: el altamente explosivo combustible se escapa y prende. Todos los que están a 3 yardas del dispositivo, incluyendo la tripulación, sufren dos Estados de Ardiendo; los que están entre 3 y 6 yardas sufren un Estado.
10	¡Puff!: el lanzallamas de disformidad no se activa, pero puede ser disparado de nuevo en el siguiente asalto.

### Látigo eléctrico (sólo para el clan Moulder y aliados)

Este látigo, que emite una energía verde brillante procedente de un trozo de piedra bruja en el mango, inflige un terrible dolor a sus víctimas. Suele dejar terribles cicatrices y, posiblemente, mutaciones.

### Mortero de esferas de viento envenenado (sólo para el clan Skryre y aliados)

Este artilugio permite a un equipo de armas disparar una esfera de viento envenenado más grande a un alcance mayor que el que podría alcanzar un lanzador de esferas en solitario (dañar al enemigo sin arriesgar la propia piel es siempre una idea atractiva para los skaven). Esta arma requiere una tripulación de dos personas: un bombardero entrenado para dispararla apoyado por un cargador.

### Mosquete brujo (sólo para el clan Skryre y aliados)

Más cortos que el temido jezzail brujo, los mosquetes brujos son más fáciles de usar, pero menos efectivos. Se pueden cargar con balas de piedra bruja normales o con postas de piedra bruja.

Si un ataque con un mosquete brujo resulta en una Pifia, tira 1d10. Con un resultado de 1, explota en la mano de su portador, destruyéndose en una *Explosión 1* que causa el mismo Daño que un disparo con éxito. Con un resultado de 2 a 10, tira en la tabla '¡HUY!', en la pág. 160 de **WJdR**.

### Pistola bruja

Esta pistola dispara perdigones de piedra bruja, con mayor alcance que una pistola de pólvora negra. Si un ataque con la pistola bruja resulta en una Pifia, tira 1d10. Con un resultado de 1, explota en la mano de su portador, destruyéndose en una *Explosión 1* que causa el mismo Daño que un disparo con éxito. Con un resultado de 2 a 10, tira en la tabla '¡HUY!', en la pág. 160 de **WJdR**.

### Red de lazo (sólo para el clan Eshin y aliados)

Las redes de lazo son redes fuertes pero ligeras cubiertas de ganchos, utilizadas por los acechantes nocturnos para capturar prisioneros vivos o para enredar y lentificar a los oponentes.

Una red de lazo provoca el doble de Estados de *Enmarañado*.

### Tuneladora de disformidad

La tuneladora de disformidad es un dispositivo experimental skaven para la excavación rápida, que puede cortar las formaciones rocosas más duras en cuestión de segundos. Funciona con piedra bruja, por lo que es potencialmente muy inestable. Se trata como una Influencia corruptora mayor.

Proyecta un arco parpadeante de magia negra color verde negruzco que destruye todo lo que toca. Consiste en un bastón con punta de piedra bruja conectado a un condensador de esa misma sustancia, revestido de oropel, por una maraña de mangueras y cables.

Requiere una tripulación de dos individuos: uno para llevar el condensador y otro para manejar la punta. La tuneladora puede cortar un túnel de 5 pies de diámetro a través de la mayoría de los tipos de roca a una tasa de Movimiento de 2. Aunque no fue diseñado como un arma, a corta distancia puede ser mortal. Con una tripulación de dos skaven, el que maneja la punta puede atacar y el skaven con el condensador utilizará un arma de mano. La Impedimenta se comparte entre la tripulación.



## ARMAS PESADAS DE LOS SKAVEN

Las armas enumeradas anteriormente son bastante comunes, y se encuentran en bandas de guerra más grandes o en pequeños ejércitos. Sin embargo, los skaven (en particular, los ingenieros brujos del clan Skryre) son capaces de crear máquinas de guerra de tamaño considerable, como el enorme cañón que se encuentra en el capítulo final de *La Rata Cornuda*. A continuación, se describen algunas de las más conocidas. Detener una de estas monstruosidades podría ser el objetivo de toda una aventura.

**Campana gritona:** montada en un tosco carro y tirada por una masa de esclavos, esta gran campana manchada de piedra bruja es comandada por un vidente gris. Sus blasfemas campanadas pueden ensordecen y aterrorizar a los enemigos, a la vez que dan valor a los skaven que la siguen: la descarada voz de la campana es el sonido de la bendición de la Rata Cornuda sobre ellos.

**Cañón de disformidad:** la mayor de las armas pesadas de los ingenieros brujos, este cañón dispara un arco mortal de energía bruja capaz de abrir un agujero a través de cualquier forma de materia conocida.

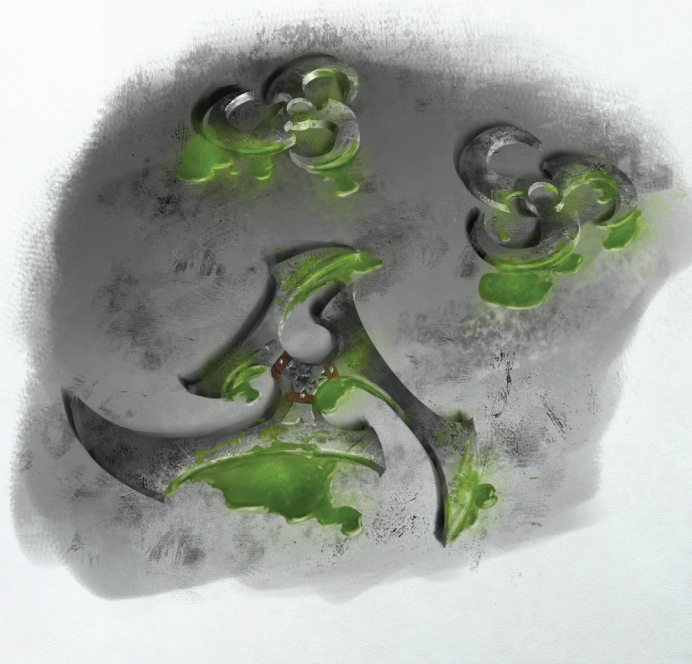
**Garrapulta de plaga:** al igual que el pebetero de plaga, la 'garrapulta' es un arma del clan Pestilens. Similar a una catapulta

de asedio, dispara enormes bolas de pestilencia que se abren al impactar, creando viles nubes del mismo vapor nocivo.

**Pebetero de plaga:** una asquerosa creación del clan Pestilens, el pebetero de plaga es esencialmente un gigantesco incensario de plaga montado en un carro tirado por un grupo de monjes de la plaga bajo el mando de un sacerdote de la plaga. Los humos nocivos salen disparados, extendiendo la pestilencia y, a veces, ocultando los movimientos de las fuerzas skaven que lo siguen.

**Picadora de condenación:** impulsada por un motor que tiene piedra bruja como combustible, y muy poco fiable, esta bola de metal está tripulada por un único ingeniero brujo. Va equipada con una serie de cuchillas giratorias que le permiten atravesar una masa de enemigos con facilidad, hasta que su motor, o bien se gripa, o bien explota.

**Rueda de la muerte:** esta gran rueda de madera es impulsada por una tripulación de alimañas que corre dentro de ella, comandada por un ingeniero brujo. Está equipada con una versión más pequeña del temido cañón de disformidad (ver más adelante) y luce un conjunto de cuchillas dentadas y sucias en la parte delantera.





## ARMAS A DISTANCIA SKAVEN

Arma	Imp	Disponibilidad	Alcance	Daño	Cualidades y defectos
ENMARAÑAR					
Látigo eléctrico	0	sólo el clan Moulder	6	+BF+2	¡ZAS!, Enmarañar
Red de lazo	0	sólo el clan Eshin	4	–	Enmarañar
INGENIERÍA					
Cañon Ratling	3*	sólo el clan Skyre	20	+9	Peligroso, Recarga 4
Cohete de la Muerte	4	sólo el clan Skyre	50	+12	Peligroso, Impacto
Lanzallamas de disformidad	2*	sólo el clan Skyre	30	+12	Peligroso, Piedra bruja
Mortero de esferas de viento envenenado	3*	sólo el clan Skyre	100 (min. 20)	+12	Dangerous, Warpstone
Tuneladora de disformidad	2*	sólo el clan Skyre	5	+12	Perforante, Lento, Agotador, Piedra bruja
PÓLVORA NEGRA					
Jezzail brujo	4	sólo el clan Skyre	100	+9	Preciso, Peligroso, Recaga 4
Mosquete brujo	2	sólo el clan Skyre	40	+7	Peligroso, Recarga 2
Pistola bruja	1	sólo el clan Skyre	20	+7	Peligroso
ARROJADIZO					
Bomba de humo	0	sólo el clan Eshin	BF×3	–	–
Bomba infernal	0	sólo el clan Eshin	BF	+12	Estallido 5, Peligroso, Impacto, Temporizador**
Esfera de viento envenenado	0	sólo el clan Skyre	BF×3	Especial	–
Estrella de piedra bruja	0	sólo el clan Eshin	BF×3	+BF+3	Daño, Piedra bruja
Globo mortal	1	sólo el clan Skyre	BF×2	Especial	–

\*Estas armas tienen munición de gran tamaño u otros componentes separados que requieren una tripulación de al menos dos individuos para utilizarlas correctamente. El número que se muestra aquí es la Imp. que debe soportar el operador principal (el skaven que apunta el arma y aprieta el gatillo). La tabla de munición indica la carga adicional que debe(n) soportar el (los) skaven secundario(s).

\*\*La detonación puede retrasarse hasta 10 Asaltos: ver descripción del arma.

\*\*\*Como la esfera de viento envenenado o globo mortal.



## MUNICIÓN SKAVEN

Munición	Imp.	Disponibilidad	Rango	Daño	Cualidades y defectos
PÓLVORA NEGRA					
Bala y pólvora de jezail (12)	0	Exótica	+20	+2	Empalar, Perforante, piedra bruja
Bala y pólvora de piedra bruja	0	Exótica	+10	-	Dañar, Perforante, piedra bruja
Posta de piedra bruja	0	Exótica	-	-	Estallido +1, Piedra bruja
INGENIERÍA					
Cinta de munición del Ratling (4)	2	Exótico	-	-	Arma de repetición 1d10**, Piedra bruja
Cohete de la muerte (1)	1	Exótico	-	-	Estallido 5
Cuba de combustible de disformidad (1)	2	Exótico	-	-	Estallido 2, Piedra bruja

\*Los objetivos que sufran un impacto del lanzallamas de disformidad, deberán hacer un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante o sufrir un Estado de Ardiendo.

\*\*Genera este número la primera vez que dispaes un Ratling, después de recargar.

## OBJETOS MÁGICOS

Los skaven combinan la magia y la tecnología de una manera que ninguna otra especie puede igualar y, de hecho, para estos hay poca diferencia entre ambas. Los objetos que se muestran a continuación van desde los más comunes entre los skaven, como las máscaras de gas utilizadas por los lanzadores de viento envenenado y otros que tengan la suerte de encontrarse con una, hasta los verdaderamente poderosos y arcanos, como el *Liber Bubonicus*.

## Acumulador de energía bruja (sólo para el clan Skryre y aliados)

Un ingeniero brujo equipado con un acumulador de energía bruja sobrealimentado aumenta la cantidad de energía bruja canalizada en cualquier hechizo de *Rayo de disformidad* que lance. Al calcular los NE del hechizo, puede invertir los dados utilizados para el Chequeo de lanzamiento si este resultado es mejor.

Sin embargo, si se produce una disfunción mágica al lanzar Rayo de disformidad cuando se utiliza un acumulador de energía bruja, el dispositivo comienza a sobrecargarse además de los efectos habituales de la disfunción mágica. A menos que el ingeniero brujo pueda apagar el acumulador en el siguiente turno, lo que requiere un Chequeo **Difícil** (-30) de **Destreza** para acceder al mal colocado interruptor de emergencia, explota causando 3d10 Daño, reducido por el Bonificador por Resistencia y la armadura, a todos los que estén en un radio de 3 yardas, y cuenta como una Exposición moderada a la corrupción a todos los que estén en un radio de 5 yardas.

## Brebaje skaven

Este brebaje está hecho de piedra bruja y de la sangre de muchas criaturas. Los skaven lo beben para volverse más feroces en la ba-

talla, pero sus efectos son imprevisibles. Tras consumir una dosis, consulta la siguiente tabla.

Los efectos del brebaje persisten durante 2d10 Asaltos, con un Bonificador por Resistencia, hasta un mínimo de 1 Asalto. Los no skaven que lo consumen se ven afectados de forma normal, pero una vez que el efecto termina, inmediatamente deben hacer un Chequeo **Desafiante** (+0) de **Aguante**. Si fracasan, sufren un Estado de *Envenenado* y otro de *Sangrando*. Si sacan un fracaso asombroso (-6 NE o peor) también sufren un Estado de *Ardiendo*.

## BREBAJE SKAVEN

Tirada de porcentaje	Resultado
01 a 29	<i>Se echó a perder</i> : sufre un Estado de Envenenado. El brebaje skaven no tiene ningún efecto adicional.
30 a 59	<i>Odio inspirado</i> : el bebedor obtiene Odio hacia todos los enemigos.
60 a 89	<i>Frenético</i> : el bebedor queda sujeto a Frenesí.
90 a 100	<i>Rabioso</i> : el metabolismo del bebedor alcanza un nivel hiperactivo y febril. Queda sujeto a Frenesí, con los siguientes cambios. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Añade +2 al Bonificador por Fuerza a efectos de calcular el Daño en todos los ataques.</li> <li>● El esfuerzo físico causa 1 Herida automática cada Asalto.</li> </ul>



### Condensador de energía bruja (sólo para el clan Skryre y aliados)

Este aparato mejora las cuchillas de disformidad (ver pág. 33). Cuando se usan de forma conjunta, el arma inflige un +1 de daño adicional.

### *Liber Bubonicus* (sólo para el clan Pestilens y aliados)

También conocido como el Libro de las Calamidades, el *Liber Bubonicus* contiene la sabiduría recopilada del clan Pestilens: una crónica de cada corrupción y plaga desde la aparición del clan. Cada enfermedad creada y cada asqueroso experimento es anotado y rastreado, tanto su composición como su efecto sobre los vivos.

Cada una de las diferentes órdenes de monjes de plaga mantiene su propio ejemplar, actualizado diariamente por un sacerdote de la plaga. Un skaven que pierda un ejemplar de este tomo sagrado es maldecido por la Rata Cornuda, y debe tirar en la tabla de Ira de los Dioses (WJdR, pág. 218) cada día hasta que el libro sea recuperado y los que lo robaron hayan sido castigados en un espeluznante sacrificio ritual.

Al leer un ejemplar del *Liber Bubonicus*, un sacerdote de la plaga o un señor de la plaga puede lanzar cualquier hechizo del Saber de la Plaga (ver pág. 46) como si fuera un Pergamino de disformidad (ver más abajo), sin Chequeo de lanzamiento y sin posibilidad de disfunción mágica o crítico. Cada hechizo puede lanzarse una vez al día.

### Máscara de gas (sólo para el clan Skryre y aliados)

Los lanzadores de viento envenenado del clan Skryre llevan complicados artilugios a la espalda que consisten en tubos de metal y fuelles, todos ellos conectados a sus máscaras de gas. Estas máscaras, diseñadas exclusivamente para uso skaven, conceden a los lanzadores de viento un bonificador +40 cuando realicen cualquier Chequeo de Aguante para resistir los efectos de los venenos o gases inhalados.

### Mirillas de brujo (sólo para el clan Skryre y aliados)

Este dispositivo óptico mejorado con piedra bruja, permite a un ingeniero brujo enfocar claramente a un enemigo, incluso a los que están parcialmente ocultos en cobertura. Cuando se instala en un arma a distancia, anula todos los modificadores de dificultad por disparar a un objetivo a cubierto.

### Pergamino de disformidad (sólo para el clan Pestilens y aliados)

Los sacerdotes de la plaga que van a la guerra suelen llevar consigo copias de pasajes clave del gran *Liber Bubonicus*, escritos con tinta infundida con piedra bruja en las pieles curadas de los enemigos derrotados. Cada pergamino contiene un hechizo del Saber de la Plaga (ver pág. 46), que puede ser lanzado una vez leyendo el pergamino en voz alta. No es necesario ningún Chequeo de lanzamiento, y no hay posibilidad de que se produzca una disfunción mágica o un crítico.

### Piezas de piedra bruja

Los skaven utilizan la piedra bruja como combustible y como moneda. Para la mayoría de los que no son skaven, se trata simplemente de monedas extrañas contaminadas con dicha sustancia, y se tratan como cualquier otro tipo de piedra bruja a efectos de lanzamiento de hechizos, corrupción, etc. Sin embargo, los hechiceros skaven tienen un metabolismo sintonizado con el terrible poder de la piedra bruja y se ven afectados de forma diferente (ver pág. 42).

### ADICCIÓN A LA PIEDRA BRUJA

La piedra bruja impregna la vida de los skaven, y algunos pueden volverse adictos a ella. Cada vez que un skaven se come una pieza de piedra bruja, debe hacer un Chequeo Complicado (-10) de Voluntad o se vuelve adicto. Un adicto debe consumir 1 pieza de piedra bruja cada día o sufrir un penalizador acumulativo de -10 a todos los Chequeos por cada día que haya pasado sin una dosis. No hay cura para la adicción a la piedra bruja y casi todos los skaven poderosos consumen cantidades considerables de dicha sustancia. Su metabolismo está especialmente adaptado a ella, y aunque en grandes cantidades siguen siendo peligrosas para los skaven (de ahí que utilicen miembros de bajo rango y prisioneros para extraerla), consumida en pequeñas cantidades prolonga sus vidas aparentemente de forma indefinida.

### Skalm

Este ungüento maloliente cura instantáneamente 1d10 + 1 Heridas cada vez que se aplique, haciendo que la carne alrededor de una herida se retuerza y se fusione de forma perturbadora. Cada uso cuenta como una Exposición moderada a la corrupción.







# CAPÍTULO 4

## MAGIA SKAVEN



### MAGIA SKAVEN

La magia skaven, al igual que las propias criaturas, es especialmente peligrosa e impredecible. Aunque tienen una afinidad natural por la piedra bruja (la materia prima del Caos y una potente fuente de magia) los skaven tienen poca habilidad mágica natural. En su lugar, deben consumir esta sustancia para tener alguna esperanza de controlar los Vientos de la Magia.

### USUARIOS DE MAGIA SKAVEN

Los videntes grises son los magos sacerdotes de la Rata Cornuda. A diferencia de otros dioses, la Gran Rata no proporciona milagros a sus devotos seguidores. Sin embargo, el poder mágico que los videntes grises obtienen de su consumo de piedra bruja cumple este papel en la sociedad skaven, y la práctica de la magia está irremediablemente asociada a la adoración de la Rata Cornuda.

Esto hace que la existencia de otros usuarios de la magia en la sociedad skaven, como los cantores ulcerantes del clan Pestilens, los rumoreados hechiceros del clan Eshin, y los heraldos de la mutación del Clan Moulder, sean problemáticos para los videntes grises. Los 169 mandamientos de la Rata Cornuda sugieren que la práctica mágica que no está ligada al culto a la Rata Cornuda es herética. En particular, el clan Pestilens cuenta con un buen número de usuarios de la magia muy hábiles, que ejercen grandes poderes de pestilencia y decadencia, pero de cuyo origen los videntes grises desconfían. Aunque el clan sostiene que su dominio de la plaga y la enfermedad es un don de la Rata Cornuda, sus conocimientos y proezas superan con creces los de cualquier otro clan skaven.

Los ingenieros brujos del clan Skryre son menos problemáticos en este sentido, ya que su inigualable combinación de magia y tecnología es más explicable para los videntes grises; los estudios del clan Skryre están permitidos según el Pilar Negro de los Mandamientos. Aun así, la tecnomancia de los ingenieros brujos les otorga poderes que los videntes grises preferirían que sólo ellos ejercieran, por lo que siguen siendo vigilados con un grado de sana paranoia.

Aunque el clan niega enérgicamente su existencia, los hechiceros del clan Eshin parecen haber aprendido su oficio en Catai. Su dominio de las formas sombrías de *Ulgú* es impresionante, aunque estos hechiceros tejen mucho más *Dhar* en su magia de lo que se atreverían a intentar los hechiceros humanos más depravados. Gracias a su magia, los skaven infiltrados han atravesado algunas de las fortificaciones enemigas más inexpugnables. Su hechicería también hace que los cuerpos de la mayoría de los acechadores nocturnos Eshin, si mueren en la superficie, se conviertan en un charco grasiento, para mantener a los ingenuos habitantes de la superficie en la ignorancia del imperio que hierve bajo sus pies.

### Reglas

Los hechiceros skaven tienen sus propias listas de hechizos de Magia menor y arcana entre los que elegir. Los grimorios skaven son casi imposibles de descifrar por otros hechiceros y, en cualquier caso, la magia skaven es de una naturaleza algo diferente a la que se enseña en los Colegios de Altdorf. Aunque depende del DJ si los hechiceros skaven pueden aprender los hechizos arcanos presentados en las páginas 242 a 244 de **WJdR**, los que no son skaven tienen estrictamente prohibido aprender cualquier hechizo de los Saberes de la Plaga, del Sigilo y de la Ruina.

### Carreras

Los videntes grises skaven, los heraldos de la mutación del clan Moulder y los hechiceros del clan Eshin utilizan la Carrera de Hechicero que se encuentra en la pág. 60 de **WJdR**. Los ingenieros brujos también utilizan la Carrera de Hechicero, pero además deben haber completado al menos un nivel de la Carrera de Ingeniero (**WJdR**, pág. 54). Los videntes grises pueden aprender cualquiera de los tres saberes skaven. Los hechiceros del clan Eshin sólo pueden elegir el Talento Magia arcana (*Movimiento silencioso*). Los ingenieros brujos sólo pueden elegir el Talento Magia arcana (*Ruina*).





## EL PILAR DE LOS MANDAMIENTOS

Cuando se reveló a los skaven, la Rata Cornuda colocó un gran pilar de obsidiana negra en el corazón de Plagaskaven. El pilar tiene trece lados, cada uno de los cuales contiene trece edictos de la propia Rata Cornuda. Muchos de ellos son contradictorios, pero esto se considera una prueba de que se trata de un dios astuto y tramposo, y que espera lo mismo de su cruel prole.

Tocar la piedra es casi siempre espectacularmente fatal para cualquier skaven que lo intenta, pero sobrevivir a semejante intento es un requisito para cualquiera que desee ascender al Consejo de los Trece. Aparte de los miembros originales del Consejo, el número de skaven que han sobrevivido a esta prueba puede contarse con los dedos de una sola pata.

Los sacerdotes de la plaga skaven y los cantores ulcerantes utilizan la Carrera de sacerdote guerrero de la pág. 116 de **WJdR**, pero sustituyen el Talento *Bendecir* por *Magia menor*, y el Talento *Invocar* por *Saber arcano (plaga)*. Además, añaden la Habilidad Hablar idioma (magia) al nivel Novicio de la Carrera, y Canalización (plaga) al nivel Sacerdote guerrero de la Carrera.

### La magia skaven y la piedra bruja

Los skaven deben consumir piedra bruja para empuñar los Vientos de la Magia, es una parte esencial de su metabolismo y los que utilizan la magia queman rápidamente los rastros de piedra bruja en su propio cuerpo. En términos de juego, esto tiene poco efecto ya que se supone que la mayoría de los hechiceros skaven han consumido suficiente para cualquier hechizo que necesiten. Sin embargo, si se les corta el suministro de piedra bruja durante un tiempo considerable, su capacidad para lanzar hechizos se desvanece. Por supuesto, la mayoría de los hechiceros skaven son irremediabilmente adictos a esta sustancia y suelen llevar una buena cantidad de piezas de piedra bruja (pág. 40), pereciendo si se les niega durante mucho tiempo.

Para los skaven, usar la piedra bruja refinada que se encuentra en sus piezas es un poco diferente a consumir la materia prima del Caos en sí. Antes de lanzar un hechizo o canalizar, un usuario de magia skaven puede consumir hasta tres piezas para potenciar sus poderes. Cada pieza añade +2 NE al Chequeo de lanzamiento o Canalización correspondiente, pero no duplica el NE del Chequeo ni cuenta como lanzamiento cerca de una influencia maligna (ver páginas 237 a 238 de **WJdR**). Consumir tres piezas de piedra bruja añade +6 NE, y además el resultado del Chequeo se duplica y se aplican las reglas para lanzar cerca de una influencia maligna como si el lanzador estuviera usando un trozo de piedra bruja en bruto. Los +6 NE se añaden después de que el resultado del Chequeo se haya duplicado. Consumir más de tres piezas de piedra bruja no tiene ningún efecto adicional, pero suele ser fatal.

## MAGIA MENOR SKAVEN

Los skaven con el Talento *Magia menor* pueden elegir entre los siguientes hechizos. Depende del DJ si pueden lanzar los hechizos normales de Magia menor de las páginas 240 a 242 de **WJdR**, pero sólo los skaven pueden aprender Magia menor skaven.

### Arruinar

NL: 0

Alcance: tú

Objetivo: tú

Duración: 13 horas

Haces que una chispa de energía bruja salga de tus dedos extendidos, golpeando a un solo objetivo con una sacudida de dolor abradador. El objetivo debe tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante** o sufrir un Estado de *Aturdido*.

### Esclavitud de la Rata

NL: 0

Alcance: tantas yardas como tu Voluntad

Objetivo: 1 (ver abajo)

Duración: 1d10 horas

Invocas a una rata marrón normal y corriente. Durante las siguientes 1d10 horas, puedes comunicarte con ella como si compartierais un lenguaje común y debe obedecer todas tus órdenes, aunque le causen la muerte. Puede buscar objetos pequeños, roer cuerdas y otras tareas sencillas que una rata normal podría realizar, pero estas peticiones están limitadas por la inteligencia animal de la rata.

### Favor de la Rata Cornuda

NL: 0

Alcance: tú

Objetivo: tú

Duración: 13 horas

Obtienes un Punto de Fortuna adicional mientras dure el hechizo. Sólo puedes beneficiarte de este hechizo una vez por cada período de 13 horas. Intentar usar este hechizo usando tu acción para lanzar las 13 horas completas atrae la desaprobación de la Rata Cornuda, cuyos efectos quedan a criterio del DJ.

### Llama fantasmal

NL: 0

Alcance: tantas yardas como tu Voluntad

Objetivo: 1

Duración: 1 hora o instantánea (ver más abajo)

Conjuras de la nada una pequeña mancha de fuego verde resplandeciente, que gotea un fluido viscoso mientras arde. En los turnos siguientes, puedes terminar este hechizo usando tu acción para lanzar el fuego a un oponente. Usa A distancia (arrojadizo) y trata el proyectil como si tuviera un daño igual a tu Bonificador por Fuerza más tu Bonificador por Voluntad. De lo contrario, este hechizo insignificante genera una luz equivalente a la de una antorcha y dura durante una hora antes de apagarse.



## Marca de la Rata Cornuda

NL: 0

**Alcance:** tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad

**Objetivo:** 1

**Duración:** 1d10 horas

El objetivo debe tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Frialdad** o le saldrá una antiestética llaga en la frente o en el dorso de la mano. La llaga permanece durante 1d10 horas e impone un penalizador -10 a todos los Chequeos de Compañerismo mientras dure.

Los videntes grises utilizan este hechizo para marcar a sus mensajeros. A pesar del penalizador en Compañerismo, a los skaven que lo llevan se les suele permitir el paso con relativa libertad por los túneles y asentamientos de sus dominios.



## Vector

NL: 0

**Alcance:** tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad

**Objetivo:** 1

**Duración:** 24 horas

El objetivo debe tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante** o sufrir un penalizador -20 a todos los Chequeos realizados para resistir la enfermedad durante 24 horas. Los objetivos con *Resistencia (enfermedad)* pueden usar dicho Talento para resistir este hechizo.

## MAGIA ARCANA SKAVEN

Trata los hechizos de Magia arcana como opciones extra para cada Saber de Magia skaven. Cuentan como hechizos de Saber en todos los sentidos, lo que significa que obtienen todos los beneficios de los hechizos de Saber, y sólo pueden ser aprendidos y enseñados a quienes comparten el mismo Talento de Magia arcana.

Cualquier hechizo marcado con un '+' al final de la Duración obtiene el siguiente texto adicional: 'Cuando el hechizo debería terminar, puedes hacer un Chequeo de Voluntad para extender la Duración durante +1 Asalto'.

## Almizcle espantoso

NL: 9

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad +

Invocas una gran nube de almizcle asfixiante. Cualquier criatura dentro de la nube está expuesta a un efecto de *Terror (1)* o *Terror (2)* para los skaven (**WJdR**, pág. 191) mientras ese almizcle mortal llena sus mentes con pensamientos atemorizantes. Las víctimas perciben al lanzador como la fuente de ese Terror.

## Fiesta anual de las ratas

NL: 8

**Alcance:** tú

**Objetivo:** especial

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad x2 o más. Invocas una manada de ratas que aparece a tu lado y se mueve según tus indicaciones, atacando a cualquier criatura (excepto a ti) que encuentre. No necesitas gastar tu acción para dirigir la manada, ya que responde con facilidad. Sin embargo, una vez transcurridos tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad, pierdes el control de ésta, que a partir de entonces se mueve al azar, atacando a cualquier criatura que encuentre.

Si la manada se encuentra con una criatura, las ratas recorren furiosamente sus extremidades inferiores, mordiendo y arañando, infligiendo 1d10 Heridas a cada pierna no protésica que tenga. Este Daño se reduce por el Bonificador por Resistencia, pero no por la armadura (las ratas se meten por dentro de la ropa y la armadura con una habilidad alarmante). Las ratas trepan por cualquier objeto de menos de 1 yarda de altura para alcanzar a sus víctimas.

La manada puede ser destruida por cualquier ataque con área de efecto, pero es inmune a los ataques normales: un golpe de espada o pisarlas con la bota matará a una o dos ratas, pero surgirán más para ocupar su lugar. Mientras no esté bajo el control directo del lanzador, no atacará a las víctimas que lleven una antorcha u otra llama desnuda de gran tamaño si hay otro objetivo disponible, y evitará por completo a los objetivos que sufran el Estado *Ardiendo*.

Cuando el hechizo termina, las ratas se dispersan.

## Locura asesina

NL: 5

**Alcance:** toque

**Objetivo:** 1

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad o más. Invades con un hambre voraz horrible a un skaven, haciendo que la espuma salpique de su boca y sus ojos giren locamente en su cabeza. Tu objetivo queda sujeto a Furia (**WJdR**, pág. 190) mientras dure el hechizo. Los objetivos que no estén dispuestos pueden intentar resistir estos efectos haciendo un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Frialdad**. Aquellos que tengan éxito sufren 1 Herida mientras roen sus propias extremidades para distraerse de la llamada a la violencia del hechizo.



## Maldición de la Rata Cornuda

NL: 19

**Alcance:** tantas yardas como tu Bonificador de Voluntad

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Voluntad)

**Duración:** tantas horas como tu Bonificador por Voluntad

Con una sacudida enfermiza, el tejido de la realidad se desgarrar por el poder retorcido de la Gran Rata Cornuda. La criatura objetivo, y cualquier otra en un número de yardas igual a tu Bonificador por Voluntad, deben tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguantar** o ser transformados en skaven de un tamaño apropiado a la víctima original, supuestamente bajo tu mando. La mayoría se convierten en guerreros de clan o alimañas, pero los ogros suelen convertirse en ratas ogro. Son tan leales como cualquier skaven, con vagos recuerdos de túneles, traición y la oscuridad del Imperio Subterráneo que sustituyen a los de su antigua vida. Su naturaleza es como la de cualquier skaven, y es improbable que sigan órdenes que les causen la muerte, a menos que no seguir esas órdenes parezca más malo.

La fisonomía de la mayoría de los humanoides nunca fue pensada para convertirse en skaven, que a pesar de ser conocidos coloquialmente como hombres rata son mucho más ratas que hombres. En la mayoría de los casos las víctimas del hechizo volverán a su verdadera forma después de que éste haya terminado, aunque todos llevarán alguna marca de lo que se les hizo. Suele ser una mancha en el pelo, una cola vestigial o unos dientes amarillentos y puntiagudos. La víctima puede gastar un Punto de Destino para resistir los efectos de este hechizo o, si ya lo está sufriendo, para volver a su forma original.

### ¿ES DIVERTIDO SER UNA RATA?

¡Puede ser! Ten en cuenta que este es el tipo de hechizo que podría poner fin a la Carrera de un PJ, que se escabulle con sus aliados skaven sólo para despertar en el Imperio Subterráneo, esclavizado por las mismas criaturas que por un momento pensó que eran sus parientes. Sin embargo, también podría ser una excelente forma de comenzar una aventura interesante, con los PJs sumergiéndose en la oscuridad para buscar a un skaven que una vez fue (y podría ser de nuevo) uno de sus compañeros.

En cualquier caso, un DJ astuto prestará mucha atención a los Puntos de Destino de sus PJs antes de desatar este particular y espantoso hechizo sobre ellos.

## Salto fugaz

NL: 6

**Alcance:** toque

**Objetivo:** 1

**Duración:** instantánea

Con un sonido de aire repentino y una bocanada de humo con olor a azufre, te teletransportas a ti mismo o a un aliado que puedas tocar a cualquier lugar dentro de tantas yardas como tu Voluntad. Si te diriges a un objetivo que no está dispuesto a ello, resuelve el intento de toque usando las reglas para lanzar un hechizo de toque en combate (WJdR, pág. 236), y la víctima puede hacer un Chequeo **Complicado (-10)** de **Frialdad** para cambiar su destino en tantas yardas como +NE. El objetivo debe ser de tamaño Normal o menor. Debes ser capaz de ver a donde quieres ir y ese lugar debe estar libre de objetos y criaturas, o de lo contrario, el hechizo falla.

## EL SABER DE LA RUINA

Canaliza el terrible poder de la piedra bruja para arremeter contra los objetivos, a menudo incinerándolos por completo. Se centra en la destrucción y la desintegración y es temido tanto en DominioSkaven como fuera de él.

Este terrible poder es muy vigorizante y la sensación de energía apenas contenida es casi adictiva. Siempre que lances con éxito un hechizo del Saber de la Ruina, puedes añadir +1 NE a cualquier Chequeo basado en la Iniciativa o la Agilidad durante los siguientes 1d10 Asaltos.

**Ingredientes:** los videntes grises utilizan varios trozos de piel, cuero, huesos y piedra bruja cristalina cuando lanzan hechizos del Saber de la Ruina.





## Escudo brujo

NL: 6

**Alcance:** tú

**Objetivo:** tú

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad o más. Invocas una llamarada de energía bruja, dándole forma a tu alrededor como un escudo protector. Mientras dura el hechizo, todas las ubicaciones de impacto golpeadas obtienen +5 PA. Además, cualquier criatura que te toque (incluso si te ataca con éxito con sus propias manos o con un arma de mano hecha de metal) sufre un impacto con un Daño igual a 5 + tu Bonificador por Voluntad. Este impacto golpea cualquier extremidad que se haya utilizado para atacar e ignora los PA de la armadura metálica.

## Huracán disforme

NL: 7

**Alcance:** tú

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Voluntad)

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad o más. Haces un gesto crispado hacia los cielos y un feroz vendaval comienza a arremolinarse a tu alrededor, llenando un radio igual a tantas yardas como tu Voluntad. Los enemigos no pueden volar en los vientos huracanados y, además, sufren un penalizador -10 a los ataques a distancia tanto dentro como fuera del área afectada. Tus aliados no se ven afectados por ninguno de los dos efectos mientras desvías los vientos antinaturales a su alrededor.

## Invocar grietas

NL: 11

**Alcance:** tú

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Voluntad)

**Duración:** instantánea

Con un encantamiento arcano, das un pisotón y el suelo se parte en dos. Una grieta de 1 yarda de ancho aparece bajo tus pies y recorre tantas yardas como tu Voluntad en línea recta en cualquier dirección dentro de tu línea de visión.

Cualquier criatura de tamaño Normal o menor que se encuentre en su camino debe hacer un Chequeo **Normal (+20)** de **Esquivar** para evitar el agujero que se abre. Los que fracasan caen tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad más el NE de tu Chequeo de lanzamiento, y no pueden hacer nada excepto intentar salir de ahí. Los objetivos que caen en la grieta quedan *Tumbados*. Los muros socavados por este hechizo probablemente se derrumban y los edificios no fortificados sufren graves daños.

Si obtienes un resultado de +4 NE o superior, puedes aumentar la anchura de la grieta a 2 yardas. Ahora incluso las criaturas Grandes pueden caer en la grieta, los muros más resistentes se derrumban, los edificios no fortificados se caen y las estructuras fortificadas sufren graves daños.

## Perdición crepitante

NL: 5

**Alcance:** tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad

**Objetivo:** 1

**Duración:** instantánea

Envías un único arco crepitante de energía verde hacia el objetivo. Este hechizo cuenta como un *proyectil mágico* con un Daño de +4. Además, cualquiera que sea dañado por este hechizo debe tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante** o sufrir un Estado de *Aturdido* por cada NE en el Chequeo de lanzamiento.

## Quemar

NL: 8

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** instantánea

Clavas tus garras en el suelo mientras recitas los encantamientos necesarios y un chorro de llamas verdes brota de la tierra en el punto que designes. Cuenta como un *proyectil mágico* con un Daño de +10. Cualquiera dañado por la llama sufre un Estado de *Ardiendo*. Sufrir una quemadura por el odioso fuego brujo cuenta como una Exposición menor a la corrupción.

## Rayo de Disformidad

NL: 7

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** 1

**Duración:** instantánea

Disparas un poderoso y chisporroteante rayo de disformidad hacia un enemigo. Cuenta como un *proyectil mágico* con un Daño de +11. Si el lugar de impacto del objetivo estaba cubierto por una armadura metálica, ignora sus PA y en su lugar súmalos al daño infligido. Si obtienes un éxito crítico en tu Chequeo de lanzamiento, la energía bruja te domina brevemente. Además de cualquier otro efecto del lanzamiento crítico, sufres +1 Daño.

## Ruina desolladora

NL: 6

**Alcance:** tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad

**Objetivo:** 1

**Duración:** instantánea

Unas cintas verdes de energía bruja desgarran la carne de los huesos del objetivo. Cuenta como un *proyectil mágico* con un Daño de +4 que ignora tanto la armadura como el Bonificador por Resistencia.

## Tormenta de Disformidad

NL: 12

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad

Invocas una tormenta de rayos de disformidad que cubren un radio igual a tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad. Mientras dure el hechizo, todas las criaturas dentro de la tormenta sufren un impacto de Daño +10 en el punto más alto de su cuerpo (normalmente la cabeza) que ignora los AP de la armadura metálica.

Si el lanzador lo desea, puede usar su acción para mover la tormenta en curso a cualquier lugar dentro de tantas yardas como su Bonificador por Voluntad.



## EL SABER DE LA PLAGA

Extrae su poder de la podredumbre y la decadencia, convirtiendo el *Dhar* en bruto en formas más refinadas de enfermedad y corrupción. Sus hechizos corrompen todo lo que tocan y, de hecho, son pocos los que llegan a dominar la ciencia de la plaga sin sucumbir a algunas de sus marcas. La mayoría de los sacerdotes de la plaga están cubiertos de llagas y pústulas: gloriosos estigmas y un signo de su dominio sobre las fuerzas de la entropía.

El Saber de la Plaga infunde al portador con la esencia de la putrefacción. Siempre que tengas éxito en el lanzamiento de un hechizo del Saber de la Plaga, puedes obtener el rasgo de criatura *Molesto* (WJdR, pág. 341) durante los siguientes 1d10 Asaltos.

**Ingredientes:** los sacerdotes de la plaga utilizan todo tipo de asquerosos excrementos, insoportables hedores y objetos corrompidos como ingredientes para sus hechizos. La mayoría son dispersados en el aire e inhalados ritualmente, o quemados dentro de un incensario de plaga.

### Aliento pestilente

NL: 8

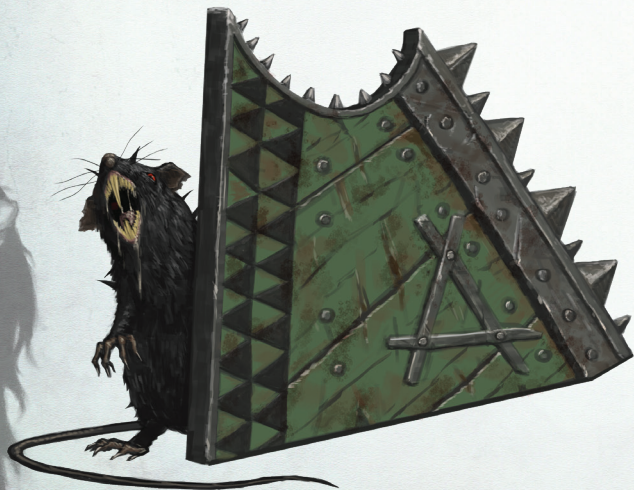
**Alcance:** tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad

**Objetivo:** AdE (línea de 2 yardas de ancho)

**Duración:** instantánea

Exhalas una nube pestilente y venenosa en una línea de 2 yardas de ancho hasta el alcance del hechizo. Cualquiera que esté dentro del alcance de los humos nocivos debe tener éxito en un Chequeo **Complicado** (-10) de **Aguante** o sufrir un impacto con un Daño igual a tu Bonificador por Voluntad, que ignora la armadura y el Bonificador por Resistencia.

Por cada +2 NE adicionales, puedes ampliar la anchura de la línea en 1 yarda.



### Bendecido con roña

NL: 6

**Alcance:** toque

**Objetivo:** 1

**Duración:** tantos minutos como tu Bonificador por Voluntad o más  
Una repugnante niebla envuelve un arma Cuerpo a cuerpo que toques, o hasta tres piezas de munición para armas a distancia o arrojadas. Los objetos envueltos empiezan a gotear inmediatamente con un fluido tóxico. Mientras el hechizo está activo, todos los golpes dañinos con el arma causan un Estado de *Envenenado*, además del daño normal.

### Descomponerse

NL: 8

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** instantánea

Con una floritura y una maldición, haces que toda la comida dentro del área de efecto se pudra y se descomponga, haciéndola totalmente incomedible. Cualquier criatura que la consuma queda automáticamente expuesta a una diarrea galopante (WJdR, pág. 187). Este hechizo se ha utilizado con gran efecto para inducir la hambruna en las poblaciones de la superficie.

### Herida goteante

NL: 9

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** 1

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad

Mientras el hechizo está en efecto, cada Herida sufrida por el objetivo cuenta como una Infección menor (WJdR, pág. 187). Todos los Chequeos de Aguante para evitar las *Heridas supurantes* sufren un penalizador -10 por cada NE en su Chequeo de lanzamiento. Además, si el objetivo sufriría un Estado de *Sangrando*, sufre dos en su lugar.

### Lluvia tóxica

NL: 10

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad o más  
Conjuras una venenosa nube de humo y humedad tóxicos, que se desplaza una docena de pies o más por encima del suelo. En el Asalto posterior al lanzamiento del hechizo, la nube hace caer un aguacero letal. Todas las criaturas en el área de efecto deben tener éxito en un Chequeo **Complicado** (-10) de **Resistencia** cada Asalto o perder 3 Heridas, ignorando la armadura y el Bonificador por Resistencia. Si un PJ pierde 6 o más Heridas por este hechizo en un solo encuentro, también sufre un Estado de *Inconsciente*.

Como una acción, el lanzador puede mover el área de efecto a cualquier punto a tantas yardas de su ubicación como su Bonificador por Voluntad.



## Manto de contagio

NL: 4

**Alcance:** toque

**Objetivo:** 1

**Duración:** tantos días como tu Bonificador por Voluntad

Manchas un trozo de comida o ropa con la Plaga Negra (WJdR, pág. 186), que sigue siendo infecciosa mientras dure el hechizo. Cualquiera que consuma la comida contaminada o lleve la prenda de vestir durante un minuto o más queda expuesto a la enfermedad.

## Marchitar

NL: 6

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** 1

**Duración:** instantánea

Mientras cantas pasajes del *Liber Bubonicus*, apuntas con una vil zarpa al objetivo, que debe tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante** o perder 1 Punto de Resistencia por cada NE en tu Chequeo de lanzamiento. Las criaturas cuya Resistencia se reduce a 0 mueren. Los PJs pueden gastar un Punto de Destino para ser reducidos a 1 Punto de Resistencia y 0 Heridas en su lugar. Los PJs que pierden suficiente Resistencia para que su Bonificador de la misma caiga, deben reducir su total de Heridas apropiadamente.

Las víctimas que sobreviven recuperan 1 Punto de Resistencia por día de descanso completo. Si se trata con cualquier forma de curación capaz de eliminar una Herida crítica, la víctima recupera 1d10 de la Resistencia perdida.

## Nube de corrupción

NL: 7

**Alcance:** tú

**Objetivo:** AdE (radio de 5 yardas)

**Duración:** instantánea

Liberas una apestosa ráfaga de furia enfermiza. Todas las criaturas en un radio de 5 yardas deben realizar un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante** o sufrir un Estado de *Envenenado*. Además, cada ataque que realices durante tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad obtiene el rasgo Infectado (WJdR, pág. 340).

## Pústula venenosa

NL: 5

**Alcance:** tú

**Objetivo:** tú

**Duración:** tantas horas como tu Bonificador por Voluntad

Creas una pústula pulsante y rezumante en una de tus extremidades. Cuando la revientas y la drenas (lo que te inflige 1 Herida, sin tener en cuenta tu Bonificador por Dureza y la armadura), puedes esparcir el pus sobre un arma Cuerpo a cuerpo. Si un arma recubierta con esta secreción tóxica inflige al menos 1 Herida, inflige un número adicional de Heridas igual a tu Bonificador por Voluntad a menos que el objetivo tenga éxito en un Chequeo **Difícil (-20)** de **Aguante**.

La pústula se forma en cuestión de segundos y puede dejarse en el lugar el rato que tarde en drenarse. Una vez drenada, la duración indica el tiempo que el pus tóxico sigue siendo efectivo. Puedes tener un número de pústulas activas igual a tu Bonificador por Resistencia.





## Velo de moscas

NL: 6

Alcance: tú

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad o más

Con una maldición y agitando los brazos, invocas una nube de mosquitos y moscas que pican. Se arremolinan a tu alrededor, llenando el aire en todas las direcciones durante una distancia igual a tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad. El enjambre se mueve contigo mientras el hechizo esté activo. Las criaturas que no estén dentro del enjambre sufren un penalizador -20 a todos los Chequeos debido a la distracción. Además, la nube dificulta que los enemigos te vean, imponiendo un penalizador -20 adicional a todos los ataques a distancia contra ti.

## EL SABER DEL SIGILO

Se basa en el poder del *Dhar*, infundido con una porción particularmente grande de *Uigu*, para confundir y ocultar. No está claro si esta práctica sigue siendo similar a como se hacía en Cathay, o si los hechiceros del clan Eshin han corrompido una forma más noble de magia del sigilo. Sea como fuere, estos hechizos se especializan en ocultar al hechicero de miradas indiscretas, utilizando la magia para distraer o disminuir las señales de la presencia de los skaven.

El Saber del Sigilo envuelve al hechicero en zarcillos de magia que ocultan su presencia. Siempre que tengas éxito en un lanzamiento de hechizo del Saber del Sigilo, obtienes el Rasgo de criatura *Sigiloso* (WJdR, pág. 342) durante 1d10 asaltos.

**Ingredientes:** los hechiceros del clan Eshin utilizan trocitos de papel con varias runas inscritas en ellos, que luego se recubren con piedra bruja en polvo. Cuando se utiliza como ingrediente, su poder se consume, pero los trozos de papel permanecen y pueden ser recubiertos de nuevo y reutilizados. Los caracteres utilizados no son de ninguna forma conocida de queekish escrito y los hechiceros del clan Eshin no se prestan a explicar ni su significado ni su providencia.

## Armadura de la oscuridad

NL: 6

Alcance: tú

**Objetivo:** tú

**Duración:** tantos minutos como tu Bonificador por Voluntad

Solidificas las sombras alrededor de tu cuerpo. Además de dificultar tu visibilidad en condiciones de poca luz, esta armadura de sombras también te protege de cualquier daño. Ganas 1 PA adicional en cada ubicación de impacto, y un bonificador +20 a cualquier Chequeo de Movimiento silencioso que realices en condiciones de poca luz

## Caminante veloz

NL: 4

Alcance: tú

**Objetivo:** tú

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad + NE

Aumentas tu Característica de Movimiento en una cantidad igual a tu Bonificador por Voluntad. Por cada +2 NE, puedes aumentar tu Característica de Movimiento en un punto adicional.

## Destello repentino

NL: 6

Alcance: tú

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** instantánea

Haces un gesto con una pata y creas una brillante y fuerte explosión. Todas las criaturas (sin incluirte a ti) dentro del área de efecto deben tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante** o sufrir un Estado de *Cegado* y otro de *Aturdido* por cada nivel de fracaso. Con un fracaso crítico, la víctima sufre un Estado de *Aturdido* adicional. Este hechizo no afecta a nadie con el Talento *Magia arcana* (*Movimiento silencioso*).

## Estrella de piedra bruja infundada

NL: 8

Alcance: tú

**Objetivo:** especial

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad o más

Encantas un número de estrellas arrojadas igual a tu Bonificador por Voluntad, imbuyéndolas con la asquerosa esencia de la piedra bruja. Un objetivo herido por una de estas estrellas debe tener éxito





en un Chequeo **Difícil (-20)** de **Resistencia** o sufrir heridas adicionales iguales a tu Bonificador por Voluntad, ignorando la armadura y el Bonificador por Resistencia.

### Muerte sin rastro

NL: 11

**Alcance:** tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad

**Objetivo:** tantos objetivos como tu Bonificador por Voluntad

**Duración:** tantos días como tu Bonificador por Voluntad

Cualquier cuerpo de una criatura que muera bajo los efectos de este hechizo se disuelve instantáneamente en un limo negro y apestoso. Dicho limo es brevemente muy ácido y la mayoría del equipo se vuelve apenas reconocible también. Los hechiceros Es-hin suelen lanzar *Muerte sin rastro* a los asesinos antes de que se embarquen en una misión, asegurándose de que no queden cadáveres skaven. Los miembros arrancados de un cuerpo antes de la muerte no se disuelven, aunque la víctima muera estando bajo los efectos de este hechizo. La decapitación suele destruir el cuerpo, pero deja la cabeza intacta.

### Paso flotante

NL: 6

**Alcance:** tú

**Objetivo:** tú

**Duración:** tantos minutos como tu Bonificador por Voluntad

Flotas como un trozo de madera de balsa, lo que te permite pisar superficies líquidas como el agua, las aguas residuales o el aceite como si fueran tierra firme. Este hechizo también impide que se formen huellas en la tierra blanda, la nieve, el barro o similares y cualquier intento de rastrear te utilizando dichas señales falla automáticamente.

### Patatas pegajosas

NL: 8

**Alcance:** tú

**Objetivo:** tú

**Duración:** tantos minutos como tu Bonificador por Voluntad

Obtienes el rasgo Trepamuros (**WJdR**, pág. 343) mientras dure el hechizo. Los objetos que lleves encima siguen afectados por la gravedad y caen al suelo si los dejan caer.

### Piel del asesino

NL: 8

**Alcance:** tú

**Objetivo:** tú

**Duración:** tantos minutos como tu Bonificador por Voluntad o más Imitando la naturaleza siempre cambiante de la piedra bruja en bruto, alteras la estructura de tu pelaje para que cambie de color y se adapte a tu entorno. Cuando estás completamente quieto, obtienes un bonificador +40 a todos los Chequeos de Movimiento silencioso.

### Torbellino oscuro

NL: 12

**Alcance:** tantas yardas como tu Voluntad

**Objetivo:** AdE (tantas yardas como tu Bonificador por Voluntad)

**Duración:** tantos Asaltos como tu Bonificador por Voluntad o más

Invocas un pútrido torbellino de humo y ceniza pungente, que se mueve hasta 10 yardas por Asalto en cualquier dirección que desees. Esto no requiere ninguna acción por tu parte más allá de unos chillidos susurrados. Los afectados por el torbellino deben tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante** o sufrir un penalizador -20 a todos los Chequeos de HA, HP y Agilidad, y a cualquier Chequeo de Percepción que implique la vista, durante los siguientes 1d10 minutos.







# CAPÍTULO 5 BESTIARIO



## BESTIARIO SKAVEN

Además de la terrible magia, las armas y los artefactos que los skaven pueden emplear contra sus enemigos, también despliegan una retorcida colección de criaturas vivas. Algunas de ellas son criaturas naturales (más o menos), o por lo menos no más antinaturales que los propios skaven, mientras que otras son las terribles creaciones del clan Moulder: carne infundada, piedra bruja y metal que se burlan de todos los dioses excepto de la propia Rata Cornuda.

### Gran rata pestilente

Para engordar a una rata gigante hasta una mayor masa y obesidad se requiere un maestro modelador de extraordinario talento, y la mezcla adecuada de agentes de crecimiento e injertos de piel. Las grandes ratas pestilentes son alimañas aborrecibles e hinchadas del tamaño de un poni grande, pero mucho más anchas. Están cubiertas de un pelaje sarnoso cubierto de parches de viruela y pústulas supurantes. La boca incrustada de mugre de uno de estos especímenes, está llena de dientes afilados como agujas, incisivos como sables y de enfermedades aún por descubrir. Una vez montado en esa hinchada y grotesca bestia, el señor de la guerra puede mover la cola con orgullo, ya que seguramente nadie puede ser tan tonto como para desafiar a un individuo tan poderoso.

#### GRAN RATA PESTILENTE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	35	—	40	40	50	35	—	15	15	—	26

**Rasgos:** Arma +10, Armadura 2, Entrenado (domado, guerra montura), Mordisco +8, Tamaño (Grande)

### Rata-lobo

Hace mucho tiempo, el clan Moulder crió ratas gigantes como bestias de caza de patas largas, combinando su sangre con la de los grandes lobos de Kislev. El resultado fue un monstruo sanguinario, con un temperamento tan impredecible que los maestros modeladores apenas pudieron contenerlo, y mucho menos entrenarlo para la guerra. Consiguieron acabar con casi todas las criaturas, pero a pesar de sus esfuerzos unas pocas escaparon a los túneles del Imperio Subterráneo. Pasaron los años y algunas escaparon del todo, pero unas pocas se quedaron atrás para cazar a sus creadores skaven. Se rumorea que uno o dos maestros modeladores de excepcional talento han conseguido domesticar a un puñado de estas criaturas, pero muy pocos skaven se lo creen.

Las ratas-lobo son criaturas distintivas, que mezclan la apariencia de ambas especies. Cubiertas de una gruesa piel gris salpicada de blanco, tienen las patas más cortas que sus antepasados lobos, lo que

las mantiene bajas con respecto al suelo y sugiere que siempre están listas para abalanzarse. Sus colas son largas, pálidas y desnudas, y tienen cabezas anchas como las de las ratas, con afilados caninos amarillos. Las ratas-lobo se encuentran normalmente en manadas de 3 a 10 ejemplares, pero las grandes manadas pueden llegar a tener hasta 20.

#### RATA-LOBO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	45	—	35	32	35	35	—	15	15	—	10

**Rasgos:** Asustadizo, Bestial, Infectado, Mordisco +6, Rastreador, Visión nocturna, Zancada

**Opcional:** Enfermedad (fiebre ratonil, Plaga Negra o a elección del DJ), Entrenado (guardia, guerra), Frenesí, Hambre, Territorial

### Rata de la plaga

Los skaven del clan Pestilens, sabiendo que las ratas son portadoras de enfermedades, criaron un tipo especial de rata específicamente diseñada para propagar sus plagas más virulentas. Estas ratas deformadas y mutadas tienen un apetito voraz, se reproducen a un ritmo espantoso y son portadoras de todo tipo de plagas. Las ratas de la plaga son, afortunadamente, raras y una vez agotada la fuente de alimento, se vuelven unas contra otras hasta que no queda ninguna.

Tienen el aspecto de unas ratas grandes con el pelaje marrón irregular y la piel enfermiza. El hocico les gotea suciedad anaranjada, derramando el contagio por donde pasan. Y lo que es peor, la mayoría de estas criaturas sufren los estragos de la enfermedad que portan, y puede que les falten piernas, zarpas y demás.

#### RATA DE LA PLAGA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	28	-	35	30	25	25	-	15	15	-	5

**Rasgos:** Asustadizo, Bestial, Enfermedad (fiebre ratonil, Plaga Negra o a elección del DJ), Hambriento, Infectado, Mordisco +4, Tamaño (Pequeño), Visión nocturna, Zancada

**Opcional:** Grande, Bruto, Corrupto (Moderado), Díficil de matar, Frenesí, Infestado, Sigiloso





## Progenie caníbal

Cuando los maestros de las bestias del clan Moulder hacen engendrar a una gran rata pestilente, de vez en cuando una de las crías devora brutalmente al resto, engordando e hinchándose tanto en fuerza como en salvajismo, con las formas retorcidas de sus parientes aún visibles mientras se retuercen y arañan su carnosa prisión. La llamada progenie caníbal es muy apreciada por los maestros modeladores y se las venden a los clanes skaven más ricos por miles de piezas de piedra bruja. La progenie caníbal es utilizada como montura por los Señores de la Guerra skaven especialmente poderosos u ostentosos, o llevada a la batalla para agitarse y aplastar al enemigo bajo sus miembros provistos de garras, mordiendo y troceando cualquier cosa que se ponga al alcance de sus afiladas extremidades.



### PROGENIE CANÍBAL

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
8	45	—	50	60	45	35	—	15	25	—	72

**Rasgos:** Arma +10, Cola +8, Enfermedad (fiebre ratonil), Hambre, Infectado, Mordisco +9, Regenerar, Tamaño (Enorme)

**Opcional:** Sangre corrosiva, Entrenado (montura, guerra)

**Talentos:** Combate cerrado, Sentidos desarrollados (olfato, oído), Rata de túnel

**Excavador:** la progenie caníbal puede excavar un túnel a través de la tierra, incluida la roca sólida, a una cuarta parte de su velocidad de movimiento.

**Icor asqueroso:** cuando uno de estos ejemplares muere, cualquier determinación y músculo que mantuviera a la bestia intacta flaquea y explota en un caos de sangre, bilis y los restos de sus parientes consumidos. Inmediatamente, cualquiera que se encuentre a menos de 4 yardas de la criatura debe hacer un Chequeo Desafiante (+0) de Esquivar o sufrir 2d10 de daño, reducidos por el Bonificador por Resistencia y la armadura. Aquellos que sean golpeados por esa asquerosa mezcla también deben realizar un Chequeo Desafiante (+0) de Aguante o sufrir dos Estados de *Envenenado*.





## Rata ogro quebrantahuesos

Esta es una variante de las razas especialmente diseñadas por el clan Moulder. La raza quebrantahuesos se crea cogiendo a una rata ogro aumentada y sumergiéndola en una cuba de agentes de crecimiento durante meses. Se necesitan miles de esclavos que mueren de forma horrible para producir suficientes jugos de crecimiento para llenar la cuba, pero el coste se compensa fácilmente con el precio que se paga por estos musculosos monstruos. Cuando sale de su inmersión química forzada, el quebrantahuesos es una rata ogro de enormes proporciones, tan musculada que la parte superior de su cuerpo está encorvada, esforzándose por contener semejante masa. Una plataforma reforzada, atada o atornillada a la espalda de la criatura, permite a un señor de la guerra montar sobre la bestia, lo que hace que su orgullo sea tan grande como la criatura misma.

### RATA OGR O QUEBRANTAHUESOS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	45	10	65	55	35	45	25	10	25	15	56

**Rasgos:** Arma (garras afiladas +10, fragmento de piedra de guerra\* +11), Armadura 2, Bobo, Entrenado (montura, guerra), Miedo 1, Sin dolor, Tamaño (Grande), Visión nocturna

**Habilidades:** Atletismo 55, Cuerpo a cuerpo (básico) 70, Esquivar 55

**Talentos:** Ambidiestro, Empuñar dos armas, Recio 2

El proceso de creación de una rata ogro quebrantahuesos consume una enorme cantidad de piedra bruja, aunque sea en forma de enormes fragmentos impuros injertados en las criaturas para su uso como arma. Los ataques realizados con esta arma disfrutan de las Cualidades *Piedra bruja* (pág. 32) y *Perforante* (WJdR pág. 298)



# CAPÍTULO 6

## EL APRENDIZ



El clan Eshin es conocido en todo DominioSkaven por su excelencia en el arte del asesinato y el subterfugio. Hay varios rangos de asesinos dentro del clan, desde los más bajos corredores de sombras hasta la tuneladora de disformidad, todos ellos temidos por los demás skaven. De los entrenados en el arte de matar con sigilo, los corredores de sombras son los de menor rango y experiencia. Considerados como carne de cañón por sus amos, a menudo sirven como exploradores en flancos expuestos, como cebo para emboscadas, o son lanzados contra enemigos superiores para proporcionar un útil retraso o distracción. Los que consiguen sobrevivir, demostrando su astucia e ingenio, son vistos con un poco más de respeto. Mientras que algunos de ellos son marcados como líderes potenciales, los que tienen una verdadera habilidad para el sigilo y la matanza se convierten en acechantes nocturnos.

### ACECHANTES NOCTURNOS

Estos skaven trabajan en equipo, asesinando a los objetivos designados por el clan Eshin, llevando a los habitantes de la superficie y a las facciones skaven rivales a un conflicto entre ellos, y en general sembrando la discordia y el miedo más absoluto allá donde van. Entre los skaven se supone que toda muerte accidental y desgracia asociada puede atribuirse al trabajo de los acechantes nocturnos del clan Eshin. Nunca hay pruebas de ello, pero a menudo es cierto.

Algunos de ellos superan las expectativas de su maestro. A estos pocos se les aparta y se les instruye en las mortíferas artes secretas del clan Eshin. A unos pocos se les pone como aprendices de los verdaderos asesinos del clan Eshin, para aprender mejor el arte de la espada, el veneno y la sombra si es que, en primer lugar, sobreviven a su angustioso aprendizaje.

### SER LA PRESA

El acechante nocturno Dricht Skuttlespite se convirtió en uno de esos aprendices. Se le encomendó que se mantuviera al margen y observara cómo su mucho más experimentado maestro, Fleer Twitchkill, atacaba a unos desventurados habitantes de la superficie en la ciudad de Middenheim. El destino quiso que los PJs se deshicieran de Twitchkill, dejando a su aprendiz Skuttlespite en una posición bastante comprometida.

### DRICHT SKUTTLESPITE

La vida de un aprendiz de asesino es muy dura. La amabilidad no es un rasgo del que goce ningún skaven, pero los asesinos del clan Eshin son crueles incluso para la medida de los suyos. Muchos mueren durante su entrenamiento, y más de uno a manos de su maestro. Dricht Skuttlespite es el último aprendiz del Maestro Asesino Fleer Twitchkill. No se aguantaban; y, sin embargo, acabará yendo a por los PJs.

No tiene interés en la 'venganza' en sí; en todo caso, los PJs le hicieron un favor al eliminar a su maestro. Sin embargo, Dricht considera que la capa de sombras de Twitchkill es suya por derecho y hará casi cualquier cosa para conseguirla. Este objeto está hecho de pelo humano grasiento, telarañas viejas y hebras de *Ulgú*. No es una cuestión de deseo, sino de necesidad. Al sobrevivir a su maestro, Dricht ha atraído la atención de los altos mandos de su clan. Es muy probable que lord Sneek, líder del clan Eshin y Señor de la Decadencia, dirija su mirada hacia Dricht.

Todos los asesinos Eshin son elevados a esa posición al realizar una tarea establecida por el propio lord Sneek. Se trata, inevitablemente, de una misión increíblemente difícil de algún tipo (el asesinato de un funcionario de alto rango de los skaven o del Imperio, por ejemplo) y debe completarse en un plazo muy estricto. Si Dricht quiere completar esta tarea y vivir, debe contar con todas las ventajas que pueda conseguir con sus hábiles y sigilosas zarpas. Recuperar la capa de sombras encantada de su maestro sería un excelente comienzo para asegurar su propia supervivencia a largo plazo.







**DRICHT SKUTTLESPITE**  
**ACECHADOR NOCTURNO DEL CLAN ESHIN**

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	47	51	32	43	45	55	31	37	32	24	14

**Rasgos:** A distancia (jezzail) +10 (120), A distancia (pistola ballesta) +9 (10), Arma (espada) +7, Armadura 1, Coletazo +5, Sigiloso, Visión nocturna

**Habilidades:** A distancia (ballesta) 66, Atletismo 65, Cuerpo a cuerpo (básico) 57, Esquivar 70, Ingeniería 71, Movimiento silencioso 65 (+5 NE debido a Sigiloso)

**Talentos:** Disparo infalible 2, Disparo seguro 2, Esquivador, Maestro del combate, Rata de túnel, Reflejos de combate

**Accesorios:** 2 pistolas ballesta, conjunto vertiginoso de sustancias letales, derecho a ser herido

**Armería de Dricht**

Dricht utiliza una gran variedad de venenos con los virote de su ballesta. Los siguientes son dos de sus favoritos, el primero de los cuales seguramente intentará utilizar para sonsacar la verdad a uno o varios de los Personajes.

**Embobador:** una rara sustancia hecha combinando varios extractos químicos, veneno de escorpión y esporas de hongos alucinógenos. Cualquiera que sufra daño de un virote empapado con embobador, debe hacer un Chequeo **Difícil (-20)** de **Aguante** o tirar inmediatamente en la tabla **Borracho como una cuba** (WJdR, pág. 121) y aplicar el efecto resultante. Además, cada vez que se les haga una pregunta, deben hacer un Chequeo **Complicado (-10)** de **Voluntad** o soltar incontroladamente una respuesta sincera. Ambos efectos duran un número de Asaltos igual a tu Bonificador por Resistencia 10. Otras dosis les obliga a volver a tirar en la tabla y prolongan la duración.

**Beso oscuro:** un veneno hecho con la saliva de una serpiente marina. Cualquiera que reciba daño de un virote empapado de beso oscuro, debe hacer un Chequeo **Complicado (-10)** de **Aguante** o sufrir 3 Heridas más que ignoran la Armadura y la Resistencia.

## SUPOSICIONES DE ASESINATO

Durante los sucesos de **La Rata Cornuda**, los PJs están casi seguros de atraer la atención no deseada del Maestro asesino Fleeer Twitchkill, un asesino del clan Eshin que posee, o quizás está poseído por, una capa de sombras encantada, y con el deseo de matar a la mayoría de las criaturas que encuentra. El asesino ha sido enviado para silenciar a los enemigos de los skaven en Middenheim, especialmente a aquellos que se han topado con pruebas de su actividad, o que pueden revelar a los skaven al resto del mundo.

Se supone que los PJs tendrán que matar a Twitchkill o caerán bajo sus espadas envenenadas. Aunque es posible que los PJs lo eviten de alguna manera, tal alivio sólo puede ser temporal, los buscará por todo Middenland si es necesario. Es imposible negociar con él y su persecución es incesante.

## BRILLI-BRILLI

Al igual que su amo, Skuttlespite no tiene muy buen concepto de otras especies, pero sabe que la mayoría de ellas parecen estar obsesionadas con el oro. El acechante nocturno estudiará a los PJs desde la distancia durante un tiempo, antes de preparar su emboscada '*inteligente-astuta*': un montón de oro '*brilli-brilli*' colocado en un lugar discreto, como en una caja al final de un callejón o en un tocón en un claro sombrío. Skuttlespite cree que esos ingenuos no podrán resistirse a un señuelo así. Consiste en sólo un par de Coronas de oro reales, siendo pirita en su mayor parte.

Una vez que los PJs se lancen a por su cebo, intentará disparar contra uno o más objetivos con un virote empapado de embobador (ver sus estadísticas), y luego exigirá respuestas a sus preguntas desde las sombras (habla un reiklandés pasable). Le resultará imposible creer que todos los PJs hayan renunciado voluntariamente a la capa de sombras, pero cualquier cosa que indique que sus superiores la tienen (*¡Ah, sí-sí, tomada por su jefe de garra!*) le hará interrogarles con dureza sobre dónde estaría guardada.

Una vez que Skuttlespite se haga con la capa o, para su horror, descubra que ha sido destruida, se retirará para volver en el momento que elija a fin de silenciar a los PJs para siempre, ya que ahora saben demasiado sobre los skaven para la comodidad del clan Eshin.



## CÓMO UTILIZAR A SKUTTLESPITE

Cuándo y dónde desplegar al aprendiz es algo que debe manejarse con cuidado. No atacará a los PJs demasiado pronto después de que derroten a su maestro. El sentido de la cautela, por no hablar del miedo, le impedirá actuar inmediatamente. En cambio, los observará con atención, aunque con menos pericia que Twitchkill. La sensación de alivio de los PJs por haber matado al asesino pronto se desvanecerá al darse cuenta de que vuelven a ser observados de cerca desde la oscuridad.

Igualmente, Dricht no puede esperar demasiado antes de atacar. Correrá la voz de que Twitchkill ha muerto, si no lo ha hecho ya, será convocado ante lord Sneek y se le asignará una prueba. Por lo tanto, no puede entretenerse y tendrá que hacer su movimiento, incluso si no caen en una de sus ingeniosas trampas.

### Antes de abandonar Middenheim

Las calles de Middenheim ofrecen una amplia cobertura y oportunidades para que Skuttlespite ataque. Es poco probable que ataque durante el día, pero si los PJs están fuera de casa por la noche los atacará si puede. Las zonas como el Wynd serían las mejores: las calles estrechas y sinuosas con muchos edificios abandonados y la falta de patrullas proporcionarán al posible asesino muchas oportunidades. Sin embargo, es posible que su despliegue de 'oro' sea arrebatado antes de que tenga tiempo de ponerse en posición. Los PJs pueden encontrarse con montones de pirita inexplicablemente dejados en su camino, o con un chaval de la calle desapareciendo en un callejón, con una corona de oro en la mano, sin poder creer su suerte.

### De camino hacia el Piquete

El camino es largo y Middenland está aislado, lo que da a Skuttlespite muchas oportunidades de atacar a los PJs. Puede dejar algún cebo en el camino delante de ellos, o esperar hasta la noche para atacarlos mientras algunos duermen. Sin embargo, evitará atacarlos en una posada, ya que el ruido atraerá sin duda una atención no deseada.

### En el Piquete

A Skuttlespite le importan poco los Colmillos Amarillos, y desconoce por completo, quizá deliberadamente, sus actividades en el Piquete. Sin embargo, la presencia de tantos soldados armados le hace reflexionar, y a menos que los PJs sean muy descuidados en cuanto a su propia seguridad personal, evitará atacarlos mientras estén allí.

### De camino a Karak Skygg

Esta es la última oportunidad de Skuttlespite para atrapar a los PJs, ya que a estas alturas seguramente le habrá llegado una convocatoria de lord Sneek. Tendrá que atacarlos en algún lugar de las montañas, arriesgando incluso su propia vida para sacarles respuestas sobre la capa.

### Dándole la vuelta al guion

Si los PJs lo están pasando demasiado mal con el maestro, puede ser inteligente desplegar a Dricht en un papel totalmente diferente. En lugar de 'vengar' a su maestro post mortem para recuperar la codiciada capa, haz que Dricht se acerque antes a los PJs y ofrezca ayudar a emboscar a Fleer Twitchkill y matar al molesto asesino. Va en consonancia con la naturaleza traicionera de los skaven y no excluye en absoluto que Dricht vuelva a atacar a los PJs más tarde. Después de todo, es mejor atar los cabos sueltos antes de que se conviertan en una molestia.

## DEMASIADO DE ALGO BUENO

Si los PJs acaban con Skuttlespite, evita la tentación de enviar otro asesino contra ellos. Al menos por ahora. Un asesino sigiloso seguido de otro es suficiente, y si simplemente envías a otro aprendiz tras ellos estarás poniendo a prueba la paciencia de los Jugadores. Peor aún, ¡puedes distraerlos de la trama principal! Al derrotar a un asesino del clan Eshin y a su aprendiz acechante nocturno, los PJs han demostrado a los habitantes del Imperio Subterráneo que estos particulares habitantes de la superficie son resistentes a las tácticas habituales del clan Eshin. Aunque los propios asesinos nunca lo admitirían, el precio de cualquier contrato sobre las vidas de los PJs se disparará a medida que la oferta de asesinos dispuestos a aceptarlo disminuya drásticamente. Después de todo, hay objetivos más fáciles.





# CAPÍTULO 7

## LA CONSPIRACIÓN SKAVEN



*¡Diantres! ¡Cuentos de ratas que viven bajo la ciudad! ¿Estás loco? No hables más de eso o acabarás en el calabozo, o peor. Vámonos antes de que alguien nos oiga'.*

En las más remotas aldeas del Imperio y en las bulliciosas ciudades de Reikland, así como en los largos y oscuros pasillos del poder, sus espías acechan, siguiendo cada movimiento de los humanos, a la espera de atacar. Sus asesinos chantajean y asesinan a funcionarios de todo el Imperio. La mayoría de las atrocidades ocurren sin dejar rastro. Pueblos enteros desaparecen de la noche a la mañana. Los ejércitos imperiales han llegado a enfrentarse a ellos en combate abierto. Sin embargo, la mayoría del Imperio niega la existencia de los skaven. Uno podría preguntarse cómo es posible que una amenaza tan amplia pase desapercibida (y mucho menos que sobreviva, florezca y prospere) durante tanto tiempo. Aquellos que hablan acaban muriendo, o se guardan el conocimiento de la existencia de los skaven para sí mismos después de ser testigos de la humillación pública y la posterior eliminación de sus compañeros más parlanchines. La negación y el miedo son emociones letales, y combinadas proporcionan las condiciones óptimas para que los skaven se muevan libremente.

### UNA VIDA DE ENGAÑO

La sociedad skaven, a falta de un término mejor, es el epítome de lo 'despiadado'. Los skaven no tienen ningún concepto alguno del honor, la ética o la amistad: no hay alianzas, sólo traiciones estratégicamente retrasadas. Cada señor de la guerra está a un paso de que un subordinado le apuñale por la espalda y ocupe su lugar. Todos los subordinados saben que, si no lo hacen ellos, lo harán sus compañeros. La constante lucha por el estatus personal y el poder lo consume todo.

Después de que casi se destruyeran en una guerra civil, la Rata Cornuda entregó a sus hijos el Pilar Negro de los Mandamientos, 169 leyes para la sociedad skaven. Pero estas leyes son ridículamente complejas y abiertas hasta el punto de que la única ley verdadera es 'Que no te pillen'. Todo lo demás son meros pretextos. Los skaven supervivientes se han convertido en expertos en asesinatos clandestinos, en cambiar las culpas, en ocultar o destruir pruebas y en inculpar a sus rivales para que carguen con la culpa de todo. Esta experiencia les sirve para ocultar sus planes al mundo de la superficie.





## LOS QUE SABEN DEMASIADO

Un erudito puede encontrar registros perdidos de las actividades de los skaven, o un guardia de la ciudad puede notar un patrón en ciertos robos y muertes inexplicables, lo que puede llevar a vías de investigación que los skaven quieren despejar. Ocasionalmente, una operación sale mal y los skaven se ven obligados a dejar un objetivo con vida, o dejan un cuerpo atrás en su huida. Los skaven vigilan de cerca la superficie, en busca de personas que se acerquen demasiado a descubrir la verdad.

El asesinato suele ser la solución más práctica y eficaz a este problema. Un campesino o un burgués rara vez tiene una seguridad destacada, y es un asunto trivial infiltrarse en su casa y matarlo mientras duerme. La nobleza y otros individuos poderosos, con mejor seguridad (y mucha más paranoia por ser asesinados por sus rivales), pueden requerir una visita de los asesinos del clan Eshin, que pueden infiltrarse en casi cualquier fortaleza con facilidad.

Los skaven son astutos y perspicaces, con lo que la mayor parte de las veces se aseguran de que otros hagan el trabajo sucio por ellos. De repente, las autoridades reciben un chivatazo anónimo, encuentran convenientemente pruebas irrefutables de que alguien que estaba a punto de hacer público el asunto de los skaven era un hereje u otro criminal atroz, y esa persona es ejecutada sumariamente. Sus archivos sobre los skaven son posteriormente quemados como desvaríos blasfemos o rápidamente robados de las bibliotecas y salas de pruebas, y la gente se olvida rápidamente de todo ello. Lo único que perdura es el recuerdo del difunto desacreditado o tomado por loco. (Para más información, véase el capítulo 9: El encubrimiento, **La Rata Cornuda**, pág. 62).

A veces la eliminación de un objetivo causaría más problemas de los que podría resolver. Matar a nobles especialmente poderosos o a personas conocidas, establecidas o incluso notorias, que saben demasiado podría traer consigo múltiples investigaciones, cada una con la posibilidad de descubrir la verdad. En tales casos, los skaven aún pueden convertir la situación en una ventaja. El objetivo podría ser coaccionado para que guarde silencio, o bien podrían utilizar a su familia o a sus seres queridos para asegurarse su cooperación. Las amenazas son invariablemente horribles; los skaven ven a todas las demás razas como mano de obra esclava, conejillos de indias o comida, y sus amenazas coinciden con su cruel desprecio por las razas 'inferiores'.

El chantaje también es increíblemente efectivo. Muchos funcionarios tienen secretos sucios que podrían acabar con sus carreras y los skaven son expertos en olfatear y beneficiarse de esos secretos escandalosos o impúdicos. Cualquier cosa, desde la pequeña corrupción hasta el 'juntarse' con demonios, se utiliza para silenciar a un testigo. Un objetivo puede incluso ser expuesto a la piedra bruja para causarle una mutación, dejando que el testigo sea asesinado por una turba enfurecida. Por supuesto, los skaven podrían ofrecer curar la deformidad de su objetivo, si accede a cumplir sus órdenes.

## UN SECRETO MAL GUARDADO

Hay partes del Viejo Mundo que no pueden permitirse el lujo de fingir que los skaven no existen. En particular, Tilea ha sufrido durante mucho tiempo los ataques abiertos de los hombres rata. Por ello, las ciudades-estado no escatiman en gastos para defenderse de ellos. Una famosa compañía de mercenarios llamada los 'Caccia Rattas', veteranos antiskaven todos, y financiada personalmente por el príncipe protege la ciudad de Miragliano. La negativa del Imperio a reconocer a los skaven frustra a las naciones del sur. Los cotilleos de taberna sobre el tema van de lo lúgubre a lo absurdo:

*¡Los imperiales quieren hacer creer que los hombres rata son un mito porque están aliados con ellos! Mira qué peludos son, ¡porque están a medio camino de ser unos skaven ellos mismos!'*

*'El Imperio carece tanto de modales y de una civilización adecuada, que no es de extrañar que los hombres rata se hayan infiltrado tan profundamente sin que ellos lo sepan.'*

*'Hechicería skaven, mio amico. Han lanzado un poderoso hechizo de ignorancia por todo el Imperio para ocultar su presencia. Por eso también sus hombres no se bañan y su vino es horroroso.'*

*'Lo saben, pero no se lo dicen al pueblo. ¿Por qué? Miralos, ya están atenazados por el pánico. Si admitieran que hay otra amenaza bajo sus pies, su sociedad se derrumbaría. Después de todo, mira a dónde nos ha llevado.'*

Por su parte, los skaven y sus agentes trabajan para avivar las tensiones entre las naciones para que sus historias sean recibidas con escepticismo, y lo que no puedan desacreditar, lo embellecerán hasta tal punto que se convierta en un divertido y extravagante cuento infantil.

*'Capitán, no estoy llamando mentirosos a sus hombres. De hecho, la celda de su prisionero contiene un túnel a lugares desconocidos. Pero observe las marcas en la piedra, aquí. Apunten hacia arriba. Su sospechoso de asesinato no se abrió paso excavando hacia afuera; alguien, o algo, se abrió paso excavando hacia adentro'*

- Inspector Fraucht, posteriormente hallado muerto en los muelles de Altdorf con trece puñaladas en la espalda



## LOS QUE NOS SIRVEN: LA SECTA DEL COLMILLO AMARILLO

‘*El fin del mundo se acerca*’ es un estribillo común en todo el Imperio. Los Poderes Ruinosos se fortalecen, las hordas de pieles verdes asolan la tierra y el antiguo orden social del Imperio se desmorona ante el aumento de la clase media, la nobleza irresponsable y las sectas desestabilizadoras. Estas últimas son el mayor peligro, ya que sus miembros a menudo no se dan cuenta de que son esclavos de los poderes oscuros. Las sectas más viles son plenamente conscientes, e incluso trabajan para acelerar el fin que se avecina. La secta del Colmillo Amarillo es una de los más secretas y despreciables. Tiene células por todo el Viejo Mundo, y sigue cumpliendo las órdenes de los skaven con una crueldad abominable alimentada por la intimidación y la manipulación.

*‘Odio a los elfos y no me oculto de ello. Le partiré el cráneo a un elfo tan pronto como lo mire. Pero lo que vi en los corrales de los esclavos raki el día en que eliminamos su nido. Esa. Esa maldad. Por Valaya, hay algunos destinos que no deberías desear a ningún enemigo, y no hablaré más de ello’.*

- Fenna Gromheld, explorador de un Karak sobre la cooperación con los elfos cazadores de skaven’

Los miembros del Colmillo Amarillo ayudan activamente a llevar a cabo los planes de los skaven de una manera similar, astuta y clandestina, pero no tan despiadada ni conspiradora. Ven su supremacía como algo inevitable y su esperanza es que cuando los hombres rata finalmente derroquen al Imperio, se les permita gobernar lo que quede en pie. Es mejor sobrevivir con los destinos que los skaven han prometido que con todos los demás.

A la secta se le encargan muchas acciones odiosas, como deshacerse de pruebas, encubrir robos y asesinatos y proporcionar chivos expiatorios para lo que no pueden ocultar. El Colmillo Amarillo roe los cimientos de la civilización humana difundiendo propaganda en público, hábilmente redactada como prejuicios ‘aceptables’: ‘*Todo este pánico por las míticas ratas parlantes es una distracción del VERDADERO enemigo del Imperio: ¡esos bretones besadores de ranas!*’. Emulando la traición de los skaven, la secta es extremadamente cuidadosa a la hora de ocultar su participación, operando tras complejas mentiras, rumores escandalosos e intermediarios desconocidos que continúan con la astuta treta de la ofuscación. Los skaven hacen un uso excelente de otra capa de oscuridad. Consideran que la secta es una herramienta útil, cuando la necesitan.

Todas estas tácticas y otras más garantizan que, cuando las pruebas de los skaven salen a la luz, rara vez llegan lejos. Los miembros del Colmillo Amarillo y los funcionarios chantajeados se burlan y desacreditan a quienes advierten a la sociedad. Aquellos que persisten pronto acaban muertos, después de haber sido despojados de su dignidad y de que su reputación quede hecha añicos; sus amigos no quieren investigar, para no sufrir un ‘trágico accidente’. Los familiares desaparecidos son dados por muertos incluso mientras se afanan bajo los crueles latigazos de los skaven, para no volver a ver la luz del sol. Más sobre el Colmillo Amarillo en el siguiente capítulo..







# CAPÍTULO 8

## EL COLMILLO AMARILLO



Muchos humanos tienen una visión sombría del futuro. Creen que el Imperio está derrumbándose y que el propio Viejo Mundo está llegando a su fin. Parece que todo lo que construyen o crean se desmorona en la ruina y la corrupción: los gobernantes no se preocupan por sus súbditos y los miembros de la familia se traicionan entre sí por una moneda o una jarra de cerveza barata. Los cazadores de brujas queman a los inocentes, las cosechas se pierden y las oraciones caen en saco roto.

La mayoría se guarda estos sombríos pensamientos para sí misma, y hace lo que puede para sobrevivir un día más. Otros, sin embargo, están seguros de que se avecina un nuevo orden y han decidido unirse a él. Quieren estar en la cima cuando el Imperio finalmente se derrumbe. Para estas personas, la secta del Colmillo Amarillo y su adoración a los skaven ofrecen un medio de supervivencia y la promesa de un lugar en el nuevo orden que se avecina.

### ORIGENES DEL COLMILLO

No se sabe cuándo se formó exactamente el Colmillo Amarillo. Es posible que una secta de adoración a las ratas de algún tipo (lo que no es raro en el Imperio y más allá) fuera de alguna forma captada por algún skaven oportunista. También es posible que la creación de la secta fuera un plan skaven desde el principio, con humanos introducidos poco a poco en una organización totalmente inhumana. En cualquier caso, la idea de utilizar peones humanos es algo muy natural para los skaven. Se consideran superiores a cualquier otra especie y, por lo tanto, manipular a unos cuantos humanos para que cumplan sus órdenes resulta trivial. Con el tiempo, esta práctica de soborno e intimidación de unos pocos espías humanos útiles dio paso a algo mucho más cercano al adoctrinamiento absoluto. Lo mejor de todo es que la secta es ahora autosuficiente. De vez en cuando los skaven intervienen para guiarla en direcciones que consideran útiles, pero principalmente el Colmillo Amarillo ha crecido y se ha mantenido por sí mismo.





La secta tiene células en todo el Viejo Mundo, dondequiera que viven humanos con skaven debajo de ellos. En su mayor parte, ha mantenido su secretismo de forma admirable. Incluso en Tilea, donde la existencia de los skaven es más conocida, pocos podrían adivinar que sus seguidores humanos no son gente descarriada ocasional o un chantaje de alcantarilla, sino una secta de adoradores fervientemente devotos.

El Colmillo espera ansiosamente el día en que sus amos secretos se alcen, derriben el corrupto Imperio y concedan a sus siervos favoritos la primera elección del botín. Es casi seguro que esto no va a ocurrir, y de hecho para la mayoría de los skaven que no están acostumbrados a tratar con humanos (que es la gran mayoría) hay poca diferencia entre un humano y otro, y seguramente todos serán devorados cuando llegue el gran día y los hijos de la Rata Cornuda se alcen para ocupar el lugar que les corresponde sobre la carnicería de un mundo en ruinas.

## ORGANIZACIÓN

El Colmillo Amarillo es una organización secreta y clandestina, que prefiere trabajar entre bastidores. Sus miembros son expertos en manipular a los demás sin revelar sus propios objetivos. Así, cuando se frustra un plan, pocos reconocen la mano de los verdaderos conspiradores que están detrás. Incluso cuando las autoridades efectúan detenciones, las falsas pistas y las cortinas de humo que deja la secta hacen que su papel no se vea.

Las células de la secta no siguen ningún patrón en particular. El Colmillo Amarillo no es un grupo terriblemente exigente en lo que respecta a la afiliación, salvo que quienes no pueden mantenerse callados son rápidamente silenciados, por lo que cualquiera que esté lo suficientemente desilusionado y convencido del inminente colapso del Viejo Mundo puede encontrar un lugar. La estructura de la secta es muy fluida, ya que los líderes individuales suben y bajan mediante la astucia, la manipulación, la violencia y las alianzas con cualquier skaven que encuentren. En este sentido, la secta refleja la sociedad skaven, aunque los propios hombres rata tienden a considerar a estos habitantes de la superficie como tontos útiles a los que utilizar y descartar más que como aliados, sobre todo porque el concepto de alianza es nebuloso y muy cambiante en la mente skaven.

La secta se enfrenta actualmente a un cisma. Su facción más tradicional mantiene su visión sombría de que el mundo de la superficie está condenado, y los habitantes de la superficie con él, y lo mejor que pueden esperar es algún tipo de supervivencia bajo los amos skaven. La otra facción, que surgió hace poco y se está expandiendo rápidamente desde su base en Carroburgo, sostiene que la secta está destinada a derrocar a los skaven y gobernar el mundo de la superficie cuando el Imperio se desmorone inevitablemente. Después de todo, ¿no demostró Mandred la superioridad de los humanos, y no es agradable la traición a los ojos de la Rata Cornuda? Sin embargo, hasta que se establezca el nuevo orden y llegue el momento de arrebatar el poder a los hombres rata, practican la obediencia absoluta y trazan sus planes, como hacen todos los buenos skaven. En los últimos años esta facción ha sido liderada por Mila Raast (pág. 63).

## SÍMBOLO

El símbolo de la secta es un triángulo skaven estilizado con una de las puntas inferiores más larga que la otra y coloreado de un amarillo oscurecido. Para los rituales y los asesinatos se utiliza una daga curva, cuya forma recuerda a un colmillo. Los miembros más devotos llevan un pequeño colmillo amarillo tatuado bajo el brazo, mientras que otros llegan a arrancarse un incisivo, teñirlo de amarillo y colgarlo de una cuerda para llevarlo al cuello. La falta de un diente no suscita ningún comentario en el Viejo Mundo, donde casi nadie conserva la dentadura completa durante la edad adulta.

Los verdaderos devotos llevan las cosas a un grado aún mayor, modificando su propio cuerpo para parecerse lo más posible a una rata. Se liman los dientes en punta y se cosen las orejas para que se parezcan más a las de una rata. Algunos adoptan las afectaciones del habla y el comportamiento de los hombres rata, repitiendo palabras y adoptando movimientos espasmódicos. Los skaven, por supuesto, encuentran esto bastante divertido, y una prueba más de que la suya es la especie superior; después de todo, ¿por qué si no las criaturas inferiores tratarían de emularlos? Para algunos miembros del Colmillo Amarillo esto es así: desean parecerse a las criaturas que adoran. Para otros, especialmente entre la facción que conoce y adora directamente a la Rata Cornuda, esto se hace no para emular a los skaven, sino en homenaje a su dios elegido. Algunos de estos fervientes extremistas del Colmillo Amarillo han llegado a llevar cuernos. Mientras que el skaven medio no le da importancia a esto, encontrándolo quizás ligeramente divertido, la mayoría de los videntes grises lo verían como un grave insulto. Aunque unos pocos videntes grises tienen tratos con la secta, ninguno ha sido testigo directo de esta descarada blasfemia; sin duda, una ráfaga de rayos de disformidad pondría fin a tal encuentro con bastante rapidez.

## MÉTODOS

La secta del Colmillo Amarillo puede ser sorprendentemente eficaz. Utiliza la acción directa para atacar y socavar el orden existente. Es especialmente aficionada a los actos públicos de sabotaje que propagan el miedo y la consternación entre la población, como la contaminación de los pozos de Nordtor en el 2420, que dio lugar al brote de diarrea galopante (pág. 187 de **WJdR**) que infestó el barrio durante meses. Si no pueden encontrar un incauto conveniente para llevar a cabo un asesinato, la secta enviará a uno de los suyos para completar la tarea, pero tienen cuidado de eliminar todos los tatuajes de la secta y otras marcas de identificación del cuerpo del asesino. Este tipo de misiones son invariablemente suicidas, porque no debe haber pruebas que conduzcan al Colmillo Amarillo.

Normalmente los miembros de esta secta son enviados para despejar el camino para una incursión skaven, o para limpiar después de que dicho ataque haya ido mal. Más allá del objetivo más general de preparar la caída de las ciudades humanas, el Imperio Subterráneo siempre está atento a las áreas en las que podría obtener ventaja. Por ejemplo, la ingeniería humana es vigilada cuidadosamente, y sus diseños y planos son a menudo copiados o adoptados por los sectarios del Colmillo Amarillo insertados entre el alumnado de las facultades de Ingeniería. Los skaven han aprendido mucho observando de cerca las culturas humanas en lugares tan lejanos como Catai o Arabia y destacan por poner en práctica estos conocimientos.



Cuando se requiere una acción más directa, como matar a alguien que se ha enterado demasiado de la existencia de los skaven en el Imperio, el Colmillo Amarillo es utilizado para trazar el camino o reunir información para un asesino skaven más hábil, como el enviado a matar a Eunice Hasche en **La Rata Cornuda**. El Colmillo Amarillo sobresale en este papel, ya que su comprensión de la cultura humana significa que están mejor equipados para predecir los movimientos de un objetivo, por ejemplo, asistir a un partido de middenbol la próxima semana o a una obra de teatro ese mismo fin de semana (el deporte y el teatro son dos conceptos con los que la mayoría de los skaven tendrían problemas).

El Colmillo Amarillo siempre está al acecho de oportunidades para avanzar en su posición. A menudo, esto adopta la forma de solicitar mayor autoridad o autonomía a sus amos secretos. Los skaven consideran que este comportamiento es bastante comprensible, aunque indeseable, pero tal es su visión de los humanos que incluso a sus sirvientes más devotos rara vez se les confía una tarea verdaderamente importante. Aun así, de vez en cuando reciben una tarea para la que los skaven se considerarían más adecuados, como una incursión o un asesinato. En todos estos casos, un equipo skaven estará a la espera en las alcantarillas de abajo, listo para acudir y arreglar las cosas si los humanos han fallado de alguna manera. Si los humanos tienen éxito, los skaven atribuyen la victoria a su propia vigilancia de los torpes sectarios.

## SECTARIOS DEL COLMILLO AMARILLO

El DJ debe diseñar a medida los PNJs importantes del Colmillo Amarillo para que se ajusten al trasfondo y al papel requerido en una aventura concreta. Los PNJs de la secta menos importantes, o aquellos que se necesiten con urgencia, pueden ser diseñados de acuerdo con estas notas.

### SEÑALES DE LOS SKAVEN

La habilidad Lengua secreta (skaven) es exclusiva del Colmillo Amarillo, aunque otros bien estudiados en los skaven también podrían aprenderla. Permite a los sectarios dejar señales que pueden ser interpretadas por sus compañeros (como *'Esta persona es amiga de los amos secretos'* o *'Los amos utilizan estos túneles y no siempre son amistosos – evítalos'*). Los propios skaven nunca adquieren esta habilidad, ya que los signos utilizados son en realidad una forma degradada de queekish escrito que todos los skaven alfabetizados pueden entender.

## EL COLMILLO AMARILLO Y LAS MUTACIONES

El Colmillo Amarillo atrae a algunos mutantes, pero hay menos mutaciones entre sus miembros que las que podrían encontrarse en una secta de los Poderes Ruinosos como la Mano Púrpura. Aunque tiene numerosos ritos secretos, algunos bastante repugnantes, ninguno de ellos implica realmente la invocación del poder corruptor del Caos. Sus amos secretos comercian en piedra bruja, pero rara vez confían en el Colmillo Amarillo para manejar una cantidad considerable de este material.

Los sectarios suelen cambiar su apariencia deliberadamente, limando sus dientes y tomando medidas similares para parecer más ratas. Esto es popular entre los miembros más veteranos, que sirven principalmente a la secta, mientras que los que mantienen posiciones en la sociedad normal tienden a evitarlo.

Aunque son raros, quienes sufren una mutación que parece de naturaleza ratonil (como una cola o una zona del cuerpo muy peluda) suelen tener un estatus elevado en la secta, especialmente por parte de los miembros que adoran a la Rata Cornuda más directamente. Si estas mutaciones son o no un regalo de la Rata Cornuda es una cuestión abierta.







## SECTARIOS MENORES

Los sectarios menores constituyen la base del Colmillo Amarillo y muchos de ellos sólo han visto a un skaven una o dos veces, normalmente en el momento en que se inician en la secta. Suelen tener carreras como Burgueses, Campesinos o Pícaros. Muy pocos miembros de alto rango de la sociedad han caído bajo el dominio del Colmillo Amarillo, con la excepción de los que se encuentran en Carroburgo y sus alrededores.

Si el DJ necesita crear un sectario menor en detalle, usa el perfil de Sectario (ver **WJdR**, pág. 333) y añade una Carrera diaria que normalmente, pero no siempre, se extrae de las clases Burgués, Campesino o Pícaro, con el Talento **Identidad Secreta**.

### Jan Guterwass

Antiguo devoto sigmarita en la Guardia de la ciudad de Middenheim, Jan estaba acostumbrado a una sensación de hostilidad latente hacia su fe entre sus conciudadanos. Ulric era el dios más importante en su ciudad natal, pero Jan sabía que en otros lugares prevalecía el culto a Sigmar. En su mente, estas ciudades eran los bastiones de los valores sigmaritas devotos y monumentos al dios patrón del Imperio. Sin embargo, una peregrinación a Altdorf y un atraco en el muelle por parte de un matón del Garfio desengañaron a Jan de esta visión excesivamente sentimental. La ciudad parecía cualquier cosa menos devota, e incluso los que abrazaban la fe en Sigmar hacían poco por ayudar a sus maltratados hermanos de Middenheim.

Jan regresó a su casa, con la fe sacudida, y se dio a la bebida. Fue en *La Rata Abogada* donde el Colmillo Amarillo lo encontró, o más concretamente en un callejón empapado de orina tras la taberna, bebiéndose el salario y charlando de modo taciturno con las ratas. La visión del Colmillo de un Imperio plagado de corrupción, que se tambalea al borde del colapso apocalíptico, atrajo a Jan. Con el celo de un nuevo converso, regresó a la Guardia de la ciudad y desde entonces ha estado proporcionando información al Colmillo Amarillo.

#### JAN GUTERWASS

##### SECTARIO MENOR DEL COLMILLO AMARILLO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	37	41	38	31	40	38	28	33	35	41	13

**Rasgos:** A distancia (ballesta pesada) +9, Arma (espada) +7, Armadura 2

**Habilidades:** A distancia (ballesta) 61, Atletismo 60, Cuerpo a cuerpo (básico) 47, Esquivar 50, Lengua secreta (skaven) 35, Sabiduría académica (skaven) 34

**Talentos:** ¡A correr!, ¡Condenado! (Busca tu camino y no te desvíes)

**Accesorios:** 1d10 cp, arma de mano (espada), cota de malla, ballesta pesada y 12 virotes, uniforme de la Guardia de la ciudad de Middenheim



## SECTARIOS MAYORES

Los sectarios mayores son en su mayoría Burgueses, Campesinos o Pícaros de estatus Plata. En lugar de empezar con el perfil de sectario, crea el PNJ de forma normal y luego añade las Habilidades Sabiduría académica (skaven) y Lengua secreta (skaven) a un nivel apropiado, junto con los Rasgos *Identidad secreta* y, si lo deseas, *Corrupción (menor)*.

Podrías decidir que un sectario mayor ha aprendido (o robado) habilidades y otros conocimientos de un maestro skaven. Las Habilidades, Talentos y otros conocimientos exactos dependerán del clan en cuestión, y normalmente no consistirán en nada más allá de lo que podría tener un miembro de rango bajo o medio del mismo.

### Mila Raast

Mila Raast es bastante inusual, ya que nació en el Colmillo Amarillo. Sus padres eran miembros prominentes de la rama de Carroburgo, y se veían constantemente envueltos en sus retorcidas intrigas y planes. Mila era una niña precoz y encantadora y se aficionó a la secta con un entusiasmo que rozaba el delirio. Como noble menor de Carroburgo, Mila utilizó toda su astucia e influencia para elevar a los miembros de la organización a posiciones prominentes en la ciudad y, en años posteriores, en toda Middenland. Sus padres acabarían falleciendo, víctimas de una disputa entre sectas que Mila vengó sin despeinarse. Para entonces, el Colmillo Amarillo lo era todo para ella, y el acto de traición asesina no era más que otra forma de alabar a la Rata Cornuda.

Desde entonces, Mila ha gastado gran parte de su influencia y la mayor parte de su riqueza en pos del objetivo de la secta de hacerse con el control de Carroburgo, y mientras su poder y riqueza seculares han disminuido, su influencia ha aumentado. Ha viajado a Middenheim para inspeccionar su célula, segura de que el éxito que encontraron en Carroburgo puede repetirse en la cima del Fauschlag. La rama de Middenheim no se ha tomado bien esta intrusión. En particular, Raina Mūs (**La Rata Cornuda**, pág. 19) ha tomado aversión a la noble. El hecho de que Mila sea miembro de segunda generación del Colmillo Amarillo, además de rica, indigna aún más a Raina.

De una manera que cualquier skaven encontraría eminentemente familiar, Mila está al acecho de cualquier forma de destacar lo mucho que el Colmillo Amarillo de Middenheim podría utilizar su experiencia. Para ello, puede acercarse a los PJs con información sobre las actividades de la secta, con la esperanza de que su interferencia enfatice la necesidad de una mano más fuerte, específicamente la suya. Por supuesto, hará que estos sean asesinados una vez que hayan desempeñado su papel, pero hasta ese momento Mila empleará el encanto que tan bien le ha servido en la vida hasta ahora.



MILA RAAST  
SECTARIO MAYOR DEL COLMILLO AMARILLO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	27	31	28	31	51	42	38	55	65	55	14

**Rasgos:** Arma (daga) +5

**Habilidades:** Consumir alcohol 41, Cuerpo a cuerpo (básico 37, esgrima 37), Intimidar 48, Jugar 65, Lengua secreta (skaven) 65, Sabiduría académica (heráldica 65, skaven 75), Sobornar 65, Tocar (gaita) 48

**Talentos:** Atractivo 2, Etiqueta (nobles, Colmillo Amarillo), Leer/Escribir, Sangre noble, Suerte 3

**Accesorios:** cartas de presentación a Petra Liebkosen y Kirsten Jung, daga con gemas incrustadas (6 co), diligencia y tiro de caballos, una fortuna menguante (aproximadamente 200 co en propiedades y posesiones, excluyendo las que aparecen aquí)



## HECHICEROS DE LA SECTA

Es raro ver a un hechicero de la secta en el Colmillo Amarillo, ya que los skaven guardan su magia celosamente. Sin embargo, un habitante de la superficie con talento para la magia es un activo valioso, y la secta tiene especial cuidado en reclutar a aquellos con talento para la brujería. Un miembro con entrenamiento formal como hechicero sería especialmente valioso, pero hasta ahora no ha aparecido ningún individuo así, al menos no en Middenheim.

Cualquier hechicero del Colmillo Amarillo tendrá acceso a un puñado de hechizos menores y a uno o dos hechizos arcanos como mucho. Los skaven nunca enseñan hechizos de los Saberes de la Plaga, el Sigilo o la Ruina, y aunque los skaven guardan grimorios, suelen estar inscritos en la carne de esclavos vivos y, por tanto, son incómodos de colocar en las estanterías y difíciles de descifrar. Un

sectario excepcionalmente astuto y consumado puede ser capaz de robar algún conocimiento mágico, pero esto es increíblemente raro, y los videntes grises perseguirían sin descanso.

Los hechiceros del Colmillo Amarillo suelen lanzar sus hechizos emulando a los skaven. Utilizarán hechizos como Forma de bestia para convertirse en una rata gigante o pestilente, adoptarán cualidades de rata cuando lancen *Temible*, o *Crear animal* pequeño para crear exclusivamente ratas.

La mayoría de los miembros del Colmillo Amarillo que usan la magia son brujas, místicos o adivinos engañados. Un individuo en particular puede seguir la carrera de Hechicero. Tales individuos tendrán mejor acceso que el habitual a la piedra bruja, a pesar de que los skaven la guardan celosamente. Para más información sobre cómo un hechicero temerario puede hacer uso de la piedra bruja, véase *WJdR*, pág. 237.

## EQUIPO SKAVEN

Más que la mayoría de las otras razas, los skaven se caracterizan por una amplia gama de armas distintivas y otro equipo, que se describe en el Capítulo 3.

Aunque puede ser tentador armar a los sectarios del Colmillo Amarillo con todo tipo de terribles armas potenciadas con piedra bruja, los skaven son reacios a confiar tales tesoros incluso a sus propios guerreros de clan, y mucho menos a los humildes habitantes de la superficie. Ciertamente, no enseñan a los no skaven las habilidades de Saber y Oficio necesarias para entender y manejar semejantes armas.

Aun así, el Colmillo Amarillo no tarda en dominar las virtudes skaven del engaño y la traición enmascarados por la adulación servil. De vez en cuando, un grupo consigue robar algún artefacto y llevarlo al mundo de la superficie, normalmente con la intención grandiosa de causar una destrucción generalizada en nombre de la Rata Cornuda. Sus torpes intentos de manejar estos artefactos sin disponer de la formación adecuada pueden dar lugar a niveles de destrucción impresionantes, pero rara vez como ellos pretendían. La mayoría de las veces, sus esfuerzos conducen a un mal funcionamiento catastrófico que les cuesta la vida. Sin embargo, los que mueren son los más afortunados: los skaven son implacables con los ladrones y no aprecian el trabajo extra que se requiere para encubrir tales incidentes, de modo que los habitantes de la superficie sigan ignorando a los hombres rata y su tecnología.

## LA RATA CORNUDA, DIOS DE LOS SKAVEN

Los humanos del Colmillo Amarillo varían en su conocimiento de los skaven y su asqueroso dios, la Rata Cornuda. La mayoría sabe muy poco de este dios, o tal vez piensa en él como una especie de supervisor o líder viviente de los skaven. Algunos, sin embargo, han llegado a un mayor conocimiento y alaban a la Rata Cornuda directamente, concediendo a sus asquerosos hijos el debido respeto, pero sin adorarlos directamente. Los propios skaven aún no se han dado cuenta de que existe esta distinción, ya que son propensos a subestimar incluso a los humanos que les sirven.

Estos sectarios de la Rata Cornuda se adhieren a su fe de forma algo diferente a los propios skaven. En lugar de adorarla por miedo, como a un padre severo, algunos miembros del Colmillo Amarillo se atreven a esperar su favor. Trabajando activamente para destruir la civilización del Viejo Mundo, y acelerando así el inevitable amanecer de la nueva era, esperan ser recompensados con poder y posición o, al menos, librarse de la matanza que espera a los demás habitantes de la superficie. Su concepción de la Rata Cornuda es más racional, más compasiva que la del dios funesto de los skaven: además de retener el castigo, esta Rata Cornuda también podría recompensar a quienes la complacen.





# CAPÍTULO 9

## GUÍA DE LAS MONTAÑAS CENTRALES



Situadas en la frontera entre Middenland, Hochland, Nordland y Ostland, las Montañas Centrales son la única cadena montañosa que se encuentra por completo dentro del Imperio. Su turbulenta historia y sus limitados yacimientos minerales han hecho que estén escasamente pobladas, acechadas por monstruos y otros peligros.

### HISTORIA

Las Montañas Centrales tienen una larga historia, que se remonta a mucho antes que la del Imperio que ahora las reclama. Antes de que Sigmar caminara por el Viejo Mundo, los enanos construyeron allí sus hogares en las altas e implacables cumbres.

### KARAZ GHUMZUL

Los primeros relatos sobre las Montañas Centrales provienen de los enanos que se asentaron allí durante la expansión de la Edad de Oro. Llamaron a este reino Karaz Ghumzul, y aquellos enanos declararon su independencia del corazón enano de Karaz Ankor durante la Guerra de la Barba (-2000 a -1600 CI). Las razones para ello son discutidas: algunos estudiosos (principalmente elfos y humanos) afirman que los enanos de Karaz Ghumzul eran incómodamente conscientes de su posición aislada y de su proximidad a la comunidad de elfos silvanos de Laurelorn. Los propios enanos sostienen que tenían preocupaciones mayores que una disputa entre dos reyes distantes, pues sus prospectores habían descubierto una puerta del Caos bajo las montañas, y el reino necesitaba toda su fuerza para contenerla.

Además de estos peligros, las montañas no proporcionaban la riqueza mineral esperada. Cuando comenzó la Era de la Aflicción (-1500 a -108 CI) y los pieles verdes y los skaven cayeron sobre Karaz Ghumzul, los enanos abandonaron sus ciudadelas y huyeron de las Montañas Centrales para regresar a Karaz Ankor. Sellaron las puertas, las enterraron bajo la roca y destruyeron los caminos que conducían a ellas.

Hasta el día de hoy, los enanos no dirán qué fue lo que llevó a su pueblo a abandonar Karaz Ghumzul, pero cuando abandonaron las montañas cerca de donde ahora se encuentra el castillo Lenkster, los sacerdotes enanos lanzaron una maldición sobre las montañas y todo lo que había en ellas. Desde entonces, muchos buscadores y aventureros han buscado las minas enanas perdidas, pero ninguno ha tenido éxito. Cuando Karaz Ghumzul fue abandonada, los hermanos de Grimmir fueron los únicos enanos que se quedaron. Estos monjes-matadores enanos se convirtieron en los guardianes de la Fortaleza del Primer Matador, honrando su antiguo juramento de custodiar la puerta del Caos que hay debajo.

### ASENTAMIENTO HUMANO

Siglos más tarde, los humanos en expansión no tuvieron más éxito en el asentamiento de las montañas, tratándolas en cambio como una barrera que dividía las tierras de varias tribus tempranas. Irónicamente, aquel terreno peligroso y acosado por los monstruos proporcionó a las primeras comunidades humanas una medida de protección entre sí, ya que las partidas de guerra no podían cruzar las montañas con seguridad. Esto significaba que algunos de los asentamientos humanos cercanos podían florecer y crecer, siendo los más notables Middenheim, Wolfenburgo y Bergsburgo. Si bien es cierto que los monstruos bajaban de las montañas de vez en cuando, los resistentes habitantes de la región eran capaces de enfrentarse a ellos. Con el paso de los siglos y el nacimiento del Imperio, las fortalezas estratégicamente situadas en Roezfels, el castillo Lenkster y el Torreón de Oropel protegieron las tierras bajas asentadas, dando paso a una era de paz y prosperidad para las provincias circundantes.

### LA INCURSIÓN DEL CAOS

Esa paz llegó a su fin de forma abrupta en el año 2302 CI, cuando las fuerzas del Caos invadieron Kislev y se adentraron en las provincias del norte del Imperio. La amenaza del Caos fue finalmente derrotada más de sesenta años después, pero aún sobreviven focos aislados de hombres bestia y guerreros del Caos en las zonas más remotas del Imperio, a pesar de todos los esfuerzos por erradicarlos. El Torreón de Oropel es uno de esos lugares. Cayó en manos del Caos en los primeros días de la incursión y nunca ha sido reconquistado. Las fuerzas de Middenheim, Middenland y Ostland se combinaron para construir una gran fortificación circular conocida como 'el Piquete' (ver **Capítulo 10: El Torreón de Oropel**), que sirve para mantener contenidos a los defensores de este, y actúa como base desde la que pueden partir expediciones privadas para intentar reconquistarlo.

### LA FIEBRE DEL ORO DEL 2497

A pesar de la reputación de esterilidad de las Montañas Centrales, y del hecho de que ni siquiera los enanos habían logrado encontrar ninguna riqueza mineral allí en más de mil años de búsqueda, hubo una breve fiebre del oro en el 2497 CI.

Miles de desesperados se adentraron en las montañas, la mayoría de ellas lamentablemente mal equipados y todos carentes de habilidades de supervivencia al aire libre o de búsqueda de oro. Cientos de ellos murieron a causa de accidentes, inclemencias del clima y ataques de monstruos: los que regresaron volvieron a casa más pobres que cuando partieron.



El nacimiento de la historia del oro se atribuyó más tarde al panfletero de Middenheim Oda Fortune, recién llegado de una estancia en la colonia minera, que había estado vendiendo mapas falsos a 1 co cada uno. Las autoridades encontraron su casa en llamas con una multitud enfurecida fuera, pero nunca se encontró rastro del malhechor. Se dice que partió hacia Marienburg al día siguiente de la venta del último panfleto falso.

## EL TERRENO

Las imponentes cumbres grises de las Montañas Centrales se elevan abruptamente desde los bosques circundantes, formando una barrera que sólo puede ser cruzada por un puñado de pasos. Es un entorno duro e implacable, acechado por monstruos de todo tipo, incluyendo, según algunos, una pequeña pero obstinada comunidad de pieles verdes cuyos antepasados no fueron totalmente eliminados por los enanos de Karaz Ghumzul.

Aunque el terreno natural de las Montañas Centrales es suficientemente duro, hay puntos aquí y allá (especialmente la zona que rodea al Torreón de Oropel) que han sido aún más deformados por la larga presencia del Caos en la región.

Estas tierras no son tan extrañamente retorcidas como las del Norte, pero, aun así, pueden ser mortales. Algunos creen que el

terreno conoce el momento en que un recién llegado pone el pie en la tierra. Los visitantes no deseados serán recibidos con condiciones meteorológicas extrañas y feroces: por ejemplo, fuertes tormentas de granizo persiguen a los viajeros, golpeándolos con trozos de hielo del tamaño de una cabeza humana. Los arroyos de las montañas saltan de sus cauces como grandes serpientes constrictoras, que se esfuerzan por arrastrar a los transeúntes hacia su muerte. Los caminos rocosos están plagados de piedras afiladas como cuchillas, cuyas heridas se infectan y a veces se deforman en asquerosas mutaciones.

Sin embargo, en su mayor parte, el terreno es duro pero natural. El hielo y la nieve cubren los picos, las crestas afiladas dividen el valle de un precipicio de otro, y los caminos de montaña se desvanecen con el mal tiempo, convirtiéndose en traicioneros deslizamientos de roca suelta y barro que pueden lanzar a los viajeros incautos a su perdición en rocas dentadas muy por debajo.

## LUGARES DE INTERÉS

A pesar de ser áridas, las Montañas Centrales no están totalmente desprovistas de asentamientos. Unos pocos granjeros excepcionalmente resistentes se ganan la vida en las estribaciones, y hay un puñado de otros lugares dignos de mención.

### EL TORREÓN DE OROPEL

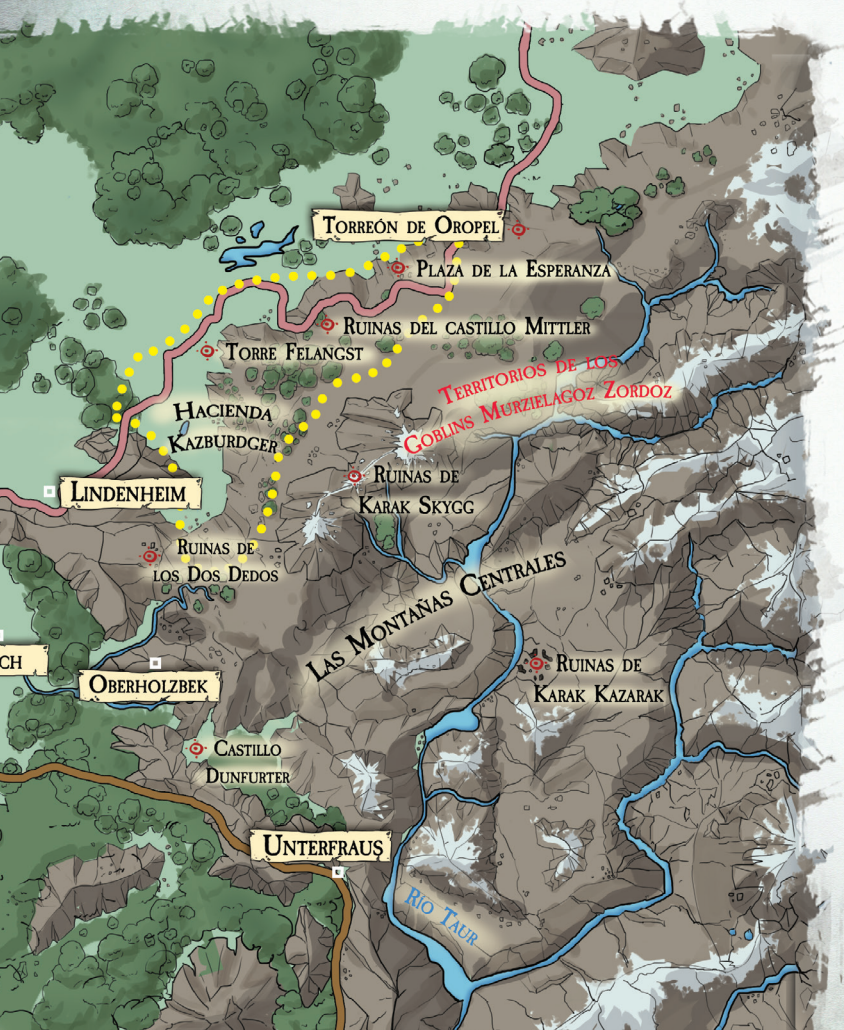
Originalmente una de las tres fortalezas imperiales que protegían los alrededores de las Montañas Centrales, fue invadida por las fuerzas del Caos hace dos siglos y nunca ha sido reconquistada. El capítulo 5 de **La Rata Cornuda** incluye más información sobre esta sede de la corrupción.

### EL PIQUETE

Construido por orden de Magnus el Piadoso para contener al Torreón de Oropel y sus habitantes, esta gran fortificación consiste en un muro de cortina que rodea la fortaleza y sus alrededores, reforzada con fuertes y abastecida por dos grandes depósitos en Middenland y Ostland. El capítulo 4 de **La Rata Cornuda** transcurre en el depósito de Middenland.

### LA COLONIA MINERA Y PENITENCIARIA DE MIDDENHEIM

La colonia minera y penitenciaria de Middenheim, llamada Plaza de la Esperanza, se encuentra a cuatro días de viaje de Middenheim, en una zona tan remota y peligrosa que la mayoría de los prisioneros consideran que la brutal y peligrosa existencia de los mineros convictos es más segura y cómoda que escapar a las montañas. Puedes leer más sobre la colonia minera en la pág. 68.





## EL CASTILLO LENKSTER

Otra de las tres grandes fortalezas de las Montañas Centrales, el castillo Lenkster, se encuentra en las estribaciones al sur de Wolfenburgo. Continúa con su antigua función de defender Ostland de las amenazas procedentes de las montañas. Es un importante punto de parada para las expediciones al brazo oriental de las montañas, y para las tropas y suministros destinados al depósito de Ostland en el Piquete.

## ROEZFELS

La tercera de las tres fortalezas antiguas, Roefzels, se dice que fue fundada en el lugar de una antigua fortaleza de los jutones que data de antes de la época de Sigmar. A veces se le llama 'la fortaleza que mira a ambos lados', y vigila la entrada al estratégico paso de la Puerta de la Muerte y el camino a Bergsburgo, además de proteger contra las amenazas de la parte occidental del Bosque de las Sombras, en gran parte deshabitada.

## LA FORTALEZA DEL PRIMER MATADOR

Se encuentra bajo el Nordberg, el pico más alto de las Montañas Centrales. En parte fortaleza y en parte templo, es el hogar de los Hermanos de Grimnir, una orden de élite de monjes-matadores enanos. Cuando los enanos de Karaz Ghumzul abandonaron las montañas, los Matadores se quedaron atrás, cumpliendo el juramento de su fundador de custodiar la puerta del Caos que se abrió bajo la montaña en la época de la Gran Catástrofe, hace casi ocho mil años, cuando el Caos entró por primera vez en el mundo.

Los Hermanos de Grimnir se interesan poco por el mundo exterior y no son conocidos por su hospitalidad con los forasteros. Los únicos visitantes habituales son los matadores que peregrinan a la fortaleza con la esperanza de ser considerados dignos de unirse a la Hermandad y encontrar la redención que buscan a manos de alguna abominación del Caos.

## OTROS RESTOS DE KARAZ GHUMZUL

Selladas bajo pesados desprendimientos de roca, sus grandes puertas cerradas con llave y los caminos que conducen a ellas destruidos, las ciudadelas perdidas de Karaz Ghumzul han fascinado por igual durante mucho tiempo a los estudiosos humanos y enanos. Aunque las crónicas enanas de la época dejan muy claro que todo lo de valor fue empaquetado y retirado cuando fueron abandonadas, siguen ejerciendo una poderosa fascinación para los historiadores y los buscadores de tesoros.

Sin duda, parte de este atractivo es el hecho de que todos los mapas y registros de Karaz Ghumzul (incluso sus Libros de Rencor) fueron destruidos deliberadamente como parte de la maldición que los sacerdotes enanos lanzaron sobre su antiguo reino cuando abandonaron sus fortalezas. De todos los que regresaron a Karaz

Ankor en la Era de la Aficción, ninguno pronunció el nombre de su ciudadela, ni habló de su historia o de sus habitantes, ni dijo por qué el reino fue abandonado. Para una raza tan meticulosa con los registros como la de los enanos, este intento deliberado de borrar la historia de todo un reino no tiene precedentes, y sigue siendo contrario a todos los valores y normas sociales enanas.

Ningún enano que viva hoy en día admitirá saber nada sobre Karaz Ghumzul, más allá del hecho de que existió una vez, pero fue abandonada. Los eruditos enanos que estudian las fortalezas perdidas lo hacen en secreto, al amparo de alguna otra investigación que los lleva a las Montañas Centrales.

Tras los sucesos de **La Rata Cornuda**, esta conspiración de silencio ya no puede sostenerse. La fortaleza perdida de Karaz Skygg ha sido encontrada, y no sólo por cualquier enano que ayudara a derrotar el complot de los skaven, sino también por un gran número de humanos. Sea cual sea la vergüenza o el trauma que ha estado motivando a los enanos a tratar de olvidar que el reino existió, el momento de fingir ha terminado, y deben enfrentarse a unas cuantas verdades incómodas.





## LA COLONIA MINERA Y PENITENCIARIA DE MIDDENHEIM

La Colonia Minera y Penitenciaria de Middenheim tuvo su origen en la primera gran oleada de la cruzada de Shallya, cuando la hermana Hildegarte agarró literalmente por la oreja al Graf Erich von Kärzburdger y le sermonó sobre el derroche sin sentido de vidas que suponían tantas ejecuciones.

El primer impulso del Graf fue hacer ejecutar a la anciana, pero la cabeza fría prevaleció cuando su canciller le recordó que la buena hermana era amiga personal del emperador Magnus.

En lugar de insultar al nuevo y popular Emperador, y debiendo bastante dinero a las casas de cambio de Marienburgo, el Graf Erich ofreció a Hildegarte un trato: se le permitiría establecer un campamento de penitentes en unas minas de hierro pertenecientes a la Casa von Kärzburdger en las Montañas Centrales. El Graf proporcionaría los guardias y los prisioneros, que cumplirían una pena de trabajos forzados en lugar de la muerte.

A cambio, Hildegarte y las Hermanas de las Lágrimas de Piedad se comprometerían a reformar a estos delincuentes y a rentabilizar las minas. Sólo los shallyanos veían este acuerdo como algo más que un compromiso. *'Dale un año en ese desierto'*, se oyó decir al Graf, *'y volverá con ganas de quemar a esos desgraciados'*. Los shallyanos tuvieron un éxito que superó las expectativas de todos, excepto quizás las de la propia hermana Hildegarte. Una hábil administradora con la capacidad de llegar al alma más insensible, no sólo convenció a muchos (incluidos algunos guardias) de abandonar sus costumbres pecaminosas, sino que la propia mina estaba dando beneficios al

final del segundo año. Los habitantes de Middenheim se quedaron atónitos al ver que los convictos volvían tras cumplir sus condenas y buscaban trabajos honestos, mientras que el canciller de la ciudad no podía creer que quedara tanto beneficio en las antiguas minas. Durante más de diez años, la hermana Hildegarte hizo de su experimento un modelo para los demás. Cuando murió, la agradecida población carcelaria le erigió una estatua que hasta hoy se alza junto a la capilla de la Plaza de la Esperanza.

Sin embargo, los von Kärzburdger no iban a permitir que una fuente tan valiosa de metal y mano de obra gratuita fuera controlada por otra persona. Tras el fallecimiento de la hermana Hildegarte, el hijo de Graf Erich, Wilhelm, asumió el control directo, poniendo al frente al Gremio de Mineros de Middenheim. Los capellanes de Shallya todavía atienden las necesidades de los prisioneros e intentan salvar sus almas, pero el verdadero papel de los convictos es el de mano de obra no remunerada para la Ciudad del Lobo Blanco.

### UBICACIÓN

El camino a la prisión comienza aproximadamente a un día de cabalgada al norte de Middenheim por el camino de Nordland, donde el cansado viajero se encontrará con una sombría intersección. La bifurcación hacia el norte está muy utilizada y conduce rápidamente al *Zorro y la Corona*, una casa de posts independiente que prospera gracias al tráfico entre Middenheim y Salzenmund. Los jinetes que se dirigen a Salzenmund se apresuran a atravesar la intersección y llegar a la posada, mientras que los que viajan hacia el sur suelen retrasar su viaje en la posada hasta la mañana siguiente si está anocheciendo. Pocos quieren ser sorprendidos cerca de la encrucijada al anochecer, pues el camino hacia el este conduce a la temida Colonia Minera y Penitenciaria de Middenheim.





Dos pilones de granito marcan el inicio del camino, cada uno con un par de grillettes y los sellos de Middenheim y su Gremio de Mineros. Desde este punto, las caravanas que transportan a los prisioneros encadenados serpentean durante dos días y medio a través del Bosque de las Sombras y a lo largo de la base de las Montañas Centrales hasta llegar a un estrecho valle situado entre dos crestas. Altas, con picos afilados y poca cobertura, estas crestas se curvan la una hacia la otra, casi encontrándose en el extremo del valle. Hace mucho tiempo, algún ingenio sardónico bautizó las crestas como el 'abrazo del Graf'. Las sombrías caravanas y sus escoltas atraviesan las reforzadas puertas y siguen el camino hasta el final del valle, donde la brecha entre las crestas está bloqueada por un torreón y una muralla. Los carros se descargan en la Plaza de la Esperanza, en el centro de los cuarteles y casas de trabajo, bajo la mirada de la curtida estatua de Sor Hildegarde. A veces, transportan a los pocos afortunados que han cumplido su condena; la mayoría de las veces, sólo vuelven lingotes de hierro.

Los convictos son recibidos por mercenarios al servicio del Maestre Residente del Gremio, actualmente un enano llamado Yarrik. El sargento de guardia lee las reglas a los prisioneros recién llegados, asegurándose de que conozcan con todo detalle los castigos impuestos por cualquier infracción o rebelión. Su monólogo se ve interrumpido por el martilleo del herrero, que coloca un juego de grillettes más pesado a cada recién llegado. Una vez que el herrero ha terminado, los guardias conducen a los prisioneros a los barracones, donde se les asigna una litera y un cubo. A la mañana siguiente, antes del amanecer, sólo reciben una comida de gachas poco espesas antes de ser conducidos a las minas para el primero de muchos días largos, marchando bajo un cartel descolorido que dice 'El trabajo honrado hace honrado al hombre'.

El trabajo en las minas es duro y estrecho, con pocos túneles lo suficientemente altos como para que un hombre pueda estar de pie, y con turnos que duran 14 horas. Las herramientas son romas e inadecuadas porque los guardias temen dar a los prisioneros cualquier cosa que pueda convertirse en un arma. Sin embargo, no tienen mucho que temer, ya que los hombres están casi siempre demasiado agotados como para hacer algo más que trabajar, comer y dormir. Una tarde de cada dieciséis se considera 'tiempo libre' para los reclusos de confianza, que en su mayoría pasan el tiempo rezando en la capilla de Shallya.

## UN SECRETO MORTAL

Fundada con esperanza, la penitenciaría se ha convertido ahora en un lugar sombrío donde la mayoría de los reclusos sólo tratan de sobrevivir hasta que se cumplan sus condenas, o para los condenados de por vida, mientras puedan. Sin embargo, hay unos pocos con el espíritu intacto que intentan resistir. Hasta hace poco, los supervisores del campo se ocupaban de esos alborotadores haciéndoles trabajar hasta que se rompían o daban a los guardias una razón para matarlos, pero el Maestre Residente Yarrik ha encontrado una forma mejor. Los prisioneros grandes y fuertes, que parecen tener un ingenio y un espíritu a la altura de su fuerza muscular, son vendidos ilegalmente a los encargados de los fosos de pelea que recorren las carreteras secundarias del Viejo Mundo.

Cada caravana que viaja a la colonia minera lleva un contacto encubierto. Cuando los compinches de Yarrik le avisan de un posible candidato, el contacto transmite un mensaje a un intermediario en el *Zorro y la Corona*, que a su vez envía el aviso a un 'comerciante' de Salzenmund. En la penitenciaría, se registra otra desafortunada muerte, generalmente atribuida a un accidente minero o a una reyerta.

Las partes implicadas son lo suficientemente discretas como para que pocos se fijen en los vagones cubiertos que se dirigen al este desde la encrucijada, y nadie ha establecido aún la conexión entre, por ejemplo, un luchador de foso con la lengua cortada en Bretonia y un pandillero de Middenheim recientemente fallecido. El oro que recubre los bolsillos de Yarrik le mantiene caliente en las frías noches del norte.

## ENCUENTROS

Aunque los monstruos son relativamente comunes en las Montañas Centrales, los encuentros de otro tipo son raros, pero no desconocidos. He aquí algunas posibilidades.

## CAZADORES DE MONSTRUOS

Cuando una zona se hace famosa (o notoria) por los monstruos, inevitablemente empieza a atraer a cazadores de monstruos. Estos tienden a pertenecer a una de estas tres categorías:

### Jóvenes nobles

Aunque la guerra se está gestando en el Imperio, aún no ha estallado ningún conflicto abierto, lo que significa que un joven noble que quiera demostrar su valía sólo tiene dos opciones. La primera es entrar al fatigoso servicio de una compañía de mercenarios, y ponerse a las órdenes de un capitán experimentado, pero maleducado que no respeta la calidad de la crianza. La segunda opción y, para muchos, la más atractiva, es reunir una robusta banda de lacayos y partir a las tierras salvajes en busca de caza mayor.

Una expedición de nobles estará formada por entre 1 y 4 nobles y 20 a 30 sirvientes, cazadores, exploradores y conductores de carros, además de uno o dos cocineros y una media docena de guardias. Llevarán una docena o más de carros cargados con grandes tiendas, vino añejo y otro equipo y suministros diversos, y quizás algunas cabezas de monstruos y otros trofeos.

### Eruditos y hechiceros

El estudio de los monstruos es de gran importancia en el Viejo Mundo. Todas las grandes universidades tienen un Departamento de Bestiaria dedicado al estudio de las extrañas e inusuales criaturas que se encuentran en las tierras desoladas y en las tierras del Caos. También los hechiceros (y no sólo los de la Orden de Ámbar) estudian estas criaturas para saber cómo llegaron a existir, qué peligros suponen y, en algunos casos, qué usos mágicos y alquímicos pueden ofrecer las diversas partes de sus cuerpos.

Una expedición académica estará dirigida por entre 1 y 4 eruditos o hechiceros, pero por lo demás será muy similar a una expedición de nobles.



## Postulantes y penitentes

Los seguidores de muchos dioses pueden acudir a las montañas en busca de monstruos. Algunos pueden estar cumpliendo una penitencia, otros pueden estar cumpliendo un voto hecho a cambio de una Bendición o Milagro, y otros más pueden estar probándose a sí mismos para ganarse un ascenso.

Por ejemplo, los seguidores de Ulric llevan a cabo cacerías rituales de lobos como parte de sus devociones, y los más fieros y devotos entre ellos pueden querer matar algún otro tipo de bestia. Los seguidores de Sigmar, especialmente los cazadores de brujas y los flagelantes, o aquellos que quieren entrar en esas carreras, pueden seguir los rumores de bestias del Caos en las montañas, y tratar de complacer a su patrón matándolas. Incluso los seguidores de la gentil Shallya pueden embarcarse ocasionalmente en una cacería de monstruos, si una bestia escurridiza está amenazando una aldea inocente.

La penitencia no se limita a los religiosos. Los matadores enanos suelen buscar los monstruos más peligrosos en los terrenos más traicioneros, por lo que las Montañas Centrales les ofrecerán muchos atractivos, entre los que destaca la posibilidad de llegar a la Fortaleza del Primer Matador, y quizás ser aceptados en la élite de los Hermanos de Grimnir. La vergüenza tampoco es patrimonio exclusivo de los enanos: los miembros de otras razas pueden lanzarse a las montañas tratando de olvidar, o cortejar el peligro con la esperanza de poner fin a un recuerdo vergonzoso cuando la cobardía o el pánico les vencieron.

Independientemente de sus orígenes y motivaciones, estos cazadores de monstruos pueden encontrarse solos o en grupos de hasta una docena. Ocasionalmente, una expedición religiosa con un líder carismático puede adquirir las proporciones de una pequeña cruzada, engrosando su número a cada parada del camino.

## FUGITIVOS

La Colonia Minera y Penitenciaria de Middenland (véase más arriba) es un lugar duro, y aunque las montañas son posiblemente más peligrosas aún, siempre habrá quienes valoren su libertad por encima de todas las cosas, y estén dispuestos a arriesgarse a la muerte antes que renunciar a ella. Algunos simplemente quieren huir, pero otros pueden tener motivos más complejos: venganza contra quienes ayudaron a condenarlos, determinación de demostrar su inocencia o incluso el deseo de alcanzar algún botín oculto antes que el resto de la banda.

Los fugitivos rara vez duran mucho tiempo en las montañas, pero pueden encontrarse ocasionalmente en grupos de 1 a 6 personas. Tienen un aspecto harapiento, demacrado y pálido por la dieta de la prisión y el duro trabajo lejos de la luz. A diferencia de otros viajeros en las montañas, llevan poco o ningún equipo, y sólo tienen armas robadas o improvisadas.

La mayoría de los fugitivos evitan ser vistos, poniéndose a cubierto cada vez que ven a alguien y esperando a que los extraños se marchen, o intentando escabullirse al amparo del accidentado terreno.

Unos pocos, los más valientes y desesperados, pueden intentar seguir a un grupo de viajeros, esperando una oportunidad para colarse en su campamento a altas horas de la noche y llevarse toda la comida y el equipo que puedan.

Existe una recompensa permanente por recapturar a los fugitivos, que se paga en cualquier puesto de guardas de caminos de Middenland. La recompensa varía en función de la gravedad de la condena del prisionero, y de la honestidad del guardia de caminos que la paga, pero generalmente oscila entre 5 y 50 co.

## BUSCADORES DE ORO

A pesar de la conocida reputación de las Montañas Centrales de ser estériles en cuanto a riqueza mineral, siempre habrá unos pocos que se acerquen a ellas con la esperanza de encontrar una veta de oro o plata hasta ahora desconocida, o una amalgama de gemas preciosas, escondida en algún rincón inexplorado. Muchos son simplemente soñadores obstinados; unos pocos tienen teorías descabelladas o 'técnicas infalibles' no probadas para encontrar la riqueza que ha eludido a tantos durante tanto tiempo; algunos siguen visiones que creen que son señales proféticas del favor divino; y algunos, inevitablemente, han sido engañados por algún oportunista como el que comenzó la fiebre del oro del 2479 (ver más arriba), con reclamaciones mineras falsas o mapas falsos.

Los buscadores de oro suelen viajar en grupos de 1 a 6 personas. Los que conocen las Montañas Centrales viajan en mayor número. Cada uno monta un duro poni de montaña, y conduce una ristra de 3 a 4 burros o mulas cargados con tiendas, picos, suministros y otro equipo.

## ERMITAÑOS

Entre los religiosos, siempre ha habido una minoría devota que decide dar la espalda al mundo y contemplar su particular versión del infinito en un lugar remoto, lejos de las distracciones de la carne. Algunos van más allá y buscan los lugares más remotos e incómodos que puedan, castigando su carne para purificar sus almas y centrar sus pensamientos en lo sagrado.

Para muchos habitantes de Middenland y de Ostland, las Montañas Centrales son el lugar más remoto e incómodo que tienen a mano, y aquí y allá se pueden encontrar las toscas y sombrías cabañas de piedra de esos ascetas, los santuarios que construyen junto al camino, y a veces a los propios ermitaños. En ocasiones, las construcciones están intactas, los santuarios sin profanar y los ermitaños aún respiran.

Aunque muchos ermitaños prefieren la soledad, algunos se reúnen en pequeñas comunidades de hasta una docena de individuos. Al fin y al cabo, cuando se contemplan los pecados y las locuras del mundo, es agradable tener a alguien con quien compartir los juicios y las condenas. Algunos ermitaños pueden ignorar a los transeúntes, o incluso intentar ahuyentarlos con invectivas piadosas, mientras que otros pueden ser más amables, especialmente con los correligionarios que puedan demostrar, o fingir, un nivel de devoción igualmente



te impresionante. En caso de apuro, se les puede pedir que recen para obtener bendiciones o milagros, o que proporcionen primeros auxilios básicos: algunos ermitaños están familiarizados con las hierbas locales y sus propiedades.

El tipo más raro de ermitaño es el que tiene un corazón tan puro y una piedad tan inquebrantable que su mera presencia es suficiente para santificar una parcela de tierra alrededor de una celda o santuario. En un radio de 30 yardas o menos el paisaje cambia milagrosamente: la roca estéril da paso a una hierba exuberante; los cielos grises como el aguanieve se convierten en un azul puro y sin nubes; y los árboles retorcidos y achaparrados se convierten en abundantes arboledas de frutas alrededor de un manantial cristalino. Los monstruos (y los PJs con demasiados Puntos de Pecado) son físicamente incapaces de cruzar a la zona santificada, o sufren dolor y Heridas como si se tratara de un Estado de *Ardiendo* hasta que salen de ella. Descansar aquí duplica la velocidad normal de curación, y otorga un bonificador +20 a todos los Chequeos asociado.



## Ingrid Sasslewort

Ingrid se retiró a las Montañas Centrales hace muchos años para escapar de un mal matrimonio y de un brote de viruela roja en su pueblo. Desde entonces ha llevado una vida muy satisfactoria, aunque a veces peligrosa, una vida de búsqueda de alimentos en las montañas. En los últimos tiempos, varios peregrinos han comenzado a buscar a Ingrid en la creencia de que es una persona especialmente sabia y profundamente religiosa, aunque los relatos difieren en cuanto a su dios elegido. Esto molesta mucho a Ingrid, que tiene un garrote a mano para ahuyentar a esa gente de su campamento. Esto sólo sirve para profundizar en la creencia de que cualquier sabiduría sagrada que la anciana guarda, debe ser realmente esclarecedora.

### INGRID SASSEWORT (CAMPESINA)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	27	31	28	53	55	32	28	33	61	25	23

**Rasgos:** Arma (garrote) +6, Recio 2

**Habilidades:** Atletismo 37, Cuerpo a cuerpo (básico) 37, Sabiduría académica (guisos de setas 65, Montañas Centrales 53), Supervivencia 75

**Talentos:** ¡A correr!, Errante

**Accesorios:** arma de mano (garrote), bastón, carne de goblin seca, manta, tienda de campaña

## SEGUIDORES DEL CAOS

Mientras que los ermitaños buscan alejarse de los pecados del mundo, los seguidores del Caos (y ocasionalmente de otros caminos prohibidos como los de la nigromancia o la demonología) pueden echarse a las montañas en busca de un lugar donde sus pecados no atraigan a los cazadores de brujas o a las turbas furiosas.

Aunque son mucho más raros en las Montañas Centrales que en las leyendas y cuentos infantiles, ocasionalmente pueden encontrarse las guaridas de hechiceros malvados y otros seguidores del Caos. Muchos de estos individuos tratarán de ocultar su verdadera naturaleza cuando se enfrenten a un grupo de aventureros como los PJs. Pueden intentar encarcelar o incluso matar a los PJs para utilizarlos en algún experimento inconfesable, o simplemente para evitar que se sepa de su presencia.

Para ganarse la confianza de los PJs y explicar su presencia en un lugar tan remoto y acechado por los monstruos, con un pequeño séquito de guardias y sirvientes (la mayoría, si no todos, son en realidad aprendices, sectarios, o ambas cosas), pueden afirmar que son barones ladrones o incluso nobles colegiados, armados con un encargo (falsificado) de algún Elector para pacificar la zona a cambio de ser reconocidos como su señor.

Si los PJs ya han encontrado o incluso han oído hablar de un ermitaño sagrado del tipo descrito en la sección anterior, un DJ cruel podría decidir que se encontrarán con un poderoso hechicero de Tzeentch, cuya magia caótica transforme una parcela de tierra para que parezca santificada de la misma manera, pero al ser obra del Caos, sus efectos serán muy diferentes.

## BANDIDOS

La amenaza que suponen los bandidos o los forajidos es el más mundano de los peligros en una zona salvaje como ésta. Dado que dependen de un suministro estable de víctimas a los que aligerar de comida y objetos de valor, estos bandidos y forajidos rara vez establecerán su base demasiado lejos de una ruta razonablemente bien utilizada. Esto hace que la base sea más vulnerable a las incursiones punitivas de las autoridades locales, así que generalmente estará bien escondida, utilizando un conocimiento íntimo del terreno local y cualquier medio mundano y mágico que pueda desplegarse para ayudar a disfrazarla.



## EL BESTIARIO DE LA MONTAÑA

Los habitantes de Middenland afirman que en algún lugar de las Montañas Centrales es posible encontrar todos los tipos de monstruos de los que se tiene constancia en el Imperio. Algunos extienden la afirmación hasta incluir todas las criaturas antinaturales y peligrosas de todo el Mundo Conocido. Aunque esta afirmación puede ser exagerada, lo cierto es que la población monstruosa de las Montañas Centrales rivaliza incluso con los habitantes del temible Drakwald.

Además de las bestias del Caos y la pequeña banda ocasional de pieles verdes, muchos tipos de bestias monstruosas tienen sus guaridas entre las cumbres, alimentándose unas de otras y de los ocasionales viajeros tontos, y no son molestados en gran medida, excepto por el ocasional noble humano en una expedición de caza de trofeos.

Las montañas son el hogar de todo tipo de criaturas peligrosas, más hambrientas y agresivas por el entorno árido y las severas condiciones climáticas.

### CRIATURAS COMUNES

Los **osos** cazan y rebuscan en las remotas montañas, se alimentan de cabras montesas y rebaños de montaña en verano e hibernan en cuevas durante el invierno. En primavera, la mitad de los encuentros con osos serán con una madre y dos o tres cachorros: la madre reaccionará con extrema violencia ante cualquier acercamiento o amenaza percibida (WJdR, pág. 314).

Las **arañas gigantes** de todos los tamaños hacen sus guaridas en pequeñas cuevas y montones de rocas, aventurándose a cazar (WJdR, pág. 315). Una especie en particular, la araña de acantilado (ver más abajo) está muy especializada en este entorno.

Se pueden encontrar **serpientes** de todos los tamaños en las montañas, especialmente en los cálidos meses de verano, cuando están tomando el sol en las rocas calentadas (WJdR, pág. 316). La serpiente de roca es especialmente peligrosa (ver más abajo), con su mortal técnica de emboscada.



Los **lobos** son tan comunes en las montañas como en cualquier otro lugar salvaje. Suelen ser más pequeños que sus parientes más prósperos que viven en el bosque, pero no son menos agresivos. Muchos son lo suficientemente inteligentes como para utilizar el terreno remoto en su beneficio, conduciendo a sus presas a cuevas o cañones sin salida (WJdR, pág. 317).

Los **basiliscos** son extremadamente raros, pero pueden encontrarse en las partes más remotas de las montañas, especialmente en lugares que han sido fuerte y recientemente afectados por el Caos, como, por ejemplo, el área dentro del Piquete (ver **La Rata Cornuda**, pág. 114; WJdR, pág. 317).

No se han visto **garrapatos cavernícolas** en las Montañas Centrales, donde sus amos goblins no han logrado establecer una presencia duradera. Sin embargo, en otras zonas montañosas, como el sur de las Montañas del Fin del Mundo, son una amenaza constante (WJdR, pág. 318).

Tampoco se han avistado **dragones** en las Montañas Centrales, aunque siempre existe la posibilidad de que una de estas grandes y poderosas bestias haya llegado recientemente y se haya instalado en una gran y cómoda cueva. Sin embargo, si ese es el caso, las depredaciones de la criatura difícilmente pueden haber pasado desapercibidas a los granjeros y pastores locales, y los aventureros pueden estar ya en la zona buscando su guarida (WJdR, pág. 319).

Es poco probable que se encuentren **gigantes**, a menos que uno haya decidido, por razones desconocidas, unirse a los guerreros del Caos en el Torreón de Oropel. Raros en el mejor de los casos, es mucho más probable que los gigantes se encuentren en lo más profundo de las Montañas del Fin del Mundo, donde los monstruos de todo tipo son más comunes (WJdR, pág. 320).

Los **grifos** e **hipogrifos** son comparativamente raros en ese lugar, aunque se han hecho allí esfuerzos para establecer programas de cría salvaje. Los alguaciles y cazadores que trabajan para los electores locales han establecido una serie de cotos de caza, poblándolos con cabras y otras presas, y mejorando artificialmente los posibles lugares de anidación con la esperanza de que las criaturas se reproduzcan. A todos los electores les gustaría tener un grifo como montura, o formar un cuerpo de caballeros montados en hipogrifo. Ambas especies son notoriamente reacias a criar en cautividad (WJdR, pág. 321).

Los **pegasos** son más comunes en las Montañas Grises, que cuentan con una mayor extensión de pastos en las tierras altas que muchas otras cordilleras. También se dice (sobre todo por parte de los bretonianos) que las criaturas se sienten atraídas por su nación más caballeresca (WJdR, pág. 323).

Las **serpientes aladas** son raras, pero no desconocidas en las Montañas Centrales, y más comunes en las cordilleras más salvajes y sin ley del este y el sur. Cobardes y oportunistas, son más peligrosas para los pastores solitarios y sus rebaños, y evitarán un grupo de aventureros, a menos que puedan emboscarlo y llevarse a un rezagado (WJdR, pág. 325).



## ARAÑA DE ACANTILADO

Esta subespecie de araña gigante acecha en las laderas de las montañas, confiando en su inmovilidad y en el camuflaje de su color gris-negro moteado para pasar desapercibida. Para el ojo casual, la araña no parece muy diferente de las rocas y el pedregal entre los que caza a sus presas.

La araña puede percibir a su presa en un radio de 40 yardas, utilizando una mezcla de vista y vibración del suelo. Cualquier cosa del tamaño de un conejo o más grande cuenta como presa. La araña se mueve con una velocidad cegadora, expulsando un filamento de seda pegajosa y lanzándolo con una pata trasera casi como un lazo. Si se ve el movimiento borroso, el objetivo puede realizar un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Esquivar** para evitar que le impacte: el fracaso provoca un Estado de **Enmarañado** por cada nivel de fracaso. La araña puede tirar de una víctima desde cualquier distancia en un solo asalto. Otros PJs pueden intentar cortar la seda, lo que requiere un golpe cortante de un arma de filo que cause más de 5 Puntos de Daño.

Una vez que la víctima es atraída, la araña la mata con una mordedura venenosa y se lleva el cuerpo a su guarida en la cueva para consumirlo. También se retirará a su guarida si se corta su 'lazo' de seda.

### ARAÑA DE ACANTILADO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	35	55	45	35	40	55	30	5	25	—	24

**Rasgos:** Armadura 1, Asustadizo, Bestial, Especial a distancia (40 yardas), Mordisco +4, Tamaño (Grande), Trepador de paredes, Veneno (Desafiante), Visión nocturna, Zancada

**Opcional:** Tamaño (Enorme), Veneno (de Complicado a Muy difícil)

## ÁGUILA GIGANTE

Las águilas gigantes son las mayores aves de presa del Imperio. Con garras afiladas y una envergadura de más de 30 pies, estas aves son unos depredadores alarmantes. Son una raza antigua, y han habitado en las montañas del Viejo Mundo desde mucho antes de la llegada de los humanos. La mayoría de ellas anidan en las Montañas Grises, aunque unas pocas viven a lo largo de la cordillera del Fin del Mundo y un puñado en las Montañas Centrales.

Son extremadamente inteligentes, y se rumorea que algunos de sus ejemplares más ancianos son capaces de hablar la lengua élfica. En cualquier caso, tienen buena predisposición hacia los elfos silvanos en particular. Su visión es tan aguda que pueden ver claramente los movimientos de los animales terrestres a una distancia de hasta 3 millas. Se sabe que se precipitan desde grandes alturas, atacando a una desventurada víctima como un rayo antes de que se dé cuenta del peligro.

### ÁGUILA GIGANTE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
2	65	—	44	43	55	52	—	38	43	25	32

**Rasgos:** 2 x Garras +6, Asustadizo, Miedo 1, Pico +8, Sentidos desarrollados (Visión: como Talento del Personaje), Tamaño (Grande), Vuelo (100)

**Opcional:** Intrépido, Listo, Tamaño (Enorme), Territorial

## GATO MONTÉS

El gato montés del Viejo Mundo se parece mucho al puma de nuestro mundo, con marcas similares a las de un gato montés europeo: rayas marrones y negras en el cuerpo y la cara, y anillos negros en la cola. Miden entre 1,5 y 2 pies de altura en el hombro y casi 6 pies de longitud desde el hocico hasta la cola. Los gatos monteses son abundantes en el Viejo Mundo, y viven en zonas de bosque y de montaña, lejos de los humanos. Se alimentan de ratas gigantes, ciervos y ganado de granjas remotas en las colinas.

### GATO MONTÉS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
8	55	—	40	30	50	60	—	13	30	5	9

**Rasgos:** 2 x Garras +6, Asustadizo, Bestial, Mordisco +5, Rastreador, Sigiloso, Tamaño (Pequeño), Visión nocturna, Zancada

**Opcional:** Arbóreo, Territorial







# CAPÍTULO 10

## EL TORREÓN DE OROPEL



### LA HISTORIA DEL TORREÓN DE OROPEL

*‘Si no fuera porque este lugar fue testigo de una de las grandes victorias de Sigmar sobre la Oscuridad, juraría que está maldito. Los salones y baluartes retuercen las mentes para que tengan miedo de sus propias sombras. Sin duda, cuando el enemigo está fuera de los muros, los soldados del Imperio luchan con valor. Lo que me preocupa es el enemigo interior’*

— Castellano Klaus von Wallenstein, Señor del Torreón de Oropel 1628-1632 CI

Nadie sabe quién construyó el Torreón de Oropel original. En siglos pasados, cuando los eruditos exploraron el castillo, especularon que había estado allí mucho antes de que Sigmar derrotara al nigromante Morath. Los elfos y los enanos tampoco han podido arrojar luz sobre sus orígenes. La arquitectura tiene la elegancia de la construcción asur, pero ningún alto elfo puede encontrar detalles de sus orígenes en su propia historia. Los canteros enanos reconocen la experta mampostería, pero no se conoce ninguna mano enana que haya dado forma a los ciclópeos bloques del Torreón.

### EL REFUGIO DEL NIGROMANTE

Morath fue el primer habitante conocido de este lugar, un nigromante que huyó del reino caído de Strygos cuando su señor vampiro Ushoran fue derrocado. Cuando la capital Mourkain cayó, a Morath se le confió la Corona de la Hechicería, un artefacto poderoso y mortal que había pertenecido al propio Nagash.

Morath escapó hacia el oeste y el norte con un pequeño séquito de tumularios. Buscó una fortaleza al alcance de las tribus humanas para esclavizar, desde donde pudiera reconstruir la gloria de Mourkain. Morath ocupó la fortaleza en ruinas, levantó su torre central y lanzó poderosos hechizos para envolver la ruina con ilusiones de grandeza que recordaban su antiguo hogar. Durante varios siglos conquistó y luego mató a los humanos de los alrededores del Torreón de Oropel, reviviendo sus cadáveres después de la muerte para que trabajaran en su nombre. Los cuerpos se dejaban pudrir en el lago glacial cuando no se necesitaba su trabajo.

Finalmente, los susurros de la Corona de la Hechicería le dijeron a Morath que debía despertar para un propósito mayor. Morath renovó su campaña de terror contra los habitantes tribales, que habían construido asentamientos más grandes. El pueblo del

Fauschlag envió expediciones a las montañas para encontrar el origen de la maldición, pero ninguna regresó.

Fue la llegada de Sigmar la que acabó con el terror de Morath. El fundador del Imperio tuvo una visión del Torreón y de su señor blasfemo. Se sintió impulsado a hacer marchar un ejército de seiscientos teutógenos y umberógenos hacia las montañas para atacar a Morath. Tras una dura y gélida marcha, llegaron al valle glacial que precede al lugar, donde quedaron asombrados por la ciudad ahogada bajo el lago helado. Morath se situó en lo alto de la torre de hueso perlado e invocó a su ejército de muertos vivientes desde debajo del hielo. El ejército de Sigmar fue atacado, pero finalmente Sigmar se abrió camino hasta la torre para enfrentarse a Morath. El Emperador derrotó al nigromante y se hizo con la Corona de la Hechicería.

Al morir Morath, la ciudad ahogada, las impresionantes torres y el bastión se revelaron como ilusiones, con sólo la torre de Morath intacta. Sigmar marchó hacia el este y abandonó el Torreón, dejándolo como un lugar embrujado y maldito que sus seguidores se alegraron de abandonar.

### UN LUGAR SAGRADO

El Torreón de Oropel fue pronto reocupado por un grupo de rezagados norscanos que quedaron atrás tras la triunfal campaña de Sigmar contra la incursión de Cormac Hacha de Sangre, campeón de Khorne. Estos restos salvajes de una hueste antaño grandiosa ocuparon la fortaleza en ruinas y se ganaban la vida cazando y pescando en el lago. Se desconoce su destino, pero desaparecieron con la llegada de la Cruzada de Ulgrim en el 450 CI.

El Archilector Ulgrim tenía la ferviente creencia de que dondequiera que Sigmar combatió a sus enemigos, el culto debía establecer un gran templo y expulsar a los impíos. Lanzó una cruzada contra el Torreón de Oropel desde Altdorf, marchando a través de Middenland con una hueste de flagelantes y guerreros sagrados. Después de sufrir penurias en las montañas y de causar no pocos daños colaterales en pueblos y granjas amigas, Ulgrim entró en la ruinosa fortaleza y la declaró tierra sagrada.

El lugar fue mantenido durante cientos de años por una guarnición combinada de tropas de Middenland y peregrinos sigmaritas. Los muros se repararon y se hicieron aptos para ser habitados por humanos, y se estableció un templo de Sigmar en el muro del bastión. La vida en el torreón era dura: las provisiones escaseaban en las montañas y las frías salas tenían pocas comodidades. Peor aún, los habitantes sentían una presencia siniestra que rondaba tanto la



fortaleza como el valle glacial. Las deserciones eran habituales e incluso los sigmaritas más fanáticos temían que Morath siguiera acechando en las ruinas.

A lo largo de los siglos, el Torreón de Oropele ha cambiado de manos varias veces. Durante la Era de los Tres Emperadores, estuvo en manos de las tropas de Ostland durante un tiempo y fue saqueado varias veces por tribus orcas. En el 1882, otra cruzada trató de recuperar el torreón de los pieles verdes ocupantes. El Conde Mordrek, hijo del Emperador de Reikland, dirigió un disciplinado ejército de middenlanders sigmaritas para recuperar la fortaleza. Su dominio fue problemático y, de alguna manera, la influencia de las montañas o los salones malditos llevaron a Mordrek a abrazar los Poderes Ruinosos. Se convirtió en el legendario 'Conde Mordrek el Maldito', un campeón del Caos condenado a una inmortalidad en la que no podía morir ni ascender a demonio.

*¡No podréis hacerme volver! ¡Que me cuelguen, no me importa! Está en la tierra, la comida y el aire. Los arroyos pasan por el Torreón y la suciedad fluye hacia abajo con ella. Aunque bajara la bendita Shallya en persona y limpiara las tierras con lord Ulric a su lado, ni siquiera entonces volvería a aventurarme en ese valle. He visto lo que habita en ese lugar'.*

— Sargento Berget Häüler, ahorcado por deserción en el 2508 CI

## LLEGAN LOS REYES DE LA PESTE

Durante las incursiones del Caos, las huestes de guerra de Undra Kul descendieron desde la costa, como parte de la monstruosa invasión de Asavar Kul. El ejército se adentró en las Montañas Centrales y asedió el Torreón de Oropele, donde esperaban establecer un punto de apoyo en el Imperio. Después de que los defensores de las Montañas Centrales diezmaran a los guerreros del Caos, una banda de guerra conocida como los Repugnautas invocó a su dios Nurgle, que infectó las propias piedras del castillo; el Caos volvió a hacerse con el Torreón. Pero era un ejército debilitado, y las plagas de Nurgle no distinguían entre víctimas. Pronto los únicos supervivientes fueron los propios guerreros de Nurgle, que resistieron con la esperanza de que otra horda del Caos viniera a socorrerlos.

El alivio llegó en forma de moscas demoníacas, que pulularon sobre los supervivientes e infestaron a los defensores restantes de la fortaleza. Pronto fueron bendecidos por Nurgle para convertirse en los primeros Reyes de la Peste, campeones todopoderosos de Nurgle, cada uno con el poder de un pequeño ejército por derecho propio. Con el paso de los años, el castillo atrajo a otros sectarios del Caos del Imperio, que acudieron al estandarte de los Reyes de la Peste.

Desde entonces, el Imperio nunca ha recuperado el Torreón de Oropele. Un intento en el 2370 CI estuvo condenado al fracaso cuando los Reyes y sus vasallos demostraron su sobrenatural resistencia. Un par de grandes quimeras se abalanzaron desde las sucias torres para devastar la artillería de Middenland, mientras hordas de guerreros frenéticos salían de las puertas para masacrar a su ejército.

Los Reyes de la Peste permanecen en el Torreón de Oropele hasta el día de hoy. Algunos creen que se mantienen gracias al poder demoníaco; otros, que la magia nigromántica de Morath sigue actuando para evitar su muerte. Sea cual sea la razón, las diferencias políticas entre los Todbringer, los Kärzburdger y otras provincias del Imperio han asegurado que ninguna fuerza unificada pueda reunirse para derrotar a este muy visible pero oscuramente poderoso Enemigo Interior.







## CÓMO IRRUMPIR EN LA FORTALEZA

A pesar de las muchas señales que indican a los PJs que no se metan en medio de una guerra entre las antinaturales fuerzas de Nurgle y las rebosantes hordas de skaven, puede que te encuentres con que los Jugadores insisten en abrirse camino hasta el Torreón. Si crees que les has dado suficientes advertencias, puede ser mejor dejarles.

### DISPOSICIÓN DEL TORREÓN DE OROPELE

Consiste en un muro exterior con un puñado de torres, la mayoría de las cuales están defendidas por varios Reyes de la Peste y otros horrores. La torre central consta de cuatro niveles principales, utilizados anteriormente por Morath como vivienda y como laboratorio para sus viles experimentos.

#### Las mazmorras

Como toda buena fortificación, en su día tuvo unas mazmorras de tamaño considerable, tanto para encarcelar a los desafortunados que caían en las garras de Morath como para almacenar alimentos, ingredientes alquímicos y otros productos perecederos. Desde la llegada del Caos, las mazmorras del torreón se han inundado de un pútrido brebaje de bilis y otras sustancias innombrables. Esta cuba de horrores arranca la carne de los huesos de cualquier criatura lo suficientemente desafortunada como para caer en ella, y de vez en cuando se suben cubas a las murallas para que sirvan de arma contra cualquier atacante, y como fuente de sustento para los actuales habitantes del Torreón de Oropele.

#### La planta baja

Desde la llegada de las fuerzas de Nurgle, gran parte del interior se ha cubierto de crecimientos antinaturales. Las paredes están recubiertas de una piel gruesa y correosa que rebosa de pútrida vida. Ampollas tan grandes como platos de comida se hinchan y se rompen, derramando material purulento y corrosivo a los pisos de abajo, junto con alguno que otro nurglete, un demonio menor (e inusualmente alegre) de Nurgle. Si los PJs persiguen a algún skaven en el Torreón, encontrarán a algunos de ellos siendo arrastrados a estas ampollas rotas por una horda de demonios risueños. Si se acercan demasiado, puede que les ocurra lo mismo.

#### La planta central

Si los PJs llegan hasta aquí, encontrarán las plantas centrales de la torre transformadas en un lugar de culto. Aquí riachuelos de bilis atraviesan el suelo, dibujando un tributo arcano a Nurgle, el Señor de la Plaga y Dios de la Enfermedad. Cualquier criatura viva que pise estos suelos sin protección divina deberá realizar un Chequeo **Complicado (-10)** de **Aguantar** cada Asalto o contraer la Putrefacción de Nurgle. Por cada hora que permanezcan aquí contraerán alguna otra enfermedad a elección del DJ, si la Putrefacción no resulta suficientemente letal.

El campeón del Caos, Woerot el Contaminado, puede encontrarse aquí, ofreciendo los cadáveres de skaven elegidos como recipientes para la nueva enfermedad a su dios favorito. Mientras los PJs observan, los cadáveres se hinchan y revientan, derramando bilis amarillo-verdosa sobre las losas.



## Las plantas superiores

Antaño el único dominio de Morath, y diseñado para ser un eco de la gloria de la perdida Mourkain, esta diminuta torre es el último lugar del Torreón de Oropele que resiste el poder corruptor de Nurgle. A pesar de los numerosos intentos de sus siervos, la persistente esencia de la Muerte no puede ser limpiada del lugar. Aunque los muertos vivientes son a menudo portadores de la enfermedad, no caen en ella, por lo que son odiados por el Señor de la Peste. Por lo tanto, esta zona es rechazada, y si los PJs llegan hasta aquí (los skaven ciertamente no lo harán) pueden encontrar un breve respiro de los horrores enfermizos que los persiguen.

Sin embargo, dicho alivio será especialmente breve, ya que las energías nigrománticas de la torre les drenan la vida. Después de que un PJ haya pasado un número de minutos igual a su Bonificador por Resistencia en la torre, comenzará a perder una Herida cada turno. Esto no es doloroso, sino que empieza a sentir frío y un cansancio especial. Cualquier PJ con el Talento de *Clarividencia* lo notará inmediatamente, ya que hilos de *Dhar* hambrientos se introducen en su boca y fosas nasales, pero los demás deben superar un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Frialdad** para darse cuenta de lo que está ocurriendo.

Si un PJ en la Torre queda reducido a 0 Heridas, muere inmediatamente y vuelve como un zombi 1d10 minutos después.

## HABITANTES DEL TORREÓN DE OROPELE

Los Reyes de la Peste son los actuales amos del lugar, resistiendo con la esperanza de que las fuerzas del Caos vuelvan a asediar el Imperio. Ese día, las puertas del Torreón se abrirán de par en par y estallará una plaga que seguramente acabará con el Imperio.

### REY DE LA PESTE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	60	—	45	55	50	30	30	30	40	25	28

**Rasgos:** Arma (espada +10, gran hacha +12), Armadura 6, Beligerante, Campeón, Corrupción (moderada), Enfermedad (Putrefacción de Nurgle), Escudo 2\*

**Talentos:** Golpe poderoso 2, Recio 2

**Habilidades:** Atletismo 40, Cuerpo a cuerpo (básico 80, a dos manos 80, parada 80), Percepción 60

**Accesorios:** gran hacha pútrida, un escudo con los cráneos de una docena de guerreros muertos, un par de espadas que se rien de vez en cuando, una armadura completa maldita adornada con tributos a Nurgle, la Sed de la Batalla y el Final Enfermo de Todas las Cosas. Los Reyes de la Peste disfrutan usando una plétora de armamento, y pueden cambiar libremente entre el uso de su gran hacha, una espada y un escudo, o un par de espadas una vez durante su turno.

## LA PUTREFACCIÓN DE NURGLE

El Padre de la Peste sólo ha prestado su nombre a una enfermedad, y es la gloria suprema de todas sus fétidas obras. La Putrefacción de Nurgle es una dolencia terrible y contagiosa que asola el cuerpo, la mente e incluso el alma de quienes la padecen. Se contrae más comúnmente durante los encuentros con poderosos sirvientes de Nurgle, aunque en ocasiones se ha extendido como un reguero de pólvora por una aldea, ciudad o región entera, antes de desaparecer. Mientras que quienes la padecen sólo pueden maldecir el nombre del Señor de la Plaga, la enfermedad personifica el espíritu de los seguidores de Nurgle, el de soportar un terrible sufrimiento y salir fortalecidos de ello.

**Infección:** haz un Chequeo de Aguante después de entrar en contacto con un individuo o siervo de Nurgle infectado. La dificultad de este Chequeo varía en función de la fuente de infección, debes hacer otro Chequeo cada día mientras estés expuesto a la enfermedad.

Fuente de la infección	Dificultad
Enfermo mortal con al menos al menos dos síntomas	Fácil (+40)
Nurglete, charco de bilis de demonio	Normal (+20)
Portador de la Plaga, Caballero de la Plaga	Desafiante (+0)
Gran impuro	Complicado (-10)

Los PJs que fallan este Chequeo contraen la Putrefacción de Nurgle. Incubación: 1d10 - 5 días, mínimo 1

**Duración:** hasta la muerte

**Síntomas:** la Putrefacción de Nurgle se presenta de forma diferente en todos los que la padecen. Después de la incubación, el enfermo aparecerá icterico, con la piel manchada y los ojos amarillos. Esto no tiene efectos negativos, más allá de marcarlo como enfermo de alguna manera. Una semana después de esto, y al final de cada semana a partir de entonces, la víctima debe hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguante**. Si fracasa, desarrolla un nuevo síntoma, como se indica a continuación. Cuando se dan dos opciones, el DJ puede elegir la que prefiera.

- ☠ **Primer fracaso:** Tos y estornudos o fiebre.
- ☠ **Segundo fracaso:** Viruela o Malestar.
- ☠ **Tercer fracaso:** Flujo o Náuseas.
- ☠ **Cuarto fracaso:** Bubones o Gangrena.
- ☠ **Quinto fracaso:** Convulsiones o Heridas.
- ☠ **Sexto fracaso:** Plaga.
- ☠ **Séptimo fracaso:** Muerte. Nace un nuevo Portador de la Plaga.

Una víctima potencial de la Putrefacción de Nurgle puede gastar un Punto de Destino para evitar contraerla. Sin embargo, una vez infectado, es imposible deshacerse de dicha enfermedad. Los Puntos de Destino gastados después de que la víctima sea infectada sólo retrasan un mes la aparición de nuevos síntomas. Si una víctima de la enfermedad muere a causa de esta, se crea un nuevo Portador de la Plaga en el Reino del Caos, emergiendo de una pústula de suciedad en un árbol del Jardín de Nurgle. Si el DJ lo prefiere, un Portador de la Plaga puede surgir del cuerpo de la víctima, si esa es la opción más dramática.



# CAPÍTULO 11

## CONOCIDOS

## POR CASUALIDAD



Este capítulo presenta tres PNJs a quienes los PJs podrían conocer durante los acontecimientos de **La Rata Cornuda**. Pueden ayudarlos, o entorpecerlos; pueden unirse al grupo temporalmente, o convertirse en sustitutos de los PJs muertos en el curso de la aventura. En resumen, el DJ puede utilizarlos de cualquier manera que mejore la diversión de los Jugadores.



### UN NOMBRE CONOCIDO

Su colaboración con la sacerdotisa de Verena, Amelia Meyer, en el 2522 (diez años en el futuro) hará que Behram Gundarson sea posiblemente el mataskaven vivo más famoso, lo cual no es decir mucho, ya que la obra de Meyer no está destinada a ser muy leída. Sin embargo, los *groggnards* de la segunda edición quizá recuerden su nombre del suplemento *Hijos de la Rata Cornuda*. Sin embargo, en la época de *El Enemigo Interior*, Amelie es todavía una novicia en el seminario de Altdorf, y Behram aún no la conoce.



### BEHRAM GUNDARSON, MATASKAVEN

Behram se encuentra en un punto inicial de una carrera que está destinada a llegar a la grandeza, si vive tanto. Inusualmente para un matador, Behram va vestido con la armadura que usó en su anterior carrera como Rompehierros. Su deseo de una muerte heroica se ve atenuado por una vena de practicidad enana que le dice que no hay gloria en ser abrumado por una horda de skavensclavos o guerreros de clan. Los matará con gusto, independientemente de su número, pero ve a estos hombres rata menores como nada más que obstáculos en su camino hacia un combate glorioso con un enemigo digno: un hábil guerrero del clan Eshin, una dura y brutal rata ogro o (si Grimnir le sonríe) un señor de las alimañas demoníaco.

Con ojos grises y un bronceado curtido, Behram parece estar hecho de piedra. Debajo de su armadura lleva los tatuajes de un matador, y se ha deshecho de su casco de Rompehierros para mostrar su cresta de matador teñida y endurecida y que, al igual que su barba, es de color naranja brillante.

Behram es lacónico incluso para un enano, y en ningún caso hablará de los acontecimientos que le llevaron a prestar el Juramento del Matador: la pérdida de su familia en una incursión skaven hace tres años en las Montañas Grises. Es un maestro de la subestimación, capaz de describir una muerte ineludible como ‘una situación interesante’, y tiene un sentido del humor inexpressivo que coge a muchos por sorpresa, y que a menudo se desvía hacia el sarcasmo mordaz para los estándares humanos.

#### BEHRAM GUNDARSON, MATADOR (BRONCE 5) ROMPEHIERROS RETIRADO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
3	60	30	40	55	38	20	30	30	45	28	18

**Rasgos:** A animosidad (elfos), Arma (arma de mano) +8, Odio (hacia los pieles verdes, skaven), Prejuicio (hacia los elfos), Rata de túnel, Recio, Visión nocturna

**Habilidades:** A distancia (ballesta) 35, Aguante 52, Consumir alcohol 46, Cuerpo a cuerpo (básico) 65, Escalar 43, Esquivar 42, Frialdad 55, Intuición 40, Mando 55, Percepción 45, Rastrear 40, Sabiduría académica (skaven) 43

**Talentos:** Combate cerrado, Frenesí, Golpe poderoso, Intrépido (todo), Matador

**Accesorios:** armadura, ballesta y 10 virotes, casco, escudo, hacha (arma de mano)



## ENCUENTRO CON BEHRAM

Los PJs pueden encontrar a Behram en cualquier momento durante los acontecimientos de **La Rata Cornuda** mientras recorre Middenheim y las Montañas Centrales, buscando matar a tantas ratas repugnantes como pueda antes de su inevitable muerte. Puede que se cruce con ellas en el camino entre Middenheim y Sokh, o que pase una noche en el Piquete en su camino hacia las montañas.

Si las cosas van muy mal para los PJs dentro de Karak Skygg, el tipo de mal que amenaza el curso de la aventura, más que el tipo de mal escrito a propósito, Behram podría aparecer de repente para ayudar a igualar las probabilidades o desviar la atención de los PJs. Incluso si parece que lo han matado, puede aparecer más tarde, herido y con uno o dos Puntos de Destino menos, tal vez como prisionero para ser rescatado. Puede informar a los PJs sobre cualquier conocimiento de los skaven que puedan necesitar, y proporcionar un apoyo útil en una pelea.



## GIMBRIN BARBAPEDERNAL, EL FANTASMA DEL REY ENANO

Gimbrin Barbapedernal, un rey enano muerto hace mucho tiempo, ha sido despertado de su sueño por el ultraje que los skaven invasores han hecho a su territorio, y quizás (aunque él se tomaría la sugerencia muy mal) por las energías mágicas de la piedra bruja que trajeron consigo. Esta influencia mágica podría explicar por qué, en contraste con el tipo de fantasma descrito en el libro de reglas de **WJdR** (pág. 331), Gimbrin conserva todas sus facultades mentales y recuerdos en vida. Si no es así, tal vez la terquedad de los enanos es la culpable.

Vagabundea por las partes menos pobladas del Torreón, acechando a los skaven solitarios y a las pequeñas manadas, saliendo ocasionalmente de una pared para asustar a los hombres rata cercanos. Pero, muy a su pesar, Gimbrin sabe que no debe exponerse a hechizos o armas encantadas luchando abiertamente. De hecho, su capa translúcida tiene un gran agujero de un primer encuentro en el que el exceso de confianza casi acabó con él.

A pesar de esto, o tal vez por ello, Gimbrin está obsesionado con liberar su dominio de los skaven. Si se cruza con los PJs, se apega a ellos, sermonizando constantemente sobre el ultraje perpetrado a su fortaleza y la necesidad de exterminar hasta al último de los skaven. Si se le trata mal, se enfurruña, se enfada y hace burlas, obstaculizando todo lo que los Personajes intentan hacer y que, en su opinión, no está directamente relacionado con la purga de los skaven de su hogar. Esto puede incluir los intentos de utilizar un sigilo cobarde en lugar de un valor obstinado.

Aparte del hecho de que es de un pálido y translúcido color azul verdoso, Gimbrin se parece mucho a un enano corpulento pero anciano, con una barba que le llega hasta las rodillas. Va ricamente vestido, lleva una corona en la cabeza y porta una gran hacha tallada con runas de la mejor factura. Al igual que el propio rey, su magnífico equipo es etéreo, poco más que sus recuerdos de aquellas posesiones que aún yacen en su tumba junto con sus huesos desmoronados, muchos niveles por debajo del suelo de la fortaleza.

### GIMBRIN BARBAPEDERNAL, FANTASMA DEL REY ENANO (ORO 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	30	—	30	30	10	30	20	45	70	20	10

**Rasgos:** Arma (gran hacha) +9, Etéreo, Inestable (cuando está fuera de Karak Skygg), Miedo 2, Muerto viviente, Odio (hacia los pieles verdes, skaven), Prejuicio (hacia los elfos), Territorial (Karak Skygg), Visión en la oscuridad

**Habilidades:** Aguante 82, Cuerpo a cuerpo (a dos manos) 65, Frialdad 75, Mando 85, Rastrear 40, Sabiduría académica (skaven) 60

**Talentos:** Argumentativo, Carga bersérker, Combate cerrado, Frenético, Inspirador, Intrépido (todo)

**Accesorios:** corona y gran hacha (etérea), rencor enano



## PARA LOS GROGNARDS: LAS TUMBAS REALES

La mención de las tumbas reales enanas hará que las visiones de riqueza y poderosos objetos mágicos bailen ante los ojos de muchos jugadores, y los DJ *grogards* pueden incluso empezar a planear una búsqueda del tesoro, quizás basada en los salones de Kadar-Graving de la aventura *Doomstones* de la primera edición, Guerras Enanas. Esa es una idea *muy* mala.

Por un lado, se supone que los PJs están frustrando el plan de los skaven y salvando al Viejo Mundo de una devastadora lluvia de piedra bruja que provendrá de Morrslieb. No pueden hacer eso (o al menos, no a tiempo) si se distraen con la búsqueda de un tesoro.

Por otro lado, Gimbrin quiere que los PJs ayuden a enfrentarse a los skaven, no a robar su tumba ancestral. Luchará contra los potenciales ladrones de tumbas con todo lo que tiene, e incluso puede convocar una Hueste espiritual de otros reyes y reinas enanos para que le ayuden. La hueste consiste en 1d10 fantasmas adicionales bajo su control. Utiliza el perfil de Fantasma (WJdR, pág. 331), con el añadido del Rasgo *Enjambre*.

Como último recurso, la destrucción del fantasma de Gimbrin puede desencadenar una maldición de muerte que colapse todos los pasajes que conducen a las tumbas, cortando efectivamente el acceso para siempre. Por supuesto, si los PJs insisten en abandonar su deber (y el destino de su patria) en pos de las antiguas riquezas, puedes dejarlos. En ese caso, se perderán el clímax de la aventura, y se encontrarán atrapados en la explosión que destruye el pico y la fortaleza que hay debajo. Tendrán que escapar mientras la montaña se derrumba, sobrevivir a las llamaradas y explosiones de energía de Disformidad de la destrucción del dispositivo infernal, e informar a los Todbringer de que han fracasado.



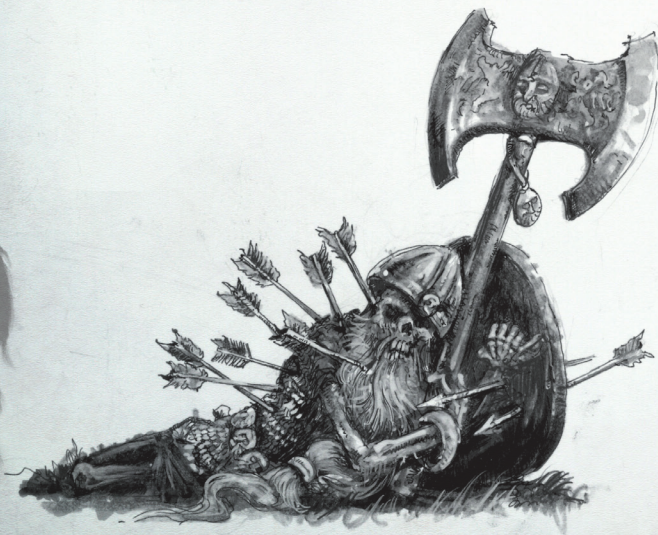
## CÓMO ENCONTRAR A GIMBRIN

A Gimbrin se le puede encontrar casi en cualquier lugar de la fortaleza. Desde su casi desastroso roce con un hechicero skaven, tiende a mantenerse en las zonas menos frecuentadas. Sin embargo, a veces su indignación aumenta hasta el punto de realizar una furiosa carga, dispersando a los asustados esclavos y guerreros de clan, retirándose antes de que las ratas puedan contraatacar. Gimbrin sabe que es una tarea inútil, ya que los raki son aparentemente interminables y él no es más que un simple enano, y ni siquiera uno vivo. Sin embargo, persiste obstinadamente, algo en lo que ha tenido muchos años de práctica.

El DJ debe juzgar el mejor momento para presentar a Gimbrin. Puede intervenir en un combate que va en contra de los PJs, o puede salir de una muralla cuando están escondidos o descansando en algún lugar tranquilo, exhortándoles a expulsar a los skaven de su fortaleza. Si los PJs no descubren los explosivos guardados en las paredes (véase **El arsenal oculto** en la pág. 150 de **La Rata Cornuda**), Gimbrin lo señalará, ya que él es el responsable de haberlos colocado allí. Gimbrin decidió quedarse en el torreón después de que fuera abandonado, y cayó en su defensa poco después. La única razón por la que no ha detonado los barriles es que todavía creía que la Torre podía ser salvada. Ver el tamaño de la infestación skaven le hizo cambiar de opinión, pero es incapaz de acercarse al arsenal sin la ayuda de los PJs.

Gimbrin también podría aparecer si los PJs son capturados y parecen necesitar una ayuda enana adecuada. Si parece que se les da bien escapar, se quedará por allí haciendo comentarios poco útiles, instándoles a que se den prisa y se ocupen de los malditos hombres rata. Si están en verdaderos problemas por la mala suerte de los dados o por la falta de ideas, podría ayudarles indirectamente. Después de todo, sería demasiado fácil hacer que cortara sus lazos con su hacha etérea; podría ofrecerles un consejo (lacónico y despectivo, ya que no le han impresionado), pero realmente útil, ya que son los únicos aliados que tiene.

El rasgo *Territorial* de Gimbrin lo limita al interior de la fortaleza, y se vuelve inestable fuera de ella. Cuando la fortaleza es destruida, su espíritu resulta destrozado por la explosión de piedra bruja (un desenlace muy al estilo *Warhammer*, pero quizás demasiado duro para algunos), o descansa por la destrucción de todos los skaven que habían invadido su reino.





## CAPÍTULO 12



## ROMPEHIERROS ENANOS



## ROMPEHIERRO

*‘Un enano y su escudo se mantienen firmes!’*

Los Rompehierros son una clase de guerreros exclusivamente enana, especializada en el combate subterráneo. Algunos humanos los llaman ‘Combatientes de túneles’, y ellos no hacen ascos a este nombre, pero ‘Rompehierros’ es una traducción más literal del khalid *Anghtragor*.

## ESQUEMA DE AVANCE DEL ROMPEHIERROS

HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em
+		+	+	+				+	+

## ITINERARIO DE CARRERA

## + Combatiente de túnel, Bronce 4

**Habilidades:** Aguante, Animar (canto), Atletismo, *Cuerpo a cuerpo (básico)*, Escalar, Esquivar, Frialdad, Hablar idioma (batalla)

**Talentos:** Combate cerrado, Entrenado, Golpe poderoso, Guerrero nato

**Accesorios:** brazaletes, coraza, escudo (grande), hacha, polainas, yelmo abierto

## ✂ Rompehierros, Plata 3

**Habilidades:** A distancia (explosivos), Consumir alcohol, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (bloqueo), Mando, Sabiduría académica (geología)

**Talentos:** Escudero, Golpear el filo, Imperturbable, Percepción de combate

**Accesorios:** 3 bombas de brasas, un arma o una pieza de armadura de *gromril*

## ☠ Barbahierro, Oro 1

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (a dos manos), Intuición, Mando, Percepción

**Talentos:** Golpe cuidadoso, Golpe de reacción, Líder de guerra, Maestro del combate

**Accesorios:** armadura completa de *gromril*, hacha a dos manos

## 🛡 Vieja guardia, Oro 3

**Habilidades:** Orientación, Sabiduría académica (guerra)

**Talentos:** Denodado, Implacable, Inspirador, Presencia imponente

**Accesorios:** unidad de Rompehierros, arma con una runa maestra

Rompehierros es una carrera de guerrero. Si las Carreras se determinan al azar, cualquier PJ enano que saque Guardia o Soldado en la Tabla de Clases y Carreras al azar (**WJdR**, páginas 30 a 31) puede elegir convertirse en un Rompehierros.

*‘Hay un buen criterio en la vida militar, aunque no dejes que ningún oficial te oiga decirlo. Consiste en saber cuándo hay que luchar y cuándo no. Cuando dejar que una ciudad o una fortaleza se pierda en lugar de malgastar más vidas (especialmente la tuya) defendiéndola cuando no puede resistir. Las defensas a ultranza son un buen material para los poetas, pero no tienen cabida en el campo de batalla. Parece que nadie se lo dijo a los enanos’*

— Ruger Martin, mercenario de Reikland

*‘Cuando estás ante las puertas de tu hogar, con todos tus parientes y amigos detrás, y ante ti hay una horda de criaturas que no quieren otra cosa que derribar esas puertas y masacrar a tus seres queridos, te mantienes firme. Luchas. Así de simple’.*

— Rogni Barnisson, Rompehierros

Aunque la mayoría de los Rompehierros permanecen cerca de los hogares que han jurado defender, unos pocos se aventuran en el mundo para dar caza de forma más proactiva a los enemigos de los enanos. Hay una especial turbación cuando un Rompehierros al que se le ha confiado una armadura completa de *gromril* deja su *karak*. Sin embargo, pocos podrían tener la tenacidad de cualquier enano, y menos aún la voluntad y determinación de un Rompehierros. Si un enano lleva una armadura de *gromril*, se confía en que la proteja como mejor le parezca. Si no fuera digno de tal carga, no se le habría dado la preciada armadura.





## GROMRIL

El *gromril* es el metal más precioso que trabajan los enanos y es visto con un temor que llega a lo religioso. Se necesita una gran habilidad para trabajarlo, y nadie, excepto los enanos, sabe cómo hacerlo. Las armas y armaduras hechas con él son increíblemente fuertes. Los objetos forjados con *gromril* son siempre irrompibles, y a menudo están imbuidos de magia rúnica.

*¿El enigma del gromril? ¿El secreto de su forja? Muchacho, cada década viene alguno de vosotros preguntando por él. ¡A los enanos no nos van los enigmas! El gromril requiere una gran habilidad y técnica para trabajar, y nadie excepto los mejores herreros enanos es lo suficientemente bueno como para hacerlo. Es tan simple como eso, y si quieres insistir en el tema, estaré encantado de darte una vuelta por nuestras forjas. Con la cabeza por delante y desde el lado ca-  
liente, si entiendes lo que quiero decir’.*

— Gunnig Brensdottir, herrero enano

No se da ningún precio por el *gromril*, ya que nunca se ha vendido una armadura de este material. Sólo se puede obtener a través de largos años de servicio a una ciudadela en particular, y la sola idea de vender un artefacto así es casi suficiente para hacer que un enano que se precie preste el Juramento del Matador y busque el arrepentimiento en la muerte a manos de un enemigo digno. Rara vez se encuentra en manos de personas que no sean enanos, aunque a veces se da a cambio de algún gran servicio prestado a los enanos, o es robado. Ser un ladrón de *gromril* es equivalente a no conocer nunca la paz, ya que cualquier enano que se entere de algo así no dudará en matar al autor en el acto, o al menos justo después de haber entregado el botín.

Los pocos no enanos que llevan armas o armaduras de este material, se espera que lo devuelvan a los enanos en algún momento en el futuro, normalmente tras el paso de un número de generaciones que varía según el valor del regalo y el alcance del favor hecho a la comunidad enana. Esto parece un tiempo terriblemente largo para la mayoría de los humanos, pero para los enanos, de larga vida y exigentes con los registros, es bastante razonable. Muchos descendientes, a la muerte de un tío abuelo querido, han encontrado un contingente de enanos en su puerta, solicitando educada pero firmemente la devolución de una espada polvorienta o una robusta coraza que durante mucho tiempo habían supuesto que era una antigüedad sin valor o una frágil pieza decorativa.

## ARMADURA DE GROMRIL

Aunque, en teoría, cualquier tipo de armadura podría fabricarse con *gromril* y beneficiarse de su incomparable rigidez y durabilidad, en la práctica se utiliza sobre todo para fabricar armaduras completas. Aunque cualquier enano te dirá que la completa es la única armadura digna de ser fabricada con *gromril*, algunos susurran que la mayoría de los herreros enanos se resisten a la idea de forjar el metal, notoriamente difícil de trabajar, en los miles de anillos interconectados que requiere una cota de malla.

La armadura de *gromril* funciona como cualquier otra armadura completa, pero además de los efectos normales, el portador es inmune a cualquier Herida crítica que se le inflija. Los impactos críticos se convierten en golpes normales. La única excepción a esto son las Heridas Críticas causadas por las Heridas perdidas después de que el PJ haya sido reducido a 0 Heridas.

## ARMAS DE GROMRIL

Se forja mucho más *gromril* en armaduras que en armas, ya que la protección que ofrece hace que otros usos parezcan casi un desperdicio. Sin embargo, a veces se forja en armas, por supuesto por su durabilidad, pero también porque pocos materiales aceptan las runas enanas con la misma facilidad que el *gromril* forjado. Estas armas acaban siendo legendarias y, de hecho, los poderosos ‘Colmillos Rúnicos’ del Imperio, insignias del cargo de los Condes Electores, están hechos de dicho material.

## EL ESCUDO DE GUDII

Forjado en su día para un príncipe enano y posteriormente robado, este escudo está decorado con varias runas ostentosas, así como una única runa de poder. Al ser de *gromril*, el escudo adquiere la cualidad Irrompible y los ataques a los que se opone el escudo nunca pueden infligir un golpe crítico, excepto cuando el PJ ya está a 0 Heridas. Además, una *Runa Maestra de Adamant* adorna el escudo, concediendo a su portador +10 de Resistencia mientras lo tenga en su poder.

## LA ESPADA DE VON HAFFENHOF

Un raro regalo a un soldado humano que salvó de un trol a una caravana llena de niños enanos, la espada de Von Haffenhof se forjó con *gromril* y fue creada específicamente para el confundido ostlandés. A pesar de no entender lo significativo que era su homenaje, el nombre de Von Haffenhof sigue siendo relatado por aquellos enanos cuyos antepasados formaban parte de la caravana. La hoja es irrompible, cuenta como un arma de mano, y lleva una *Runa de corte*, que le confiere +5 de daño en lugar del habitual +4, y le permite ignorar todos los PA de las armaduras que no están hechas de *gromril*.

Durante el resto de su vida, Von Haffenhof se refirió a la hoja como ‘mi segunda y mejor espada’, y sólo la desenvainaba en las circunstancias más extremas. Después de su muerte fue devuelta a los enanos de Karak Skygg, que la guardaron en previsión de que llegara otro que fuera digno de ella. Quedaron decepcionados hasta que la fortaleza fue abandonada, y la espada prácticamente olvidada.



## CAPÍTULO 13



## CON UN POCO DE AYUDA DE MIS (NUEVOS) AMIGOS



## SE BUSCA AYUDA

Con un poco de ayuda de mis amigos es una aventura corta diseñada para un pequeño grupo de aventureros. Un PJ con el Talento *Delincuente* o una actitud flexible hacia el allanamiento de morada resultará útil, al igual que los PJs que tengan una Percepción decente.

## CÓMO EMPEZAR

Esta aventura tiene lugar en Middenheim. Puede servir como una agradable distracción de la trama principal durante las primeras secciones de **La Rata Cornuda**, o puedes utilizarla para interrumpir los eventos de **El Poder Tras el Trono** y **La Rata Cornuda**. Si quieres usarlo fuera de **El Enemigo Interior**, cualquier ciudad mediana o grande del Imperio funcionará igual de bien, y de hecho puede tener lugar en Altdorf durante los eventos que se producirán en **El Imperio en Ruinas**, el capítulo final de la campaña.

El encuentro está diseñado para dar a los Jugadores la oportunidad de pensar antes de actuar (*NdC: ¡ROTFL!*). Los PJs deben considerar el problema cuidadosamente, y tú debes hacer todo lo posible para fomentar un ritmo de juego reflexivo. Aun así, tanto los PJs como el DJ pueden tener que improvisar con rapidez si las cosas no salen del todo bien.

Ha habido un secuestro, y los aventureros son contratados para rescatar al rehén. Este problema les resultará familiar a aquellos que hayan jugado a **El Poder Tras el Trono** y hayan rescatado a Reya, la sobrina de Lord Erlich. De hecho, estos PJs ya han comenzado a disfrutar de la reputación de hacer frente a este tipo de cosas, ya que los rumores se extienden tras los acontecimientos de la semana de Carnaval.

## ENTRA ALPHONSE

Los PJs son abordados por una figura más bien bajita con el improbable nombre de Alphonse Hercule de Gascoigne. Alphonse, vestido con ropas bien confeccionadas pero pasadas de moda, tiene la cabeza casi perfectamente redonda y luce un enorme bigote encerado casi demasiado perfectamente arreglado para ser real, que acaricia y la retuerce constantemente. Alphonse es, al parecer, una especie de halfling particularmente peculiar, procede de Bretonia y habla reiklandés con un acento bastante extravagante. Se reúne con los personajes en *Las Armas del Templario*, o en cualquier otro lugar donde se encuentren. Alphonse tiene varios contactos en la corte, especialmente entre el personal de cocina, y ha oído rumores sobre la capacidad de los PJs para resolver problemas. Considera que estos rumores son, con toda seguridad, exagerados, pero como no es partidario de menospreciar su propia reputación, Alphonse no lo considera un pecado especialmente grave.

## ¿POR QUÉ NOSOTROS?

Si los PJs no han participado en **El Poder Tras el Trono**, algunas de sus otras hazañas anteriores han llevado a Alphonse a creer que son las personas adecuadas para el trabajo. Si realmente son individuos olvidables, entonces Alphonse, en un raro momento de mal juicio, los ha confundido con otras personas. Si este es el caso, no dudes en divertirte con ello. Alphonse dejará caer comentarios como *'Seguramente que esto no es problema para los héroes de Nuln, ¿alors?'* o *'Esto debe recordarte tu época con el Duque en Tilea, ¿ouais? Tienes que contarme la historia completa cuando terminemos'*.

Alphonse, un destacado detective privado de Middenheim, está trabajando en un caso de secuestro y necesita ayuda fiable y de confianza. Les da a los PJs la siguiente información. Léela en voz alta o dásela como una serie de respuestas:

*'Mes amis, soy, como estoy seguro de que sabéis, el mejor detective del Viejo Mundo. Habéis oído hablar de Alphonse, ¿n'est-ce pas?'*

Alphonse inclina la cabeza modestamente. Si los PJs sugieren que no han oído hablar de él, parece molesto, pero continúa.

*'He sido contratado para garantizar la seguridad del hijo de Ludwig Orteli, un joven llamado Segismundo, que ha sido secuestrado y se pide un rescate. Los secuestradores exigen 500 coronas de oro por el regreso seguro del chico y, ¡qué desastre! ¡El padre no tiene los fondos! Si no reciben el dinero antes de la medianoche, dentro de tres días, los villanos han prometido devolver a Segismundo en, como vosotros diríais, pedacitos. Así que Alphonse lo rescatará antes'*.

Sonríe ampliamente y enrosca su bigote alrededor de un dedo, permitiendo a los PJs un momento para asimilarlo antes de continuar.

*'Moi, Alphonse Hercule de Gascoigne, he rastreado brillantemente a los villanos hasta su guarida, donde estoy seguro de que están reteniendo al joven Orteli. Necesito la ayuda de varios individuos discretos como vosotros para explorar la posición del enemigo y luego, cuando sea el momento adecuado, rescatar a Segismundo ¿Me ayudaréis?'*

Si le preguntan, Alphonse explica que no se ha llamado a las autoridades locales porque (en opinión de Alphonse, que Ludwig Orteli comparte), son un hatajo de patanes estúpidos que probablemente estropearían el trabajo y harían que mataran a Segismundo.



Alphonse se ofrece a pagar a los Personajes 30 co si le ayudan a rescatar a Segismundo ileso, 15 co si está por lo menos vivo, pero nada si muere. Los PJs pueden discutirle hasta 50 co con un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Regateo**.

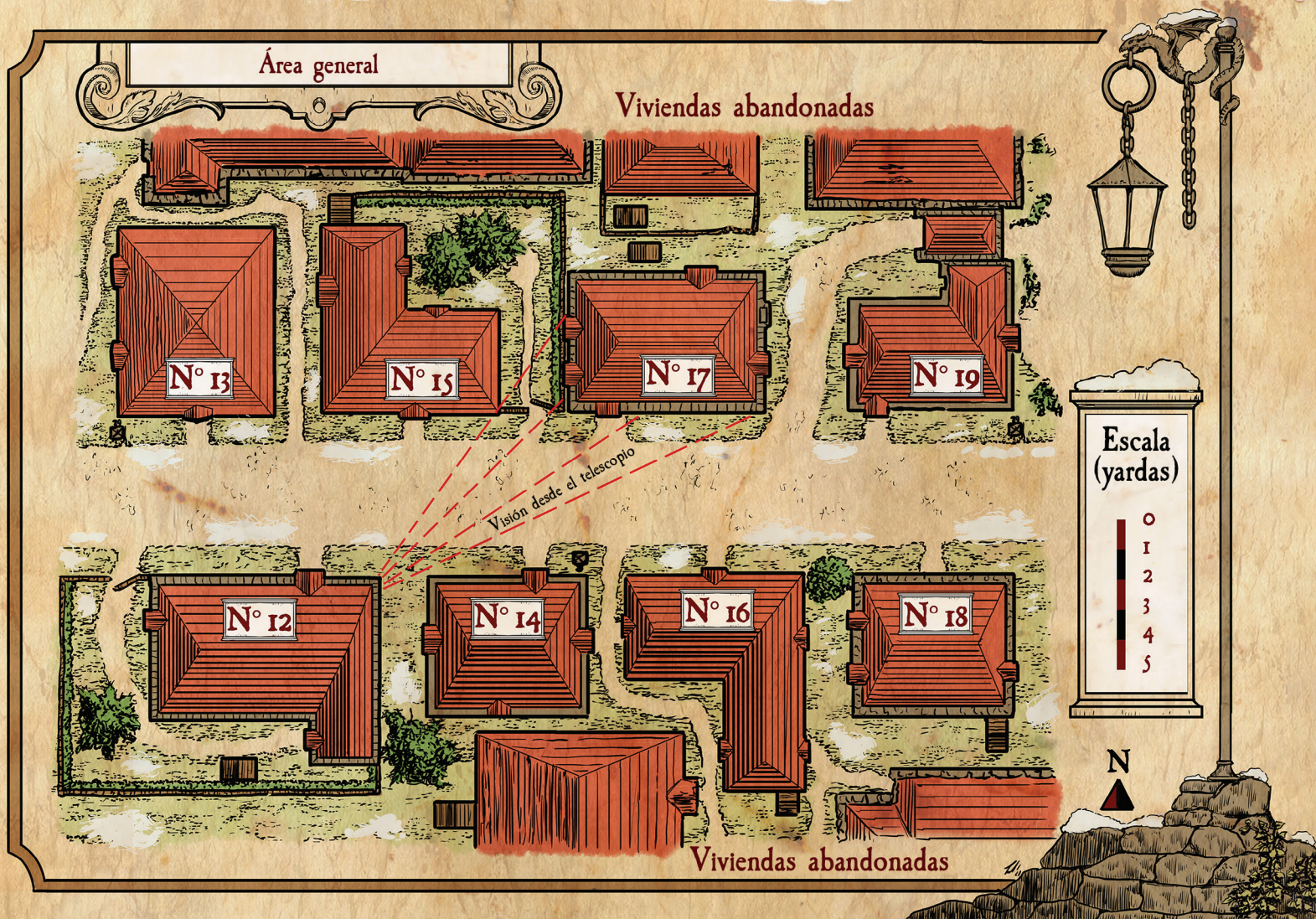
Si los PJs aceptan el trabajo, Alphonse les dice que se reúnan con él en una casa que ha alquilado cerca del escondite de los secuestradores. Les indica cómo llegar al número 12 de Wendenbahn en el Altquartier, una zona de mala reputación de la ciudad. Alphonse insiste en que los PJs no lleven más armadura que cuero, ni cascos, ni armas grandes que puedan ser detectadas por los secuestradores. Esto es por una buena razón, y los que no sigan esta estipulación pueden alertar a los secuestradores (ver pág. 87).

Los PJs sin recursos pueden conseguir un adelanto de 20 co de Alphonse para comprar el equipo necesario, pero dada su reputación, las demandas de más sólo llevan a Alphonse a reflexionar en voz alta si son realmente las personas adecuadas para el trabajo.

## ECHÁNDOLE UN OJO AL LUGAR

El escondite debe estar en lo más profundo del lado sórdido de la ciudad elegida por el DJ. En el caso de Middenheim, sería el Altquartier, donde vive una gran parte de la población de los bajos fondos de Middenheim. Se trata de un laberinto de calles y callejones sinuosos, bordeados de casas y viviendas en mal estado. Durante el día, las calles están repletas de gente de los barrios bajos; durante la noche, lo están aún más. Las patrullas de vigilancia son poco frecuentes y van fuertemente armadas. Para más información sobre el Altquartier, véase **Middenheim**. Si deseas ambientar esta aventura en Altdorf, las partes más sombrías del Extremo Oriental (**Altdorf**) servirían.

A medida que los PJs se dirigen a su destino, tienen que pasar a través de grupos de mendigos y carteristas. Sin embargo, una vez que llegan a la calle que contiene el número 12 (más adelante hay un mapa), la zona queda sospechosamente vacía. Los lugareños saben que algo pasa en el número 17 (siempre saben que algo pasa en este tipo de situaciones) y se rumorea que no es saludable permanecer en el barrio en esos momentos.





## PATADA EN LA PUERTA

Alphonse recuerda con dolor a los PJs que el simple hecho de precipitarse pondrá en peligro la vida de Segismundo. Si no parece importarles el daño que esto supondría para la reputación de Alphonse (el principal resultado negativo que se le ocurre), también les señala que no cobrarán y, de paso, tendrán la sangre de un joven inocente en sus manos... por no hablar de la ira del padre.

Sin embargo, algunos grupos insistirán en la vía más directa. Si son indiscretos, los secuestradores no pierden el tiempo ni en defenderse ni en dirigirse a la bodega para acabar con Segismundo si algún PJ llega hasta allí. Están dispuestos a matar a su rehén si es necesario; después de todo, las amenazas sólo valen la pena si se cumplen.

Incluso si este imprudente plan tiene éxito (y no debería), Alphonse estará furioso por los riesgos que han corrido, y sólo les pagará si se le amenaza con violencia.

Una vez dentro del número 12, Alphonse lleva a los PJs al piso de arriba y les asigna sus tareas. Dice que los secuestradores están atrincherados en el número 17, al otro lado de la calle.

Uno de los PJs debe vigilar la parte delantera de la casa a través del telescopio (rodeado cuidadosamente por las cortinas), mientras que los otros deben encontrar un punto de vista desde el que puedan espiar la parte trasera de la casa. Deben anotar cuidadosamente (o memorizar, si no saben leer y escribir) las llegadas y salidas, además de todo lo que puedan ver que ocurre en el interior. En ningún caso deben hacer nada que haga sospechar a los secuestradores.

Alphonse va a comprobar otras pistas sobre los socios criminales de los secuestradores, y volverá a medianoche para tomar sus informes.

## EL TELESCOPIO

El PJ del telescopio tiene el trabajo más fácil; todo lo que tiene que hacer es mantenerse despierto y evitar caerse por la ventana. Si no tiene el Talento de *Leer/Escribir*, insiste en que no tome notas él mismo, sino que memorice las diversas idas y venidas de los secuestradores para su informe a Alphonse.

Puede ver la puerta principal y el dormitorio 1 y el dormitorio 3 (ver mapa) del primer piso. En una primera inspección, observan que todas las demás ventanas visibles tienen los postigos cerrados y que la puerta principal está en buen estado. Con un Chequeo **Normal (+20)** de **Percepción**, se da cuenta de que hay una claraboya en el tejado, que parece torcida y ligeramente agrietada.

## La puerta trasera

Uno o varios PJs tendrán que encontrar un buen lugar para vigilar la puerta de atrás del número 17. Para evitar problemas es necesario tomar precauciones sensatas, como moverse con sigilo, encontrar un buen disfraz y una excusa plausible para estar en la zona si se les pregunta. Los PJs que no tomen las precauciones adecuadas, o que intenten acercarse demasiado a la casa, deberán ser ahuyentados por Frau Koch del número 19, que tiene muy mal carácter y empuña un rodillo de cocina a juego (ver pág. 92).

Hay varios lugares buenos desde los que espiar la parte trasera de la casa, incluyendo una vivienda obviamente abandonada justo detrás del número 17. La letrina (a pocos pies de la propia letrina del número 17) es incluso mejor, aunque mucho menos cómoda para un espía. Desde sus puntos de observación, los PJs pueden ver la parte delantera y trasera de la casa, la cocina de la planta baja y los tres dormitorios de la segunda. Todas las demás habitaciones tienen las cortinas corridas, excepto la claraboya rota del ático. De lo que se puede ver vigilando se explica en **La vigilancia**, más abajo.

Consulta también la sección **Cómo colarse en patio ajeno** (pág. 85) para saber cómo manejar los movimientos de los PJs durante su vigilancia.

## LOS HABITANTES

En la casa hay seis secuestradores, un perro malhumorado y un hijo infeliz. Claudia Carbonetti, el cerebro de la operación, es despiadada, malvada y astuta. Su mano derecha, Paolo Gentile, es un sádico descerebrado que adora a Claudia y sigue sus órdenes al pie de la letra. Los demás miembros de la banda (Knud, Britta, Ilona y Mikhail) son matones contratados específicamente para este trabajo. Siguen las órdenes de Claudia, sobre todo porque están bien pagados y saben lo que Paolo les hará si no lo hacen. Aun así, no tienen ningún deseo especial de morir por 5 cp al día y, por supuesto, Claudia y Paolo los consideran totalmente desechables.

El perro *Giuseppe* es la mascota de Claudia. *Giuseppe*, un sabueso tileano, es tan simpático y juguetón como un garrapato hambriento. Segismundo, la desafortunada víctima, está atado de pies y manos en el sótano, y desearía estar en cualquier otro lugar. Todas las descripciones y estadísticas de los secuestradores pueden encontrarse en **PNJs** (páginas 94 a 95).

## CÓMO COLARSE EN PATIO AJENO

Mientras los PJs están vigilando el escondite de los secuestradores, utiliza Chequeos Enfrentados de Habilidad para ver si son descubiertos por alguno de los secuestradores o sus vecinos (ver **WJdR**, pág. 153 para orientación sobre Chequeos Enfrentados de Habilidad). Los Chequeos varían dependiendo de la hora del día y de las Habilidades de los PJs.

## De día

Si un PJ está actuando de forma sospechosa, está en algún lugar en



el que no debería estar, o podría llamar la atención de otra forma, cualquier guardia debería hacer un Chequeo Enfrentado **Normal (+20)** de **Percepción**, resistido por el Chequeo **Desafiante (+0)** de **Movimiento silencioso (Urbano)** del PJ. Este Chequeo puede ser más fácil para el PJ si se ha esforzado por disfrazarse o hacer que parezca que encaja.

Por ejemplo, pueden vestirse como un mendigo en una puerta cercana, o pasar frente a la casa bajo la apariencia de un vendedor de pasteles. En estos casos, es muy posible que llamen la atención de los secuestradores o de sus vecinos, pero esto no delata lo que hacen: puede que simplemente se les diga que sigan adelante, o que se les pida un pastel, según las circunstancias.

### De noche

Los PNJs que estén durmiendo, borrachos o no presten atención deben hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción** por la noche, resistido por un Chequeo **Normal (+20)** de **Movimiento silencioso**, ya que generalmente es mucho más fácil escabullirse por la noche. Algunos disfraces llamarán menos la atención por la no-

che, como un PJ que se haga pasar por un juerguista borracho que hace sus necesidades en un callejón. Otros serán menos efectivos: hay muy pocos vendedores de tartas que se atrevan a trabajar en el Altquartier al anochecer.

## TRASTEANDO POR LOS TEJADOS

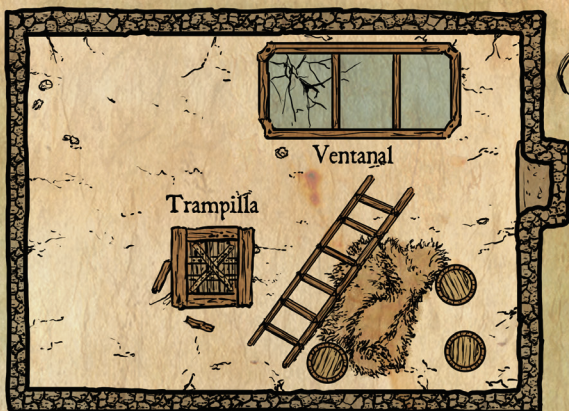
Las casas de la zona tienen dos o tres plantas. Las casas de dos plantas tienen una altura de 6 yardas, mientras que las de tres pisos tienen una altura de 9.

### Escalada

Un Chequeo **Complicado (-10)** de **Escalar** es suficiente para subir a un edificio de dos plantas, mientras que para una de tres se necesita hacer uno **Difícil (-20)**. Esta dificultad puede reducirse si los PJs cuentan con el equipo o los Talentos adecuados, como *Escalador* o un buen tramo de cuerda y garfio.

La mayoría de los edificios se pueden escalar por las esquinas, donde las desvencijadas tuberías de desagüe proporcionan suficiente agarre

Escala (yardas) 0 1 2

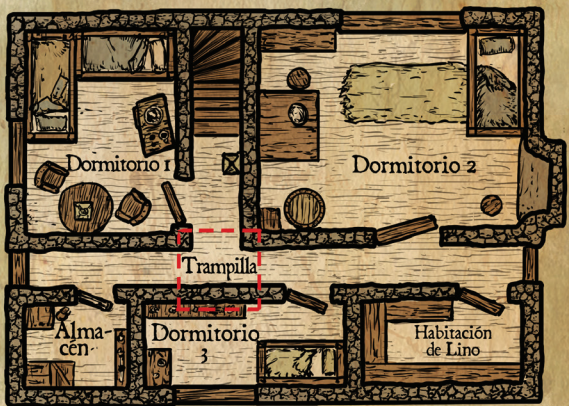


El Desván

**Nº17 Wendenbahn**

DIFICULTADES PARA FORZAR LA CERRADURA

Tipo de cerradura	Dificultad	NE
Ventana cerrada	Normal (+20)	0
Puerta Interior	Desafiante (+0)	2
Puerta exterior	Complicado (-10)	2



Primera planta  
(todas las ventanas abiertas)



Planta principal  
(sólo la ventana de la cocina abierta)



para hacer el intento. La parte frontal o lateral plana de un edificio requiere el Talento *Escalador* para intentarlo con los modificadores anteriores.

Para saltar las vallas entre los patios traseros de los edificios, se requiere un Chequeo **Desafiante (+0)** de *Escalar*.

Pueden ser útiles las reglas sobre salto y caída en caso de que los PJs resbalen al intentar moverse entre los tejados (**WJdR**, pág. 166).

## Hacer ruido

Las tejas de las casas del Altquartier nunca son nuevas y rara vez son seguras, y el golpeteo de pies, incluso de los más pequeños, puede sonar increíblemente fuerte cuando viene del techo justo por encima de la cabeza. Recuerda hacer un Chequeo de Percepción de cualquier persona que duerma en una casa a la que suban los PJs, incluso si están siendo extremadamente silenciosos. Para la mayoría de los ciudadanos, es bastante obvio cuando algo mucho más pesado que una paloma se pasea por su tejado.

## EL PLAN DE LOS SECUESTRADORES

Después de que Claudia capturara a Segismundo, su banda y ella se retiraron a la casa. Entonces envió la nota de rescate (a través de un inocente mensajero contratado), que daba a Orteli tres días para reunir 500 co o su hijo sería asesinado. Además, la nota decía a Orteli que esperara instrucciones sobre cómo entregar el dinero.

Claudia espera ahora a que el plazo expire, momento en el que enviará un mensaje a Orteli diciéndole que vaya a un determinado bar de Altmarkt con el pago. Allí Paolo recogerá el dinero y volverá a la casa.

Si Orteli no consigue el dinero, Claudia planea enviar una muestra de Segismundo (por ejemplo, un dedo de la mano o del pie), creyendo que esto animará a Orteli a cooperar. Si Paolo vuelve con el dinero, Claudia matará a Segismundo (después de todo, no tiene sentido dejar testigos), y entonces la banda se dispersará. Después de pasar unas semanas sin llamar la atención, Claudia y Paolo planean buscar otra víctima menos tacaña.

Como habréis deducido, Claudia no es una persona agradable. Afortunadamente para Segismundo, no ha tenido en cuenta al brillante (pero no asombroso) Alphonse Hercule de Gascoigne, que realizó la casi imposible tarea de rastrear el papel utilizado para la nota de rescate hasta un vendedor de Altmarkt. El propietario del puesto, deseoso de cooperar con la figura de aspecto gracioso que agitaba el dinero, dio a Alphonse una descripción precisa de *'ese ejemplar de aspecto sospechoso con el perro grande y malo'* que compró el papel. Para un detective del talento de Alphonse, rastrear a Claudia hasta su escondite fue un juego de niños.

Aunque no sospecha que nadie sepa dónde está, Claudia no se arriesga. La víctima está atada de pies y manos y encerrada en el sótano. Claudia, Paolo y *Giuseppe* están apostados en el salón en todo momento; un guardia está vigilando en el pasillo y otro en la cocina. Los dos guardias restantes permanecen arriba, en el dormitorio 1.

Si alguien intenta algo, Claudia espera que los guardias le den tiempo para desbloquear la puerta del sótano, agarrar a Segismundo y amenazar con matarlo a menos que su banda y ella puedan escapar ilesos. Si las cosas van mal, lanza al perro sobre Segismundo, con la esperanza de poder escapar mientras los rescatadores lo salvan.





## EL CLAVO

Un juego popular en Middenheim, y de hecho en todo el Imperio, el clavo tiene muchas variaciones, todas ellas peligrosas. En Middenheim, los jugadores se turnan para lanzar una daga a su propio pie extendido. Al principio del juego, los jugadores clavan una clavija o un cuchillo en el suelo y forman un círculo a su alrededor. El objetivo del juego es acercar la daga de uno a su propio pie lo más posible, ganando el asalto quien más se acerque a la suya. El clavo se suele jugar al primero que gane asaltos, aunque por larga tradición cualquiera que acierte en su propio pie es declarado ganador por defecto. El jugador con los peores lanzamientos debe sacar la clavija o el cuchillo del suelo utilizando sólo los dientes, probablemente murmurando maldiciones a los demás.

Lo que se puede deducir de esto es que las noches frías en el Fauschlag son realmente largas, y que a menudo hay muy poco que hacer a modo de entretenimiento.

## LA VIGILANCIA

A continuación, se presenta un cronograma de los acontecimientos que ocurren en el número 17 durante la vigilancia de los PJs.

**Nota:** inicialmente, los PNJs aparecen por su nombre, pero como los PJs no tienen forma de conocer a los villanos por su nombre, considera describirlos por sus descripciones físicas (ver pág. 95): ‘el hombre de pelo castaño’, ‘la mujer alta y asustada’, etc.

### Inicio (mediodía)

Los dormitorios 2 y 3 están vacíos, y permanecen así. En el dormitorio 1 hay dos hombres (Knud y Mikhail) jugando a las cartas. Una mujer (Britta) está en la cocina, pasando el rato.

### 12:30

Una mujer (Ilona) entra en la cocina y abre la puerta trasera, dejando pasar a Britta. Cierra la puerta tras ella. Britta lleva con cuidado un cubo (que contiene los desechos de Paolo, Claudia y Segismundo). Vacía el cubo en el retrete, pasa un rato allí por un asunto personal y vuelve a la puerta trasera.

Cualquier PJ en un radio de 6 yardas de la puerta trasera puede, con un Cheque **Desafiante (+0)** de **Percepción**, oír a Britta llamar cuatro veces, diciendo ‘*Déjame entrar, soy Britta*’. Britta vuelve a entrar en la casa, caminando hacia el interior y pasando por la cocina.

### 13:00

Britta vuelve a la cocina e Ilona se va a otra parte de la casa. La puerta principal se abre e Ilona sale; un hombre grande (Paolo)

cierra y atranca la puerta tras ella. Si los PJ piensan seguirla, Ilona se dirige a una posada para comprar comida suficiente para al menos seis personas, además de un sangriento trozo de carne cruda.

### 14:00

Ilona regresa cargando una gran cesta. Llama cuatro veces a la puerta principal y dice algo. Si un PJ que observa el intercambio tiene el Talento de *Leer labios*, puede hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción**. Si tiene éxito, puede escuchar ‘*Soy Ilona, déjame entrar ya! Esta cesta pesa de narices*. Paolo abre la puerta, Ilona se desliza hacia dentro y la puerta se cierra.

Pasan varios minutos, y entonces los PJs de la parte trasera ven a Ilona entrar en la cocina, lanzarle a Britta algo de comida y una botella de cerveza, y luego subir a proporcionarles lo mismo a Knud y Mikhail.

### 15:00 a 23:30

Knud, Mikhail e Ilona terminan su comida, van al retrete (siguiendo el mismo procedimiento que Britta para volver a entrar en la casa, lo que significa que los PJs cercanos tienen la oportunidad de descubrir sus nombres), y luego se acuestan para dormir un poco.

En la cocina, Britta se queda practicando una versión de *clavo*. Vuelve a salir, esta vez acompañada de un perro grande y de mal aspecto. El perro, que también se dedica a sus asuntos personales, olfatea el jardín y los alrededores, prestando especial atención a la maleza y a otros lugares en los que pueda estar escondido cualquier PJ espía. Cualquiera que esté escondido en la vivienda o en el retrete de la vivienda está a salvo de ser descubierto; los demás son olfateados si no piensan rápido y le lanzan algo de comida o algo similar al perro. Si *Giuseppe* descubre a un PJ mientras Britta está fuera, pueden intentar un Chequeo **Difícil (-20)** de **Carisma** animal para animar al Sabueso a dejarlos en paz.

### 23:30

Ilona entra en la cocina, y junto con Britta van a despertar a Knud y Mikhail. Las dos parejas cambian de lugar: Ilona y Britta se van a la cama, Knud monta guardia en la cocina, y Mikhail va a un lugar desconocido en la planta baja (el pasillo).

### 00:00 a 8:00

El dormitorio 1 está tranquilo y oscuro. Un aburrido Knud se sienta a mirar por la ventana de la cocina. Mikhail entra de vez en cuando, rellenando tres tazas en un pequeño barril de agua de lluvia, y empujando a Knud cuando empieza a dormir.

### A partir de las 08:00

Al perro le vuelven a sacar mientras Knud y Mikhail desayunan un poco. Los guardias cambian de turno a las 11:00; luego todo sigue como el día anterior.



## ENTRA ALPHONSE (OTRA VEZ)

Alphonse vuelve al número 17 a medianoche. Escucha los informes de los PJs, gira la cabeza hacia un lado, se revuelve el bigote pensativo y dice:

*‘Ah, la vache! Esto es fascinante, ¿no? Se nos presentan varias oportunidades, ¿no es así? ¿Qué pensáis, mes amis?’*

Ahora es el momento de que los PJs demuestren a Alphonse que su fe en ellos no ha sido en vano. Alphonse los convence, los incita y les ordena que den su interpretación de la información que han reunido, y les pide sugerencias sobre cómo rescatar a Segismundo.

Por supuesto, el mejor detective del mundo ya ha deducido todo lo que se puede obtener de las pruebas que los PJs recopilaron, pero de todos modos quiere escuchar sus opiniones para poder mostrarles lo inteligente que es criticando sus planes.

## CONCLUSIONES DE ALPHONSE

Alphonse ha hecho una serie de brillantes deducciones sobre la situación, y está encantado de compartirlas de la manera más teatral posible.

### Ubicación de Segismundo

El muchacho no está retenido en el ático (allí no hay guardias) y, si lo estuviera, los villanos habrían arreglado la claraboya. ¡Obvio, por supuesto! Los avistamientos indican que no está en ninguna de las habitaciones. Es posible que esté encerrado en un armario, pero de ser así, un guardia tendría la orden de permanecer despierto en todo momento por si saliera o armara jaleo.

Por extensión, es probable que tampoco esté en el primer piso.

Por lo tanto, si sigue vivo, Segismundo está en algún lugar de la planta baja o en el sótano. Dado que los secuestradores ‘viven’ en la planta baja, es más probable que esté preso en el sótano.

### Número de villanos

Seis: dos en el piso de arriba, uno en la cocina, más tres en algún otro lugar de la planta baja (las tres jarras de Ilona: ¿los PJs no recuerdan detalles tan importantes?).

### Vías de ataque

Alphonse ha imaginado varias maneras en que los PJs podrían llevar a cabo un rescate. Una vez más, les deja hacer sus propias sugerencias antes de intervenir con su genialidad. Aunque está impresionado, quizá con razón, por su propia inteligencia, Alphonse reconoce un buen plan cuando lo oye. En cuestiones de violencia, concede que los PJs tienen más experiencia que él y, en cualquier caso, serán los responsables de llevar a cabo el plan acordado.

### Adulterar la comida

Se podría introducir algo desagradable en la comida de los villanos en la posada. Hay varios inconvenientes potenciales: el veneno podría notarse, Segismundo podría verse afectado, o los villanos estarían advertidos de la llegada de los PJs.

### Asalto frontal

Como alternativa, Ilona podría sufrir una emboscada durante su viaje de búsqueda de comida a la taberna, y otra persona disfrazada de ella podría acercarse a la puerta principal. Lo más probable es que la ‘contraseña’ sea simplemente su nombre (al igual que la puerta trasera).

Cuando la puerta se abra, los otros PJs, escondidos cerca, podrían entrar a toda prisa y dominar a los guardias. Por supuesto, el plan fracasaría si utilizan una contraseña diferente, o si los secuestradores se dan cuenta de que no es Ilona antes de abrir la puerta. Además, el impostor tendría que defender la puerta solo hasta que llegaran los otros PJs, probablemente escondidos a cierta distancia.

### Asalto por la puerta trasera

Un guardia podría ser abordado en la letrina y sustituido por un miembro adecuado del grupo. Los inconvenientes son que el guardia de la cocina podría oír la pelea y que los PJs deben actuar rápidamente para no levantar sospechas.

### Entrada por la claraboya

Aparentemente es la entrada menos defendida, lo que puede significar que está atrancada. El tragaluz también está muy lejos de la ubicación más probable de Segismundo, y supondría un viaje peligroso y posiblemente ruidoso por los tejados.





## PLANIFICACIÓN DEL RESCATE

Ahora los PJs deben decidir un plan de acción. Deben hacer un balance de sus recursos para ver qué podría ser de ayuda para rescatar a Segismundo. Utilizando a Alphonse, podrías recordar a los jugadores las Habilidades y Talentos que podrían haber olvidado. No hagas su plan por ellos, pero siéntete libre de señalar cualquier descuido o error obvio que estén cometiendo.

Puede que te sorprenda su brillante plan. En circunstancias normales, el combate llega a los PJs de forma repentina, a menudo alguien abre una puerta que no debería y el combate comienza en ese mismo instante. Aunque esto suele ser emocionante, este tipo de encuentro da poco tiempo para pensar, ya que deben reaccionar ante la situación en la que se encuentran. Da a los Jugadores media hora para ejercitar su ingeniosa imaginación y el plan resultante puede sorprenderte.

Sea cual sea el plan que decidan los Jugadores, júégalo bien. Es muy posible que sueñen con algo tan retorcido que consigan el rescate sin luchar. Si es así, déjales. No debes sentirte obligado a que haya un combate Cuerpo a cuerpo al final del escenario si la situación no lo justifica.

### CHEQUEOS DE PERCEPCIÓN

Cada vez que los PJs hagan un ruido perceptible (tropezar con algo, caer por la escalera, etc.) haz un Chequeo Normal (+20) de Percepción para los guardias de arriba si están despiertos, o Desafiante (+0) si están dormidos. Sólo tienes que hacer un Chequeo para los dos guardias. Los ruidos particularmente fuertes, especialmente los del combate, se vuelven Fáciles (+40) si los guardias están despiertos o Normales (+20) si están dormidos. No son Chequeos Enfrentados: por muy silencioso que se sea, nada puede ocultar los sonidos de un combate.

Si su plan tiene muchos agujeros, los PJs lo pasarán mal. Si la banda de Claudia los descubre antes de tiempo, la vida de Segismundo y la reputación de Alphonse están acabadas.



## SALIDA DE ALPHONSE

Después de que los PJs ideen un plan, es hora de que Alphonse desaparezca. El detective no es un luchador terrible, pero este es exactamente el tipo de cosas por las que paga a otras personas para que se encarguen de ellas. Si a los PJs les falta alguien que desempeñe un papel clave en un plan por lo demás sólido, puede quedarse. Si te preocupa que puedan tropezar en el combate y encontrarse irremediabilmente superados, puede que quieras que se quede. En cualquiera de los dos casos, no permitas que su presencia disminuya la sensación de logro del grupo haciéndole hacer demasiado: éste debería ser su momento de gloria (o de fracaso).

Sin embargo, si has decidido que Alphonse pase a un segundo plano durante el asalto, pero los PJs insisten en que participe, hay otras formas de hacer que apoye el asalto sin robarle el protagonismo. Por ejemplo, mientras los PJs y Alphonse están agazapados fuera del número 17, listos para atacar a Britta cuando vaya a la letrina, una patrulla de la Guardia aparece en la calle y comienza a aporrear las puertas, obviamente realizando un registro. Alphonse les dice a los PJs que los distraerá todo el tiempo que pueda, con la esperanza de que les dé tiempo a terminar el asalto.

Si las cosas se descontrolan más tarde y los PJs están en graves problemas, Alphonse siempre puede aparecer en el último momento para sacarlos de apuros. Sin embargo, si han fracasado estrepitosamente, y especialmente si su plan era horrendo, no dudes en permitirles fracasar. Las historias son mucho más atractivas cuando el éxito no está asegurado.

## EL RESCATE

Entrar es tan fácil o difícil como los PJs se lo planteen. El objetivo de Claudia en caso de problemas es desbloquear la puerta del sótano, coger a Segismundo (eso dura 3 Asaltos) y volver a subir (otros 2 Asaltos), mientras Paolo y *Giuseppe* le hacen ganar tiempo. Paolo dispara su trabuco y luego carga; *Giuseppe* carga, dando mordiscos al aire. Una vez que Claudia esté arriba con Segismundo, amenazará la vida del chico a menos que los PJs la dejen marcharse.

Cuando comienzan los gritos y el ruido de espadas, los guardias intentan unirse a Claudia, pero si son superados, hacen lo posible por huir. Al fin y al cabo, no se les paga tanto.



## EL NÚMERO 17 DE LA WENDENBAHN

### El desván

Los guardias de la habitación 1 pueden hacer Chequeos de Percepción para darse cuenta de que alguien entra desde el desván. Si están despiertos, son Chequeos **Desafiantes (+0)** enfrentados a los de Movimiento silencioso de los PJs. Si están dormidos, el Chequeo de Movimiento silencioso de los PJs se convierte en **Fácil (+40)**.

A menos que esté engrasada, la claraboya chirría cuando se abre. La caída desde el tragaluz hasta el suelo es de 3 yardas (los guardias pueden hacer otro Chequeo de Percepción a menos que los PJs utilicen una cuerda para evitar la caída). El lugar contiene muebles viejos y húmedos, bandejas y alfombras que les pueden hacer tropezar. Se requiere un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción** para evitar tropezar con algo ruidoso, a menos que lleven una fuente de luz o tengan el Talento *Visión nocturna*. La trampilla del primer piso también chirría y la escalera tiene un peldaño roto. A menos que se les ocurra comprobar la escalera antes de bajar, el primer PJ que baje debe hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción** para ver el peldaño roto o, de lo contrario, hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Atletismo** o caerse, permitiendo a los guardias hacer otro Chequeo de Percepción.

### La primera planta

La banda sólo utiliza el dormitorio 1 y suele tener dos guardias dentro, durmiendo o jugando a las cartas (ver **La vigilancia** en la pág. 88 para una cronología de los turnos). Si son alertados, los guardias tardan 1 Asalto en empuñar sus armas. Si están dormidos, tardan 3 y no tendrán tiempo de ponerse la armadura.

### La planta baja

El combate en la planta baja da lugar a Chequeos de Percepción como en las anteriores. Tanto el salón como la cocina tienen un guardia (con armadura y con un arma a mano). En el salón están Claudia, Paolo y el perro. La pareja duerme por turnos, siendo Paolo quien tiene el turno de día. El que duerme tarda 2 Asaltos en despertarse, 1 en coger las armas, y no tendrá tiempo de ponerse la armadura. El perro se despierta y ataca en 1 Asalto.

## LA RESOLUCIÓN

Hay dos posibles finales para este encuentro: o bien los PJs capturan o matan a Claudia antes de que llegue a Segismundo o bien Claudia le pone un cuchillo en la garganta y le suelta un muy sincero '*Retroceded o deo listo de papeles al chaval*'.

Esto último da lugar a un enfrentamiento tradicional: Claudia no puede escapar y los PJs no pueden llegar a Segismundo. Se produce una tensa sesión de negociación en la que Claudia y el grupo intentan llegar a un acuerdo. Claudia ofrece entregar a Segismundo a cambio de dinero y un pasaje seguro (20 co bastan), aunque si se le presiona, la líder aceptará sólo el pasaje seguro.

Sin embargo, los PJs deben convencer a Claudia de que la dejarán

pasar sin problemas. Esta es una verdadera prueba para el ingenio del grupo, y una posible solución es que uno de ellos se ofrezca como voluntario para ocupar el lugar de Segismundo. Esto es extremadamente peligroso, pero Claudia no obtendría ningún beneficio matando al PJ (no hay dinero en ello), y lo último que necesita ahora es más enemigos. Si un PJ hace algo tan heroico, recompénsalo perdonándole la vida: Claudia lo arrastra un par de manzanas, y luego lo golpea en la cabeza y se va.

Obviamente, si Segismundo es asesinado o los secuestradores se lo llevan a otro lugar, los PJs han fracasado. El padre de Segismundo estará angustiado, y aunque puede que se hable de venganza contra los PJs en el calor del momento, son simplemente las palabras de un padre afligido y no hay nada más. Por supuesto, es posible que Alphonse no quiera volver a relacionarse con ellos, a no ser que el fracaso se deba realmente a la desgracia y no a la imprudencia.

### Historias paralelas del escenario

Si lo deseas, hay varias direcciones que puedes tomar después de la conclusión de la aventura.

### Un asunto familiar

Claudia es un miembro menor de un pequeño grupo criminal tileano, *Masnada*, que opera en todo el Imperio. Planeó esta operación de secuestro por su cuenta como una forma de compensar un préstamo que se le debía a la familia en Miragliano. Por desgracia, su fracaso ha dejado una mancha en el honor de la familia de Claudia, y una deuda impagada. Los hermanos de Claudia, un trío de bandidos especialmente peligrosos que se iniciaron en el asalto a las caravanas que regresaban de los Reinos Fronterizos, están dispuestos a vengarse de los PJs.

### El Gran Queso

Claudia no tiene ninguna afiliación particular con ninguno de los Reyes de los Bajos de Middenheim, los señores del crimen que gobiernan los bajos fondos de la ciudad. Sin embargo, intentar un secuestro de este tipo sin su aprobación habría sido obviamente una idea terrible. A Edam Gouda (**Middenheim**) se le prometió el 20% de la recompensa, unas 100 co, a cambio de su permiso para proceder al secuestro. La intromisión de los PJs ha dejado a Gouda sin dinero, y El Gran Queso estará bastante descontento con ellos hasta que le paguen. No espera la totalidad de las 100 co, los PJs sólo estaban haciendo negocios, después de todo, pero espera una parte de lo que se les pagó.

Un agente del Rey de los Bajos llegará en busca del pago la noche después de que se frustré el secuestro. La forma de proceder de los PJs depende de ellos. Si pagan, Edam cumplirá su palabra, pero puede intentar contratarlos en el futuro. Si se niegan, a la noche siguiente, una banda de matones les llamará para recordarles por qué sería más fácil pagar.

Si los Personajes rescatan a Segismundo, su próspero (pero mezquino) padre estará encantado. Recibirán muchas invitaciones a cenas en las que podrán mezclarse con los poderes fácticos de Midden-



heim, si es que no tienen ya contactos en ese grupo. De este modo, la aventura también puede funcionar bien antes de que se produzcan los acontecimientos de **El Poder Tras el Trono**, ya que les daría acceso a poderosos PNJs que de otro modo no les darían ni la hora.

Si los PJs la lían parda, el resultado es la muerte de Segismundo, y viven para contarla, siempre existe la posibilidad de que la familia de Segismundo o los supervivientes de la banda vayan a por ellos. Tal vez Claudia (si vive) los señale como coconspiradores, o incluso como los autores intelectuales de todo el asunto. Es el tipo de truco que le gustaría, sobre todo si puede sacarla de un apuro.

## PUNTOS DE EXPERIENCIA

Además de las recompensas habituales por una buena interpretación, puedes recompensar a los PJs con los siguientes puntos de experiencia.

- ☠ **20 a 100 PX** por la calidad de la planificación. Premia tanto el sentido común como las ideas ingeniosas (¡pero no temerarias!). Siéntete libre de conceder un premio mayor al PJ que haya aportado sistemáticamente las sugerencias más ingeniosas.
- ☠ **15 PX** por ocuparse de cada uno de los secuestradores ¡y del perro! Capturar a Claudia con vida y entregarla a las autoridades vale 20 puntos extra para cada uno, y hace que los PJs obtengan una recompensa considerable: Claudia es buscada por varios cargos, desde extorsión hasta incendio.
- ☠ **30 PX** por rescatar a Segismundo (más o menos) intacto.



## CONOCE A LOS VECINOS

¡Los habitantes de Wendenbahn son más que los PJs y los secuestradores! Muchas de las casas están habitadas, y es poco probable que los residentes se tomen bien que el grupo los involucre en los problemas que intentan resolver.

**Número 12 (2 plantas):** Alphonse Hercule de Gascoigne y compañía.

**Número 13 (3 plantas):** vacío.

**Número 14 (3 plantas):** Herr y Frau Meisner. Tímidos comerciantes locales que no quieren problemas; se les intimida o soborna fácilmente para que hagan la vista gorda. Utiliza el perfil humano de la pág. 311 de **WJdR**, con las siguientes Habilidades adicionales: Percepción 43, Oficio (tendero) 54.

**Número 15 (3 pisos):** Kurt, Burt y Gert. Obreros locales, trabajan todo el día, beben toda la noche; son fáciles de sobornar o de estafar (de todos modos, probablemente dormirán durante todo el jaleo). Utiliza el perfil Humano de la pág. 311 de **WJdR**, con las siguientes Habilidades adicionales: Percepción 40, pero cualquier Chequeo de Percepción realizado durante la noche tiene un penalizador -20.

**Número 16 (2 pisos):** Herr Grundrich y su hijo son caldereros desconfiados y no tan estúpidos. Tienden a disparar contra los merodeadores primero; nunca hacen preguntas después. Utiliza el perfil Humano de la pág. 311 de **WJdR**, con las siguientes Habilidades adicionales: Percepción 45, A distancia (ballesta) 45. Tienen a mano una ballesta y 12 virotes.

**Número 17 (3 pisos):** los secuestradores.

**Número 18 (3 pisos):** Fraus Petra y Marie, 'artistas' en una posada local. Pagan a la Guardia local y a Edam Gouda por su protección, y no dudan en recurrir a ambos si se ven amenazados. Están abiertas a sobornos, pero tienen gustos caros y es poco probable que presten atención a algo que no sea una moneda de oro. Utiliza el perfil Humano de la pág. 311 de **WJdR**, con las siguientes Habilidades adicionales: Actuar 42, Carisma 40, Percepción 36, Regatear 34.

**Número 19 (2 pisos):** Frau Else Koch y *Vlad*, su increíblemente feroz perro, que cree que está poseído por el espíritu de un zar kislevita muerto. Es excéntrica, desconfiada y malhumorada con cualquiera que le caiga mal a *Vlad*, que es casi todo el mundo. Utiliza el perfil Humano de la pág. 311 de **WJdR**, con las siguientes Habilidades adicionales: Cuerpo a cuerpo (básico) 40, Percepción 50. Cada vez que se la encuentra, Frau Koch tiene un 50% de posibilidades de llevar su pesado rodillo enano, Arma (rodillo) +7. Vlad utiliza el perfil de Perro de la pág. 315 de **WJdR** con los siguientes Rasgos opcionales: Adiestrado (Domado, Guardia).



## ALPHONSE HERCULES DE GASCOIGNE

Alphonse parece tener una edad indeterminada (en realidad tiene noventa y seis años), con el pelo negro engominado y un gran bigote encorado. Sus ojos verdes brillan con diversión y un intelecto envidiablemente vigoroso. Con una minúscula altura de 3' 7", es imposible tomar en serio a este pequeño y divertido individuo, ¡que es precisamente el error que han cometido muchos delincuentes!

La verdad es que Alphonse es un detective privado brillante, inventivo, observador y, en general, incomparable. Polifacético y muy seguro de sí mismo, va y viene a su antojo, nunca pierde una pista y hasta ahora no ha dejado escapar a ninguna presa. Su aguda mirada y su atención a los detalles le permiten aprender mucho en poco tiempo. Estas habilidades le permiten realizar muchas investigaciones directas, aunque cuando es necesario Alphonse no es demasiado orgulloso como para no ponerse un disfraz y emplear sus considerables talentos de ladrón para conseguir información más delicada.

Ha pasado mucho tiempo en Altdorf, Middenheim, Salzenmund y Marienburg. Y, por supuesto, en Bretonia. A pesar de ser un maestro del disfraz, su complexión y su extraño aspecto hacen que normalmente actúe abiertamente, por lo que es respetado por bastantes personas de alto rango que han tenido motivos para contratarlo. Con una reputación inigualable, Alphonse está muy solicitado como investigador, especialmente por personas de la alta sociedad que valoran la discreción tanto como la habilidad. No es codicioso, acepta o rechaza los casos en función de sus méritos y no traiciona la confianza de sus empleadores.



### ALPHONSE HERCULES DE GASCOIGNE, DETECTIVE HALFLING, ANTIGUO LADRÓN (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
3	42	51	37	32	60	75	65	75	59	63	11

**Rasgos:** Armadura 1, Arma (daga) +5, Tamaño (pequeño)

**Habilidades:** Aguante 42, Atletismo 85, Carisma 83, Consumir alcohol 42, Cotilleo 73, Cuerpo a cuerpo (básico 52, pelea 62), Escalar 53, Esquivar 75, Forzar cerraduras 75, Frialdad 69, Hablar idioma (asambleario 80, reiklandés 76), Intuición 80, Movimiento silencioso (urbano) 85, Percepción 80, Prestidigitación 75, Rastrear 70, Sabiduría académica (Altdorf 85, Bretonia 90 delincuentes 90, ley 85, Middenheim 90, Nuln 80)

**Talentos:** Allanamiento de morada, Etiqueta (delincuentes, nobles), Gato callejero, Golpe conmocionador, Lector veloz, Leer/Escribir, Lengua secreta (ladrón), Memoria visual, Sentidos desarrollados (oído, olfato, vista), Sexto sentido, Sombra, Tenaz

**Accesorios:** 1d10 co, anillo de subducción, chaqueta de cuero, daga, daga envenenada en vaina, ganzúa, jubón de cuero, lupa, ropa buena, ropa sucia

Suponiendo que los PJs hayan tenido éxito en su tarea, Alphonse está dispuesto a ser el tutor de aquellos que estén dispuestos a soportar su idiosincrasia. Los halflings reciben un +10 a cualquier Chequeo de Compañerismo.

## ANILLO DE SUBDUCCIÓN

Se cree que fue fabricado por el Colegio de la Luz por orden de Magnus el Piadoso; este anillo fue entregado al cazador de brujas Helmuth Klausner como regalo para ayudarlo en su peligroso trabajo. El anillo se perdió durante el servicio y ha sido buscado por el Templo de Sigmar desde entonces. Cómo llegó a manos de Alphonse es un misterio, aunque lo que el templo de Sigmar haría si lo descubriera es mucho menos oscuro.

El anillo está preparado para reaccionar ante objetos y personas que atraen o desvían los Vientos de la Magia. Siempre que el portador se encuentra a menos de 3 yardas de un objeto mágico, una criatura mágica o un hechicero, sentirá un ligero cosquilleo en la mano. Esto no le indica quién o qué es mágico en las inmediaciones, sólo que algo cercano lo es. El anillo está fabricado de forma exquisita e ingeniosa, y funciona incluso en los furiosos torrentes de *Ghur* que bañan Middenheim. Su valor es difícil de calcular, pero seguramente vale varios cientos de coronas para la persona adecuada.





## CLAUDIA CARBONETTI

Claudia es una matona despiadada y malvada, pero tiene cierta astucia nativa. Es originaria de Miragliano y, junto con sus hermanos menores, está creando una sucursal del 'negocio familiar' en Middenheim. Camina con una sensación de amenaza casual, y a la mayoría le cuesta sostenerle la mirada. Es de mediana edad, tiene la piel morena y una mirada enervante.



## PAOLO GENTILE

Paolo llegó con Claudia a Middenheim. Aunque es completamente leal a Claudia, su sadismo patológico a veces causa problemas a su jefa. Es completamente inútil pedirle que interrogue a alguien, ya que la víctima suele morir antes de tener la oportunidad de responder a cualquier pregunta.

### CLAUDIA CARBONETTI, JEFE DE BANDA (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	45	38	42	54	35	33	28	41	35	28	17

**Rasgos:** A distancia (pistola ballesta) +10, Armadura 2, Armas (espada +10, puño +10)

**Habilidades:** A distancia (ballesta) 48, Aguante 69, Consumir alcohol 69, Cuerpo a cuerpo (básico 55, pelea 65), Esquivar 48, Frialdad 50, Hablar idioma (reiklandés) 51, Intimidar 52, Mando 38, Percepción 45, Sabiduría académica (Tilea) 56, Sigilo (urbano) 43

**Talentos:** Amenazador, Delincuente, Etiqueta (delinquentes), Golpe poderoso 2, Intrépido (Guardias), Lengua secreta (ladrón), Pelea callejera 2

**Accesorios:** 2d10 cp, armadura de malla, pistola ballesta y 12 virotes, puños americanos

### PAOLO GENTILE, MATÓN, ANTIGUO INTERROGADOR

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	55	28	51	41	32	30	38	28	30	22	17

**Rasgos:** A distancia (trabuco) +8, Arma (espada) +9, Armadura 1

**Habilidades:** A distancia (trabuco) 48, Consumir alcohol 51, Cuerpo a cuerpo (básico 65, pelea 60), Esquivar 45, Frialdad 40, Hablar idioma (reiklandés) 51, Intimidar 61, Movimiento silencioso (urbano) 43, Percepción 42, Sabiduría académica (Tilea) 56

**Talentos:** Amenazador, Delincuente, Etiqueta (delinquentes)

**Accesorios:** 1d10 cp, arma de mano (espada), chaqueta de cuero, herramientas de tortura, trabuco con 4 disparos





## GIUSEPPE, EL PERRO

*Giuseppe* es un sabueso de Tilea, un vicioso bruto parecido a un terrier criado para atacar. Es completamente leal a Claudia y ataca con frenesí cuando se le hace una señal verbal o con la mano. *Giuseppe* es negro como la noche, lleva un collar de púas y tiene diversas y feas cicatrices en la espalda, ganadas en muchos combates anteriores.

### GIUSEPPE EL PERRO, SABUESO DE TILEA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	45	–	30	30	30	25	–	15	10	15	10

**Rasgos:** Armadura 1, Bestial, Frenesí, Mordisco +6, Visión nocturna, Zancada



## KNUD, BRITTA, ILONA Y MIKHAIL

Estos matones son rompepiernas autónomos, contratados a través de los contactos de Claudia con Edam Gouda. Ninguno es especialmente innovador, y ninguno arriesgará el cuello para salvar a otro. Knud mide 5'10" y es rubio; Britta mide 5'9" y tiene el pelo castaño; Ilona mide 5'5" y Mikhail mide 6'2", ambos con el pelo negro.

### KNUD, BRITTA, ILONA Y MIKHAIL – MATONES

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

**Rasgos:** Arma (espada +7, puños de acero +6), Armadura 1

**Habilidades:** Cuerpo a cuerpo (básico 45, pelea 40), Percepción 40

**Talentos:** Pelea callejera, Recio

**Accesorios:** arma de mano (espada), bolsa con 2d10 p, chaqueta de cuero, puños americanos





## CAPÍTULO 14



# HORROR EN LA OSCURIDAD



La mina Oberholzbek es una pequeña comunidad en las Montañas Centrales. En las últimas semanas, dos mineros han desaparecido en los túneles y ahora los demás están demasiado asustados para trabajar. Una amenazante progenie caníbal (ver pág. 51) ha hecho su guarida dentro de la mina tras la muerte de sus amos del clan Moulder.

Hay tres maneras de involucrar a los PJs. Podrían estar de paso en la aldea por alguna razón, en cuyo caso el alcalde, Johann Mulderbek, se acerca a ellos e intenta contratar su ayuda. Otra posibilidad es que Johann les contacte en una taberna de un pueblo más grande y les ofrezca pagar por su ayuda. Esto puede ser más fácil, ya que evita que los PJs se preocupen por llegar a tiempo a los lugares si sólo están de paso. Johann se acerca a los PJs en lugar de a las autoridades porque los mineros de Oberholzbek no han pagado todos los impuestos debidos por la plata durante algunos años (habiendo declarado ingresos inferiores a los que realmente obtuvieron), por lo que es muy reacio a que ningún funcionario, incluida la milicia, se acerque al lugar.

La tercera forma es que Johann haya expresado su preocupación a las autoridades de Middenheim sobre los sucesos en la mina durante **La Rata Cornuda**. En este caso, se puede pedir a los PJs que investiguen en Oberholzbek mientras se ocupan de la serie de acontecimientos similares después de su audiencia con el Graf.

## SESIÓN INFORMATIVA PARA LOS PJS

La historia de Johann es sencilla. Es el alcalde de un pueblo llamado Oberholzbek. La única fuente de ingresos de los aldeanos es una pequeña mina de plata. El rendimiento es escaso, pero suficiente para salir adelante. Sin embargo, dos hombres han desaparecido recientemente en el interior de la mina. Axel Muller se esfumó 19 días antes de que los PJs se reunieran con Johann, y Kurt Zondervan desapareció hace 8. Estaban solos, haciendo trabajos de mantenimiento, cuando se desvanecieron. No se ha encontrado ningún rastro de sus cuerpos, pero se ha recuperado parte de su equipo, esparcido a cierta distancia.

Últimamente también se han oído ruidos procedentes de lo más profundo de la mina. Los habitantes del pueblo están ahora aterrorizados y no se atreven a entrar. Están desesperados, ya que no tienen ninguna otra fuente de ingresos, y si las minas no se mantienen pueden caer en mal estado y quedar inutilizadas. Los PJs no pueden retrasarse si van a ayudar. Johann ofrece a cada PJ 3 co si localizan y matan a las criaturas que mataron o capturaron a Axel y Kurt. Si hacen un Chequeo Enfrentado de **Regateo** con éxito (la puntuación de Regateo de Johann es 42), el alcalde puede ser presionado hasta 5 co cada uno, pero el pueblo no puede permitirse pagar más. Si los PJs están dispuestos a ayudar, Johann y los otros aldeanos están dispuestos a darles todos los suministros normales, y también a proporcionar las dos lámparas davorich (ver **WJdR**, pág. 309) que tienen.

## OBERHOLZBEK

La comunidad minera consta de treinta y seis habitantes adultos, la mayoría de los cuales son mineros. No se ofrece aquí un mapa de la aldea, ya que no es necesario en el juego. No hay edificios notables y la casa media es modesta. Hay una taberna con una sala común llamada *El Puntal*, que tiene un pequeño establo al lado, y una herrería, que hace las veces de tienda. No hay sacerdote ni milicia.

Lukas Schultz regenta el local con su camarera Gretchen; ambos son hoscas, pero honestos. Josef Hartmann es el dueño de la herrería; sabe forjar el hierro (y fabricar objetos sencillos para la minería), herrar un caballo, construir un carro de feria y cosas por el estilo. Él y Johann se encargan del mantenimiento de las minas, con la ayuda de Kurt y Axel. Wilhelm Koch y Martina Kurtz son casos especiales y se tratan más adelante.







## CONSULTAS EN LA ALDEA

Si los PJs no hacen ningún intento de hacer preguntas a los aldeanos, reténlos durante un tiempo mientras Johann consigue el equipo que puedan necesitar. Mientras esperan, los ansiosos aldeanos los acosan con preguntas e introducen parte de la información aquí.

Si preguntan, aclara que los aldeanos no tienen mucho dinero y que no pueden permitirse perder más tiempo de minería: haz que se entienda su desesperación. Un aldeano optimista podría decir algo como:

*‘Todos esperamos encontrar algún día ‘la gran veta’, una veta de plata pura, pero desde que se tiene memoria, sólo ha habido pequeños hallazgos, y ‘la grande’ es sólo un sueño’.*

Los PJs codiciosos pueden considerar la posibilidad de tomar la aldea y dirigir la mina ellos mismos. Si lo intentan, la mejor manera de afrontar la situación es dejar que parezcan salirse con la suya. Entonces, mientras los PJs están aún allí, llegan los recaudadores de impuestos imperiales, con una escolta bien armada, habiendo descubierto las declaraciones de impuestos falsificadas de los aldeanos. Inevitablemente, responsabilizan al grupo.

Si preguntan por los aldeanos desaparecidos, sólo descubren que no había nada inusual en los hombres, ni en el momento de sus desapariciones. Axel era un hombre casado de 35 años, Kurt un joven de 17. Axel era un borrachín, mientras que Kurt era un joven solitario, introvertido y con la cara llena de granos. La esposa de Axel, Etelka, sigue de luto tras la muerte de su marido, a pesar de lo desagradable que era, y no les puede dar ninguna información útil. Si los PJs lo piden (aunque sea irrelevante), el mapa 1 muestra las zonas en las que se encontró el equipo de los mineros.



## Cómo cartografiar las minas

Johann tiene un mapa de las minas y se lo ofrecerá al grupo. El mapa 1 es el mapa del DJ de las minas, mostrando los túneles excavados por la progenie caníbal, así como los pasajes trabajados dentro de la mina. El mapa que Johann entrega a los PJs sólo muestra estos últimos. Las minas son bastante seguras, aunque de vez en cuando se acumulan pequeñas bolsas de gas en algunos lugares. Es inofensivo respirar este gas, pero es inflamable, por lo que es esencial el uso con cautela de las lámparas davrich. Ver **En las Minas** (pág. 100) para más información.

## Amenazas para la aldea

Los bandidos no han intentado asaltar la aldea desde hace años: el dinero no merece la pena. De ahí que haya poca necesidad de una milicia. Recientemente se han avistado orcos en las cercanías, lo que ha suscitado una gran preocupación, pero el barón Holzbek ha estado demasiado ocupado tratando de suprimir a los goblins silvanos de la Telaraña Negra al sur como para enviar tropas a hacer retroceder a los orcos. La gente trabajadora de la aldea tiene chaquetas de cuero y puede usar los mangos de los picos, si es necesario.

Hay dos PNJs importantes cuya información puede ayudar e intrigar a los PJs, y de los que ahora nos ocupamos.

## Wilhelm Koch

Wilhelm es una molestia para los PJs en cualquier momento, según el criterio del DJ. Sufre una especie de paranoia y, aunque al principio parece racional, poco a poco se desliza hacia la monomanía. Cree que el fin del mundo está cerca y que la criatura de las minas es un monstruoso demonio llamado Frau Jägerin (*NdC: la cazadora*) que tiene una insaciable sed de sangre humana. Después de presentar a Koch como una persona bastante sensata y de voz suave, comienza a enfatizar lentamente su estado de desquiciamiento.

Si alguien que escuche esta hipótesis consigue evitar reírse de Koch, imparte la única información útil que tiene. No es la primera vez que aparece algo en la mina. Hace cincuenta años, una hechicera bajó en busca de algo. Koch afirma que ella convocó al demonio a las minas, y cree que ahora otro hechicero debe haber convocado a Frau Jägerin de nuevo. Sospecha abiertamente de cualquier PJ que utilice la magia.

Por supuesto, todo esto es bastante absurdo, aunque contiene un germen de verdad. Lo importante es intentar que los PJs se interesen en que una hechicera pueda estar involucrada. Si preguntan por ahí, puede que otros aldeanos recuerden algo sobre una hechicera que estuvo de visita, pero nadie sabe qué puede haber estado buscando.

Si preguntan más a Wilhelm sobre dicha hechicera desaparecida, éste se muestra tenso y protector. Sin embargo, si insisten en obtener más información de él y superan un Chequeo **Complicado (-10)** de **Carisma**, saca un trozo de pergamino viejo de su cabaña. La hoja está manchada por largos años de manipulación, y la escritura en ella es difícil de distinguir en algunas partes y está completamente borrada en otras.



... de la maldita ciudad de Mordheim.  
fue entonces cuando me di cuenta de  
que mi desafortunado aprendiz ya no  
podía ser considerado humano.

del tamaño del puño de un ogro, pre-  
cioso para el cliente adecuado.

una cueva bajo las raíces de las Mon-  
tañas Centrales occidentales, cerca del  
nacimiento del Kleiflusch.

'... de la maldita ciudad de Mordheim. fue entonces cuando me di cuenta de que mi desafortunado aprendiz ya no podía ser considerado humano. del tamaño del puño de un ogro, precioso para el cliente adecuado. una cueva bajo las raíces de las Montañas Centrales occidentales, cerca del nacimiento del Kleiflusch.'

Wilhelm dice que encontró el pergamino tras la desaparición de la hechicera. Efectivamente, Oberholzbek está en las estribaciones de las Montañas Centrales, cerca del nacimiento del Kleiflusch.

### Martina Kurtz, capataz de la mina

Martina tiene una especie de secreto culpable. Hace un mes, se le acercó un hombre llamado Karlinsel Spedklingeln, un hechicero que viajaba con su secuaz guerrero, que le pidió a Kurtz que les mostrara el plano de la mina, pagándole 3 co por la información. Estos dos habían fracasado en sus intentos de conseguir que Johann les dejara entrar en las minas (ver **Cómo equiparse** para más detalles). Karlinsel Spedklingeln dijo que estaba buscando un tesoro mágico perdido en la mina, pero si Martina hablaba de esto con alguien, lo lamentaría mucho después. Martina les mostró el mapa de Johann, y bajó con ellos dos tardes, después de las horas normales de trabajo. La tercera vez fueron solos y nunca volvieron. Martina no sabe qué les pasó, pero Axel desapareció poco después.

Martina conoce los desvaríos de Wilhelm Koch. Aunque nunca se los tomó en serio en el pasado, teme que el hechicero que llevó a la mina haya convocado efectivamente a un demonio, que ahora está devorando a los aldeanos. Teme aún más que alguien pueda descubrir lo que ha hecho.

Obviamente, no va a regalar esta información a los PJ. Aunque debe estar disponible, los PJs deben abordarla con cuidado para descubrir lo que sabe.

En el primer contacto, permite que los PJs hagan un Chequeo **Complicado (-10)** de **Intuición** para detectar que Martina está tensa y nerviosa, incluso en comparación con otros aldeanos. Para despertar aún más las sospechas de los PJs, Martina se acerca a ellos con frecuencia. Se debate entre impulsos contradictorios, temiendo que se enteren de lo que ha hecho, pero también esperando desesperadamente que puedan arreglar el terrible lío que cree haber causado.

Puedes decidir que, cuando los PJs vayan a consultar el mapa de Johann, no lo encuentren donde estaba. Johann sabe que Martina es la única persona que tiene acceso a él (de hecho, Martina se lo llevó prestado y se olvidó de devolverlo). Esto preocupa a Johann, que organiza un minucioso interrogatorio a Martina en el *Puntal*. Si los PJs emborrachan a Martina, puede que se le escape algo, o incluso que confiese su historia a un PJ amable que prometa no decírselo a Johann ni hacérselo saber a otros aldeanos. Para ello, los PJs deben medirse contra Martina a bebidas y ésta debe fracasar al menos dos Chequeos de Consumo de alcohol. Si confiesa, y se lo dicen a Johann, los aldeanos, enfadados, echan a Martina del pueblo.

### CÓMO EQUIPARSE

Es muy probable que los PJs necesiten palos, cuerdas y equipo similar, que los aldeanos estarán encantados de prestar. Las armas son otro asunto; los PJs deberían tener las suyas propias, y los aldeanos sólo tienen un puñado de mazas, arcos y picos ordinarios entre ellos, además de unos cuantos cuchillos y dagas. Los mineros no utilizan pájaros cantores para buscar gases peligrosos en los túneles (no conocen ese truco) y el *gas negro* (*kvelof*) no está presente en concentraciones letales. Los PJs que tengan éxito en un Chequeo **Difícil (-20)** de **Oficio (minero)** o de **Sabiduría académica (geología)** conocen el truco, pero adquirir un pájaro sería bastante difícil. Las peticiones de otros objetos comunes, como sacos de hilado grueso o coberturas para la cara, se conceden.

Los artículos más importantes son las lámparas. Debido a las extrañas bolsas de gas y al hecho de que las minas no están iluminadas, estos objetos son esenciales. Los aldeanos están encantados de prestar a cada personaje una lámpara sencilla. Martin y Johann poseen lámparas *davrich* (**WJdR**, pág. 309), y aunque están dispuestos a prestarlas, son objetos muy preciados que deben ser devueltos.

Una ampolla de aceite mantiene la linterna encendida durante 4 horas a pleno rendimiento, u 8 horas con la fuerza de una vela. Asegúrate de anotar cuántas ampollas de aceite se llevan y cuánto consumen. Establece límites razonables a la cantidad de viales que puede llevar cada PJ, en función de los demás suministros que tenga. Si un PJ insiste en llevar un número ridículo de frascos de aceite, imponle los penalizadores a la Velocidad de Movimiento, la Iniciativa y la Agilidad que consideres oportunos.





## EL HORROR DE LAS MINAS

La criatura en las minas es una progenie caníbal (ver pág. 51), una rata gigante hinchada, de proporciones monstruosas, criada para la guerra por el clan Moulder. Los amos de la criatura la transportaban a Bajo-Middenheim por orden del maestro modelador Skree. El Castellano-Señor de la Guerra Gnawretch Skrray, aunque aprobaba públicamente la incorporación de una progenie caníbal al arsenal de Bajo-Middenheim, temía en privado que una bestia así inclinara la balanza de poder demasiado a favor del clan Moulder. Envío un grupo de exploradores para interceptar y matar a los señores de las bestias mientras transportaban dicha criatura.

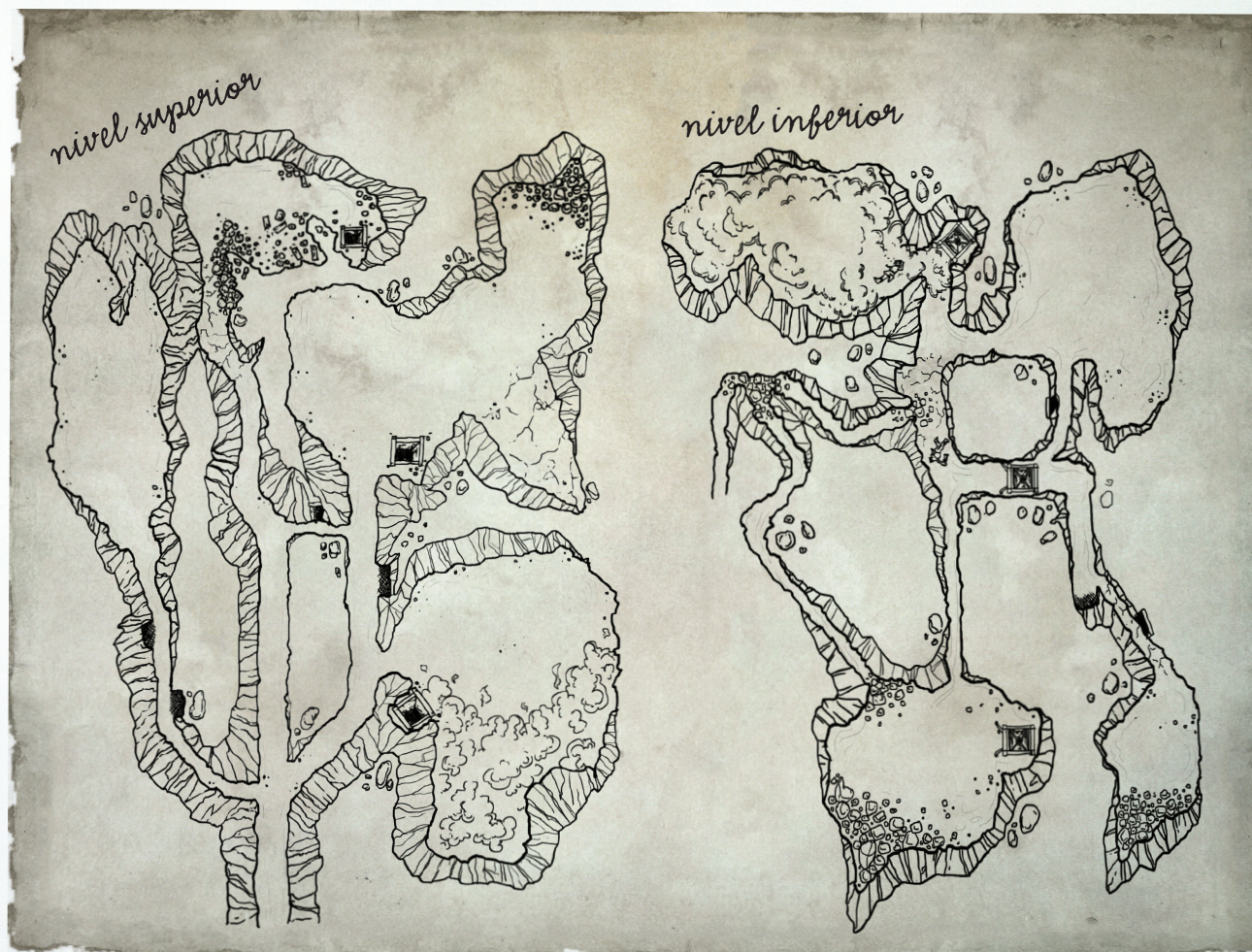
La criatura se desbocó y excavó en la roca y el suelo, emergiendo a una cámara bajo las minas, desde donde hizo un túnel para salir a los pasadizos. Se ha comido a los hombres desaparecidos, al mago y a su secuaz.

Se dirigió a la cámara porque fue atraída por la presencia de un gran fragmento de piedra bruja. Un nigromante y sus aprendices habían

escondido dicha piedra allí en el año 2000 CI. Hace cincuenta años, llegó una hechicera, tras los rumores de la piedra oculta. Se aventuró en las minas, intentó teletransportarse a la cámara, pero murió como resultado de un percance mágico. Más recientemente, Karlinsel Spedklingeln y su compañero entraron en la mina, y fueron consumidos por la progenie caníbal.

Es poco probable que los PJs sepan o descubran nada de esto, por supuesto, pero quizá deberían darse cuenta de que la aparición de un hechicero en las minas parece estar asociada a la aparición de un monstruo voraz. Los hechiceros entre los PJs harían bien en temer las minas.

Cualquier PJ con *Clarividencia* que se acerque a la mina y tenga éxito en un Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción** percibe la presencia de Dhar. Si ese PJ está familiarizado con la piedra bruja, siente que el remolino de *Dhar* que sale de la mina tiene relación con dicha piedra. La progenie caníbal permanece cerca de la piedra corrupta, de la que obtiene una sensación de familiaridad y comodidad.







## EN LAS MINAS

Las minas están muy oscuras y el aire es húmedo y mohoso. A lo lejos se oye el goteo del agua, hay débiles y ocasionales sonidos de madera que crujen, y los ruidos resuenan con fuerza. Las paredes del túnel tienen manchas de humedad, pequeños afloramientos de musgo y líquenes, y los suelos son a veces irregulares y rocosos. El mapa 1 muestra algunos detalles específicos de cada zona.

Los túneles excavados por la progenie caníbal están llenos de rocas y son irregulares, aunque siempre son lo suficientemente anchos como para que dos PJs puedan caminar uno al lado del otro. Estos túneles están marcados por separado en el Mapa 1. Los PJs tendrán muy claro dónde terminan los pasajes de la mina y dónde empiezan los túneles cavados por la criatura, aunque no tengan el mapa de Johann. Descríbeles claramente los puntos de unión: *'Parece que algo ha excavado un túnel por aquí; hay trozos de roca por todo el suelo y no hay vigas de soporte'*, etc.

### Bolsas de gas

El mapa 1 muestra qué zonas tienen concentraciones significativas de gas. Si los PJs pasan varios días en las minas, puedes cambiarlas en diferentes días.

Un olor a huevo podrido indica la presencia del altamente inflamable *gas de fuego (bomlof)*, el más temido de los gases subterráneos. Los PJs deben tener éxito en un Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción** para oler el gas antes de que sea demasiado tarde. La bolsa de gas ocupa todo el ancho del pasaje.

La probabilidad de que se produzca una explosión es de un 5%

acumulativo por cada yarda que el PJ recorre a través de la bolsa de gas con una llama abierta.

Si se produce una explosión, el gas se enciende con un destello y una explosión. Cada PJ pierde 1d10 Heridas, modificadas por los Puntos de Armadura y el Bonificador por Resistencia, y debe tener éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Aguantar** o sufrir un Estado de *Tumbado*. Además, todos los PJs obtienen tantos Estados de *Ensoberdecido* y *Aturdido* como su Bonificador por Resistencia - NE y un Estado de *Ardiendo*.

También existe la posibilidad de que una explosión provoque un derrumbe (ver más abajo).

El gas también es ligeramente nocivo para los sentidos, si bien no afecta a los PJs inmediatamente. Sin embargo, después de 8 horas en las minas, sufren un penalizador -10 a todos los Chequeos basados en la Agilidad. Los aldeanos están acostumbrados al gas, y este efecto no les influye mucho durante un turno de trabajo normal. Los aldeanos no mencionan los efectos del gas sobre los sentidos, a menos que los PJs pregunten específicamente por los peligros. Normalmente, esta penalizador desaparece después de que el PJ haya pasado dos horas al aire libre. Cualquier técnica que pueda usarse para eliminar un Estado de *Envenenado* puede usarse para ayudar a alguien a recuperarse del gas.

### Derrumbe

Nadie ha cuidado de la mina en una semana y algún que otro puntal se comba un poco, hay charcos de agua en el suelo causados por lentas filtraciones desde arriba, y se oyen ominosos crujidos. La probabilidad de que se produzca un derrumbe es del 10% por cada período de 12 horas. Cuando pasa, sucede en algún lugar aleatorio de la mina. Normalmente, una sección de la pared se ha derrumbado, dejando el techo casi intacto. Todos los que se encuentren en la zona deben realizar un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Atletismo**. Aquellos que fracasan son golpeados en la cabeza por las rocas, sufriendo 5 puntos de daño que pueden ser reducidos por el Bonificador por Resistencia y por cualquier armadura que lleven en la cabeza.

Los escombros llenan un área igual a 3 yardas cuadradas y requieren 1d10 horas de trabajo para despejarlos. El tiempo total necesario se reduce en 1 hora (hasta un mínimo de 1 hora) por cada PJ adicional que trabaje para despejar la obstrucción.

En casos más raros, el techo de la mina puede ceder, provocando que un tramo de pasaje de 2d10 yardas de longitud quede completamente bloqueado. Si los PJs quedan atrapados en un derrumbe, todos los que estén en la zona deben realizar un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Atletismo**. Aquellos que fracasan sufren 7 de Daño que pueden ser reducido por el Bonificador por Resistencia y cualquier armadura que lleven en la cabeza, y deben entonces tener éxito en un Chequeo **Normal (+20)** de **Fuerza** para salir de los escombros. Los PJs pueden intentar este Chequeo una vez por Asalto.

Despejar un pasaje completamente bloqueado requiere 2d10 horas





de trabajo por cada 3 yardas cuadradas, y el tiempo total necesario se reduce en 2 horas (hasta un mínimo de 1 hora) por cada PJ adicional que trabaje para despejarlo.

Ten cuidado con los derrumbes. Es mejor utilizarlos como recurso argumental para atrapar o dirigir a los PJs que para hacer papilla a tu grupo. Un ruido muy fuerte, una torpeza al intentar mover algunos escombros, o cualquier suceso similar tiene un 10% de probabilidad de causar un derrumbe menor, mientras que cualquier explosión tiene un 25% de probabilidad de causar un derrumbe menor e incluso puede hacer que el techo ceda si los PJs son especialmente arrogantes a la hora de lanzar hechizos destructivos.

## Mapeo y movimiento

Aunque tengan una copia del mapa de Johann, tienen que detenerse y comprobar su orientación, por lo que debes insistir en un ritmo de movimiento prudente a menos que se trate de un combate, o de correr como un rayo.

Si insisten en moverse más rápido, o se ven obligados a hacerlo (por ejemplo, debido al miedo inducido por la progenie caníbal), deben tener éxito en un Chequeo **Complicado (-10)** de **Orientación** para no perderse. Además, se requiere uno **Normal (+20)** de **Agilidad** cada Asalto que el PJ pase corriendo. Si fracasa, tropieza y cae, sufriendo un Estado de *Tumbado*.

## CÓMO INTERPRETAR A LA PROGENIE CANÍBAL

Esta criatura es una rata gigante enorme e hinchada. Carnosa y sin pelo, tanto las patas delanteras como las traseras terminan en garras duras como el hierro que pueden ser utilizadas para hacer túneles a través de la piedra o desgarrar a los enemigos de los skaven.

La progenie caníbal es enorme y cruel. En un área confinada es un enemigo mortal, capaz de infligir daño letal muy rápidamente. Los PJs deben intentar atraerla a una zona en la que varias personas puedan rodear a la criatura y atacarla, o colocarse en una posición en la que puedan utilizar disparos de proyectiles y hechizos a distancia mientras la criatura no puede llegar a ellos. Esto sólo se puede hacer con pasajes muy estrechos donde la criatura no pueda seguirlos, pero donde se pueda establecer una línea de visión. El mapa 1 muestra los pocos lugares donde se puede hacer esto. Atraer al monstruo no es demasiado difícil, ya que es voraz y seguramente perseguirá a los PJs. La progenie caníbal no abandonará la mina si los PJs se retiran a la superficie.

Estos monstruos no son inteligentes. No es obvio para ellos que es una estupidez seguir a una presa hacia un pasaje estrecho donde no puede seguirla, pero por el que pueden lanzarle ataques con proyectiles. Para representar la baja inteligencia de la monstruosidad, cae en cualquier truco una vez. Estos pueden incluir el de pasar por el pasaje estrecho, más los proyectiles a distancia, el uso de un señuelo y un ataque por la retaguardia, un señuelo de emboscada, el uso de una cuerda (muy fuerte) para hacerla tropezar, el uso de un animal atado como cebo para una emboscada, etc. La rata tiene un objetivo simple: llegar a la gente de las minas y devorarla.

La progenie caníbal es capaz de excavar un túnel a través de la roca. Sus garras y mandíbulas son tan poderosas que puede moverse a través de la roca sólida con una velocidad de movimiento efectiva de 2. Esto le permite sortear obstáculos (como pasajes estrechos) y tomar la ruta más directa hacia su presa. Es posible que los PJs no sean del todo conscientes de esto, y es bastante justo sorprenderlos.

## Horror ascendente

La progenie caníbal no puede subir por las escalas de hierro de los pozos (ver más abajo), pero puede trepar entre niveles haciendo túneles a través de la roca. Obviamente, no puede hacerlo en vertical. Cuando asciende un nivel (desde sus túneles a las minas inferiores, o desde las minas inferiores a las superiores) por medio de túneles, tarda 20 Asaltos, emergiendo en un punto a 1d10 yardas de distancia de donde comenzó a hacer el túnel en el nivel inferior, dejando un pasaje irregular y sinuoso detrás. Esto dejará un montón de escombros en el nivel inferior debajo del pasaje. El mapa 1 muestra los dos túneles ascendentes que la criatura ya ha excavado desde su guarida hasta las minas inferiores. Puede ascender y descender por estos túneles a una velocidad de movimiento de 2.

## Progenie herida

Si el monstruo queda reducido a 10 o menos Heridas, retrocede e intenta esconderse en el complejo de túneles que ha creado. Su alta velocidad de movimiento debería permitirle escapar y dejar atrás al grupo. Se retira a la caverna sellada marcada en el Mapa 1 y no sale de nuevo hasta que ha regenerado a 25 Heridas o más. Es casi seguro que habrá que perseguirla hasta esa cámara y matarla allí. Ten en cuenta que las dos entradas permiten a los PJs la posibilidad de crear una distracción en una de ellas para distraerla y tomarla desprevenida, si pueden ir a la otra entrada con la suficiente rapidez.

## LOCALIZACIONES DE LA MINA

El mapa 1 señala muchas de ellas, como las paredes de minas principales y las de minas abandonadas. Aunque estas se explican por sí mismos, algunos lugares del mapa requieren más detalles.

## Alcobas

El mapa indica las alcobas a lo largo de los pasillos. Se trata de pequeños huecos junto a los túneles principales de la mina que se utilizan para guardar cuerdas, sacos, cajas y cosas similares. Suelen tener un par de cajas de madera resistentes en las que los mineros pueden sentarse y comer o beber durante las horas de trabajo. Aquí las lámparas se han quedado sin combustible y no hay aceite de repuesto escondido.

## Secciones de la mina parcialmente derrumbadas

El mapa muestra algunas zonas en las que ya se han producido pequeños derrumbes. En los pasajes, éstos bloquean parcialmente el camino. En las cámaras de las minas, proporcionan una cobertura de roca tras la que los PJs pueden esconderse. Esto es importante cuando los PJs consideran la posibilidad de atraer a la progenie caníbal a una emboscada.





## Pozos

Estos pozos verticales conducen desde los niveles superiores a los inferiores de la mina. Tienen 15 yardas de profundidad por 3 de ancho. En dos lados, se han clavado peldaños de hierro en la roca para crear escalas resistentes (tienen que soportar el peso de los mineros cargados de sacos de mineral). Utiliza las reglas estándar de escalada cuando los PJs suban por los pozos.

## Zonas débiles

En estas zonas, los puntales y soportes del pozo son particularmente débiles. Los crujidos siniestros de la madera y las caídas de polvo son típicos en estas zonas. Puedes utilizarlos para inquietar al grupo, o para aumentar las posibilidades de un pequeño derrumbe.

## Escombros

Son montones de roca que dificultan, pero no impiden totalmente, el movimiento de los PJs. Son causados por la progenie caníbal que hace un túnel o por el colapso de un soporte, lo que hace que parte de la pared o el techo cedan. Los PJs tardan el doble de tiempo en sortearlos que su ritmo de movimiento normal. Si tienen que correr (o quieren hacerlo) a través de los escombros, deben hacer un Chequeo **Normal (+20)** de **Agilidad**. Los que fracasan sufren un Estado de *Tumbado*.







## CÓMO ACABAR LA AVENTURA

Los habitantes de la aldea pagan a los PJs con prontitud cuando salen con las pruebas de la muerte de la progenie caníbal, y comienzan a reanudar los trabajos de mantenimiento de los niveles superiores de la mina. No debería haber nada en particular que retrase a los PJs.

### Puntos de Experiencia

- ☠ 20 XP por PJ por interpretación en Oberholzbek.
- ☠ 20 XP por PJ por planear la incursión cuidadosamente (conseguir suministros, pedir por un mapa, planear un curso de acción, etc.).
- ☠ 50 XP por PJ por acabar con la progenie caníbal.

## PERSONAJES NO JUGADORES



### Martina Kurtz

Martina es una joven fuerte de veintiséis años, una altura de 5' 10", pelo negro corto y ojos verdes. Es minera y no viste de forma llamativa. Es la capataz de la mina y Johann se la presentará a los Personajes como tal.

#### MARTINA KURTZ, CAPATAZ DE MINA (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	45	30	55	45	54	33	34	28	43	38	21

**Rasgos:** Arma (pico) +9, Armadura 1

**Habilidades:** Aguante 60, Consumir alcohol 65, Cuerpo a cuerpo (a dos manos 60, básico 60), Escalar 65, Frialdad 53, Intuición 44, Mando 43, Percepción 69, Regatear 48, Sabiduría académica (Montañas Centrales) 38, Supervivencia 48, Tasar 48

**Talentos:** Condenado (*Los secretos vuelven a perseguirte, los amigos vuelven a burlarse de ti*), Leer/Escribir, Muy fuerte, Rata de túnel, Recio, Zancadas (rocoso)

**Accesorios:** chaqueta de cuero, lámpara davrich, pala, petaca de cuero, pico, silbato



### Wilhelm Koch

Tiene unos sesenta años, el pelo y la barba grises y desordenados, mide 5' 8" y tiene la apariencia de un espantapájaros. Su voz suave oculta una obsesión latente que amenaza con desbordarse en cualquier momento. Aunque Wilhelm no es ajeno al ridículo, reacciona mal si alguien le llama iluso a la cara. Si los PJs le adulan, hablará todo el día sobre sus diversas teorías: que la mina fue excavada por un gran gusano, que Morrslieb es en realidad un engaño colectivo que no existe realmente, y que una especie de hombres rata inteligentes gobierna los lugares oscuros bajo el mundo, esperando el día en que su Dios Cornudo los llame para tragarse el mundo.

#### WILHELM KOCH, PROSPECTOR (BRONCE 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	26	24	35	40	34	33	25	22	22	22	13

**Rasgos:** Arma (pico) +7, Armadura 1

**Habilidades:** Aguante 55, Cuerpo a cuerpo (básico 36, a dos manos 36), Frialdad 32, Intuición 44, Percepción 44, Regatear 42, Sabiduría académica (Montañas Centrales) 42, Supervivencia 42

**Talentos:** Condenado (*Perderte lentamente, pieza a pieza*)

**Corrupción mental:** fantasioso errático, mente suspicaz

**Accesorios:** daga, pico, túnicas de hilado grueso sobre una chaqueta de cuero



# CAPÍTULO 15

## EL REGRESO DEL SEÑOR DE LA TUMBA



El **Regreso del Señor de la Tumba** continúa las aventuras del nigromante Hans Gräber, que se iniciaron en el Compendio de **Muerte en el Reik** con 'La Venganza del Señor de la Tumba' y continuaron en el Compendio de **El Poder Tras el Trono** con 'Los Cráneos Voladores de la Muerte'. En esta entrega de esta trama secundaria y opcional de **El Enemigo Interior**, Gräber aparece para molestar a los PJs varias veces más y se convence, de forma bastante equivocada, de que han emprendido una misión para derrotarlo.

### LA HISTORIA HASTA AHORA

Hans Gräber era un monje menor en un monasterio sigmarita cerca de Dunkelberg, famoso por su erudición en la historia y las leyendas del Primer Emperador. Fue en la biblioteca del monasterio donde leyó por primera vez acerca de Heinrich Kemmler, el infame Señor de los Muertos. El joven Hans ardía en deseos de saber más sobre la prohibida ciencia de la nigromancia y quienes la practicaban.

Sus estudios acabaron llevándole a las salas prohibidas de la biblioteca del monasterio, y tras varias advertencias, fue expulsado. Juró vengarse del padre Marcus, el director del monasterio, y cuando los PJs lo encontraron por primera vez en 'La Venganza del Señor de la Tumba', planeó vengarse.

Aunque sobrevivió a ese encuentro, el destino quiso que volviera a cruzarse con el grupo, en el camino hacia Middenheim, al comienzo de **El Poder Tras el Trono**. Gräber tenía otro desaire que vengar, esta vez contra la población del remoto pueblo vinícola de Pritzstock. Sus calaveras voladoras de la muerte provocaron el pánico durante un tiempo, hasta que los PJs lo derrotaron y destruyeron las

calaveras. Puede que incluso lo creyeran muerto, pero como pueden atestiguar las numerosas personas que han reclamado la cabeza de Heinrich Kemmler, nunca se puede confiar en que un nigromante muerto permanezca en ese estado indefinidamente.

Al igual que los PJs, Gräber se dirigía a Middenheim antes de distraerse con su mezquina venganza contra Pritzstock. Su propósito original era más oscuro. Entre los nombres que encontró en sus estudios estaban los de Dieter Helsnicht, el Señor de la Perdición de Middenheim; Melkhior el Antiguo, el primer Necarca; y Zacharias el Eterno, que había estudiado con ambos. Los tomos prohibidos que consultó discrepaban sobre si estos legendarios nigromantes habían sido destruidos, pero todos los relatos coincidían en un punto: todos habían estado activos en el Bosque de las Sombras, al norte de las Montañas Centrales.

Gräber partió hacia Middenheim, decidido a saber más, y a llegar a aquel antiguo semillero de nigromancia, encontrar a aquellas leyendas, si es que aún vivían, y cerrar una alianza con ellas. En su calenturienta imaginación, aquellos grandes nigromantes no podían dejar de reconocerlo como un igual, y seguramente no se negarían a compartir sus secretos.

Como de costumbre, Gräber ha sobrestimado tanto sus propios poderes como el respeto que cree que le corresponde. Sin embargo, nunca ha dejado que la razón o la realidad se interpongan en el camino de sus gloriosas imaginaciones, y a estas alturas está incluso dispuesto a creer que los PJs son archienemigos obstinados que han dedicado su vida a derrotarle. Por supuesto, sus encuentros con él tienen lugar de forma totalmente casual y probablemente los PJs los ven como un inconveniente más que como una búsqueda sagrada.

### PARA LOS GROGNARDS: DIETER HELSNICHT

El nombre de Dieter Helsnicht resultará familiar a los *grogards* de **Warhammer Fantasy Battles** por los libros de ejército *Condes Vampiro* y *Muertos Vivientes*. Un poderoso hechicero de Middenheim durante la Era de los Tres Emperadores, Dieter leyó las leyendas de Nagash e hizo la impía peregrinación a Nagashizzar. Regresó a Middenheim como un hombre cambiado, y fue sólo cuestión de tiempo que los sombríos rumores llevaran a las autoridades hasta su puerta.

Helsnicht escapó a lomos de una mantícora, y se cree que fundó una fortaleza oculta en las profundidades del Bosque de las Sombras, donde llevó a cabo sus sucias investigaciones y entrenó a nigromantes jóvenes como aprendices. Regresó unos años más tarde a la cabeza de un ejército de muertos vivientes, asolando el norte y sembrando el terror entre la población hasta que fue detenido en la Batalla de Beeckerhoven en el 1244 Cl. Su montura mantícora huyó del campo de batalla llevándose su cuerpo caído, que nunca fue recuperado.

Helsnicht sobrevivió a sus heridas, y amenazaría a Middenheim y al norte muchas veces más desde su fortaleza secreta en las profundidades del Bosque de las Sombras, montado en su mantícora y portando una Espada Rúnica del Caos. Se convirtió en uno de los nigromantes más temidos del mundo y muchos pobres engañados buscaron su tutela.







## CÓMO DIRIGIR ESTA AVENTURA

Esta aventura se divide en cinco partes, que tienen lugar en varios momentos de **La Rata Cornuda**.

**Primera parte: La Sombra del Señor de la Tumba** tiene lugar durante los acontecimientos de **Robos misteriosos**, capítulo 10 de **La Rata Cornuda**. Mientras se investigan las denuncias de varios objetos desaparecidos, una curiosa noticia llega a oídos de los PJs: la Biblioteca del *Collegium Theologica* ha sido robada por segunda noche consecutiva.

**Segunda Parte: Los Muertos Inquietos** tiene lugar durante el siguiente capítulo mientras el grupo se dirige al Piquete. Aunque todavía no han visto al Señor de la Tumba, no hay duda de que está cerca.

**Tercera parte: Lindenheim a flor de piel** tiene lugar poco después, cuando Gräber descubre que los habitantes de Lindenheim no son como los demás aldeanos. También podrían descubrirlo los PJs.

**Cuarta parte: No te metas en el Piquete** tiene lugar durante **El Piquete**, capítulo 18 de **La Rata Cornuda**. A medida que el grupo se acerca al Piquete, Gräber se da cuenta de que están cerca y se convence de que van al Piquete para reunir un ejército y así poderle dar caza a través de las montañas. Sus esfuerzos por impedirlo complican más la ya complicada vida de los PJs.

**Quinta parte: Carroña sobre las montañas** tiene lugar cuando concluye **La Rata Cornuda**. Sin saber nada de las batallas en el Torreón de Oropel y en Karak Skygg, Gräber supone que el globo enano del Barón Heinrich está rastreando las Montañas Centrales en su busca, y toma medidas para frustrar a sus supuestos perseguidores.

## PARA GROGNARDS: MELKHIOR Y ZACHARIAS

Los jugadores de Warhammer Fantasy Battles recordarán que Melkhior el Antiguo es el primero de la línea de vampiros Necrarcas. Creado por el estudiante de Nagash, W'soran, 'el Padre de los Vampiros', Melkhior aprendió todo lo que pudo de nigromancia en la corte de Nagash antes de traicionar y destruir a W'soran y llevarse el gran Libro de Nagash de la biblioteca de su antiguo maestro.

Melkhior huyó hacia el norte, estableciéndose en una fortaleza oculta en el Bosque de las Sombras y dedicándose a soñar con un mundo sin criaturas vivas, sólo muertos vivientes. Muchos fueron atraídos por la ambición y la curiosidad: los más prometedores se convirtieron en sus aprendices, mientras que el resto murió lenta y dolorosamente en sus experimentos, cada vez más enloquecidos. De todos los que estudiaron las artes nigrománticas con Melkhior, el más ambicioso, el más poderoso y el menos escrupuloso fue Zacharias, a quien algunos llamaban el Eterno.

Poco se sabe de su vida antes de sucumbir al atractivo de la nigromancia. Estudió bajo la tutela de Dieter Helsnicht, y mientras estaba bajo la tutela de aquel gran nigromante descubrió la ubicación de la torre oculta de Melkhior. Cruzó el Bosque de las Sombras en secreto, planeó entrar en la torre y robar el temible *Libro de Nagash*, el mismo tomo maldito que Melkhior había robado a su propio maestro W'soran. Zacharias fue capturado antes de que pudiera largarse con su botín, pero había impresionado a Melkhior, que le otorgó la inmortalidad vampírica y lo convirtió en su pupilo.

Melkhior enseñó a su acólito casi todo lo que sabía, pero nunca dejó que se acercara a su precioso *Libro de Nagash*. Una noche, mientras Melkhior se daba un festín con la sangre de sus desafortunados sirvientes, Zacharias se coló audazmente en la cámara de su amo, donde el impío libro descansaba en un gran atril. Por desgracia para él, Melkhior regresó inesperadamente, vigorizado por la sangre de sus esclavos muertos y en el apogeo de sus fuerzas.

Gravemente herido, Zacharias huyó a las Montañas Centrales. Durante un año, los secuaces de Melkhior lo buscaron sin éxito. Arrastrándose de una cueva a otra, debilitado por sus heridas y hambriento por la falta de sangre, Zacharias sucumbió a un letargo que duró más de una década. Sólo terminó cuando un dragón hizo un nido allí, sin darse cuenta de su presencia. Al despertar, Zacharias mordió profundamente la suave y expuesta carne de la parte inferior del dragón, drenando su vida para fortalecer la suya.

Reanimado por este festín, Zacharias alzó al dragón de la muerte, y voló sobre su lomo hacia la torre de Melkhior. La torre fue casi destruida, y nadie sabe qué fue de Melkhior. Algunos dicen que Zacharias bebió su sangre como había bebido la sangre del dragón, y obtuvo los poderes de su amo al hacerlo. Otros creen que Melkhior escapó y está escondido, preparando su venganza. Desde entonces, Zacharias ha permanecido en el Bosque de las Sombras, encerrado en la torre restaurada y estudiando obsesivamente el *Libro de Nagash*.





## ¡PERO SI ESTÁ MUERTO!

Hacia el final de 'Los cráneos voladores de la muerte', es posible que los Personajes hayan matado capturado a Gräber. Si ese es el caso, no te preocupes: es a la vez un nigromante y un archienemigo, y cualquiera de las dos cosas basta para justificar su retorno. La conclusión de aquél escenario ofrece sugerencias acerca de cómo Gräber podría superar el inconveniente de morir y ser capaz de volver para esta aventura.

## PRIMERA PARTE: LA SOMBRA DEL SEÑOR DE LA TUMBA

Esta escena tiene lugar durante el **Capítulo 10: Los robos misteriosos de La Rata Cornuda**. El día después de que los PJs entrevisten a Agnise Fuensterburgo, se produce un segundo robo en el *Collegium Theologica*. A pesar de la mayor presencia de guardias (Schutzmann asignó a dos integrantes de la Guardia para que vigilaran el lugar), alguien pudo entrar en la biblioteca y escapar sin ser visto con una serie de tomos relacionados con la nigromancia y los muertos vivos. Sin embargo, lo que diferencia a este robo del anterior es que hay un sospechoso. El profesor Gunter Krämer, un anciano estudioso de la botánica, fue visto por los guardias entrando en la biblioteca fuera de horario. Tenía todo el derecho a estar allí y los guardias de turno le dejaron pasar. Una hora más tarde, los dos guardias se dieron cuenta de que nadie lo había visto salir, y uno de ellos entró en la biblioteca para encontrar una estantería entera de libros desordenada, pero ni rastro del profesor. Tras avisar a Agnise Fuensterburgo, volver a colocar los libros en la estantería y cotejarlos con el catálogo, se vio que faltaban algunos volúmenes. Cada uno de los artículos desaparecidos trataba sobre los muertos vivos y los diversos nigromantes que han perturbado a Middenheim durante su larga historia.

### ¿QUÉ HA PASADO?

De hecho, el profesor Krämer estaba muerto antes de entrar en la biblioteca, asesinado y resucitado por el Señor de la Tumba para infiltrarse en el edificio después de notar el aumento de la seguridad. El profesor pasó por delante de los guardias, recogió todos los libros de la estantería (los zombis no son lectores destacados) y se los mostró uno a uno a su maestro, que esperaba justo fuera, al otro lado de una ventana enrejada. El Señor de la Tumba habría hecho que su sirviente saliera simplemente con los libros, pero no confiaba en que la criatura fuera capaz de sortear a los guardias por segunda vez, especialmente si se le pedía que explicara la considerable pila de libros que llevaba.

El desafortunado cadáver del profesor Krämer se ha escondido, por orden de Gräber, en un armario bajo la escalera. Todavía no ha sido encontrado, ya que el armario es demasiado pequeño para esconder a una persona viva del tamaño del profesor, y el zombi pulverizó la mayoría de sus huesos al meterse dentro.

Este es un prelude de la aventura, destinado a presagiar los incidentes posteriores y a hacer saber a los Jugadores que Gräber se cruzará de nuevo en su camino. Aunque no hay una amenaza inmediata, los PJs deberían recordar sus anteriores encuentros con este megalómano, pero algo ridículo nigromante.

## UN INFORME SUPLEMENTARIO

Durante las primeras etapas de **La Rata Cornuda**, los PJs trabajan con el comandante de la Guardia, Ulrich Schutzmann, investigando los restos de la Mano Púrpura en Middenheim, y desde allí persiguiendo rumores y conexiones con los skaven. Esta aventura comienza como una historia más que puede ser tejida en los muchos hilos de conspiración y trama que salen a la luz durante esta parte de **El Enemigo Interior**.

Los PJs son informados del robo unas horas después de que se descubra a la mañana siguiente. Aunque el método y el estilo son claramente diferentes, ya que el ladrón original no dejó ningún desorden, sería una tontería no investigar si están relacionados. Si los PJs ya se han reunido con el Rey de los Bajos Bleyden, éste les ha asegurado que no ha tenido nada que ver, pero aun así la mayoría de los PJs querrán saber qué ha pasado. Si parecen reacios a investigar, haz que el ranaldano o Schutzmann señalen que quien contrató a Bleyden puede haber contratado también a otros. Los PJs harían bien en averiguar al menos qué se han llevado para ver si está relacionado con alguno de los objetos ya desaparecidos.

## EN EL COLLEGIUM

Los PJs llegan al colegio y ven a los guardias rechazando a los enfadados eruditos a las imponentes puertas del edificio. Sin ni siquiera mirarlos, los guardias dan a los PJs el mismo trato, diciendo '*Lo sentimos, pero la biblioteca está cerrada. No incordien*'. Sin embargo, si los PJs muestran el sello de Schutzmann o recuerdan a los guardias que estuvieron aquí ayer mismo, les dejan entrar tímidamente.

### Cómo entrevistar a Agnise

Agnise Fuensterburgo está ocupada consultando el catálogo de la biblioteca cuando los PJs entran, pero levanta la vista y suspira, exasperada, cuando entran. No le disgusta verlos, pero está comprensiblemente frustrada por la plaga de latrocinios que infecta su biblioteca. Les ofrece asiento, pero por lo demás quiere ir al grano.

Agnise puede, una vez más, proporcionar una lista de los libros robados, así como la siguiente información.

Los PJs que tengan éxito en un Chequeo **Normal (+20)** de **Carisma** pueden descubrir que Agnise sospecha que los guardias simplemente se quedaron dormidos, sin darse cuenta de que el Profesor Krämer salió o que el ladrón entró y se llevó los libros.



## LATROCINIO LITERARIO

Faltan los siguientes libros de la biblioteca:

*Bilis y oscuridad: Una guía de los nigromantes de las Montañas Centrales*, escrito por Henrietta Gotenfrau, sobre los diversos nigromantes que perturbaban a Middenheim, escrito en el 2415 CI.

*Mejor muerto: un tratado sobre la naturaleza maldita de los muertos vivientes y los métodos y medios para su eliminación*, escrito por Malthus Morto en el 1984 CI. Agnise comenta que esta obra se considera bastante inútil y se le ha culpado de la muerte de innumerables cazadores de brujas a lo largo de los años.

*'No cuentas cuentos'*: una traducción de un volumen tileano que consiste en siete transcripciones, supuestamente conversaciones entre un marinero tileano y una noble muerta viviente de Khemri. El libro trata de los tipos y la naturaleza de diversas criaturas, como los esqueletos, los zombis, los vampiros y otros. Termina con el marinero dejando atrás su hogar para volver a Khemri en busca de la noble. Agnise menciona ligeramente que algunos encuentran el tomo levemente romántico, pero que ella nunca ha tenido tiempo de leerlo. Publicado en el 2115 CI.



ya que no es raro que los académicos tengan horarios extraños. Gregor notó que caminaba con paso inseguro, pero pensó que es más una cuestión de su avanzada edad que de un estado de embriaguez. Una hora más tarde, queriendo cerrar la puerta, Ilse entró en la biblioteca buscando a Krämer. Encontró los libros de una estantería esparcidos por el suelo y al profesor desaparecido. Señala que la biblioteca estaba especialmente fría, como si se hubiera dejado una ventana abierta, pero cuando lo comprobó todas estaban cerradas. Si a los PJs se les ocurre preguntar si todas las ventanas estaban cerradas con llave (puedes permitirles un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Intuición** para pensar en esto) Ilse menciona que, de hecho, una no lo estaba, pero no le dio mucha importancia, ya que la ventana tenía barrotes en el exterior con huecos de menos de una mano de grosor. Es imposible que el profesor saliera por la ventana.

La investigación de la propia biblioteca confirma esta historia, ya que es efectivamente lo que ocurrió.

## TROPAS AGOTADAS

Gregor e Ilse eran los guardias de turno durante el robo, y la pareja ha permanecido en la biblioteca a la espera de que los investigadores aclaren el asunto. Ambos están algo nerviosos, ya que temen que se les culpe del robo, pero ambos gozan de una merecida reputación como miembros concienzudos de la Guardia y esperan que les sirva para salir adelante. Ninguno de los dos ha dormido la noche anterior, y ambos están bastante cansados. De hecho, cuando los PJs se acercan, oyen a Gregor mencionar que lleva tanto tiempo despierto que está empezando a oír cosas. Si le preguntan a qué se refiere, dice que jura haber oído golpes procedentes de la pared junto a la escalera, pero sospecha que simplemente está cansado.

Tanto Gregor como Ilse cuentan la misma historia tanto si se les entrevista a solas como juntos, y dicen la verdad de lo que han visto. Gregor es cuidadoso y deliberado, mientras que Ilse se inclina por incluir detalles bastante casuales en su explicación: *'Eran dos campanadas después de la medianoche, lo recuerdo porque vi dos gatos negros que pasaban por allí justo en ese momento y pensé: ¡qué casualidad! No se ven muchos gatos hoy en día, puede que sea la viruela. En fin, el profesor se acerca y.'*

Sin embargo, ambos cuentan la misma historia. El profesor llegó a altas horas de la noche, en algún momento después de medianoche. Ambos le oyeron decir: *'Soy el profesor Krämer, por favor, déjenme entrar'*, aunque Ilse observa que su voz sonaba como la de un hombre mucho más joven. Los dos abrieron la puerta y le permitieron entrar,





## LOS GOLPES EN LAS PAREDES

Si los PJs buscan en la biblioteca, permíteles hacer Chequeos **Desafiantes (+0)** de **Percepción**. Según los resultados, descubren los siguientes hechos. Si un PJ quiere descubrir el paradero del profesor, deja esto para el final.

### LOS GOLPES EN LAS PAREDES

NE	Resultado
-3 NE o peor	Una mancha de vino
0 NE	Bilis junto a las estanterías
1 o más NE	Huellas dactilares junto a una ventana
2 o más NE	Profesor Krämer

### Mancha de vino

A todas luces una pista falsa, esa mancha es producto de algunos estudiantes que se colaron para despacharse una botella de vino de misa mientras nadie miraba. Siéntete libre de seguir añadiendo detalles a tu descripción del color, la forma, la textura, el olor y demás detalles de la mancha mientras el PJ siga investigando.

### Bilis

La última comida del profesor, finalmente expulsada por un estómago que ya no era capaz de digerirla, yace justo delante de la ventana donde la criatura pasó los libros al Señor de la Tumba. Agnise ha notado el olor, pero aún no ha encontrado el origen.

### Huellas dactilares

La ventana está cubierta de huellas dactilares manchadas de sangre donde la criatura se esforzó por abrirla. Los PJs que piensen en abrir la ventana descubrirán la punta del dedo cortado del profesor atascada en el marco, perdida cuando la ventana se cerró de golpe sobre la mano de la criatura.

### El profesor Krämer

El desafortunado profesor está bien muerto, resucitado como zombi por el Señor de la Tumba, que luego lo utilizó para acceder a la biblioteca y pasar los tres libros desaparecidos por la ventana. Por supuesto, el zombi tuvo que sostener primero todos y cada uno de los libros donde Gräber pudiera verlos, de ahí que toda la estantería estuviera despejada. Luego, siguiendo las órdenes de su amo, el profesor se metió en un armario situado bajo las escaleras que llevan a las salas de lectura de arriba, y en el que apenas cabía un halfling de pie. Los PJs pueden seguir los sonidos de sus golpes (la criatura sigue intentando meterse aún más adentro en el armario, debido a la orden mal expresada de su amo) para esconderse. El zombi es un amasijo de carne fría y huesos rotos, miembros y cuello en ángulos antinaturales.

Al abrir la puerta, la mano de la criatura cae fuera del armario, puesto que sus tendones deshilachados ya no son suficientes para mantener la puerta cerrada. Tanto los guardias como Agnise pueden

identificar fácilmente a la criatura como el difunto profesor, por lo que queda de su rostro y su llamativo brocado turquesa. Los guardias se estremecen, mientras que Agnise lanza un grito que hace correr a cualquiera que lo oiga.

Con un Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción**, un PJ puede descubrir, metida en el bolsillo de su camisa, una nota que dice: *‘En la muerte serví al Señor de la Tumba.’*

Si los PJs no localizan al profesor, Agnise es atraída por sus golpes poco después de que salgan, y su grito aterrizado es audible justo cuando empiezan a alejarse de la biblioteca.

## INFORMANDO DE NUEVO

No hay mucho más que encontrar en la biblioteca, y una vez que los PJs han visto la nota y han SABIDO que su antigua némesis está ahora en la ciudad, la escena ha cumplido su propósito. Puede que quieran deshacerse del profesor ellos mismos, en cuyo caso describe el horrible trabajo que supone sacar a aquella cosa del armario sin ser mordido con todo el detalle que quieras.

Si algún PJ se pregunta en voz alta cómo la criatura fue capaz de hablar para burlar a los guardias, y además con la voz de un hombre joven, puedes permitir a cualquiera haga un Chequeo **Normal (+20)** de **Sabiduría académica (magia)** para recordar que el hechizo *Susurro murmurado* (WJdR, pág. 241) permite a un PJ proyectar su voz perfectamente. Esto es exactamente lo que hizo el Señor de la Tumba, observando a su marioneta acercarse a los guardias desde las sombras cercanas.

Una vez que los PJs han informado a Schutzmann, éste se muestra consternado ante la idea de que haya un nigromante en la ciudad, pero también señala que éste parece ser un incidente no relacionado. Les insta a que investiguen este asunto si tienen tiempo, y hace circular la descripción del nigromante (suponiendo que se la puedan proporcionar, dados sus encuentros anteriores) a la Guardia.

Unas horas más tarde esto da sus frutos, ya que se vio a alguien que coincide con esa descripción saliendo de la ciudad una hora después del robo en el *Collegium*. En vista de los disturbios, los guardias tenían órdenes de no dejar salir a nadie, pero esta persona era claramente una especie de hechicero: lanzó un hechizo que hizo retroceder a los guardias aterrorizados, y se fue antes de que se recuperaran. Un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Sabiduría académica (magia)** permite a un PJ conjeturar que era el hechizo arcano *Terrorífico* o un lanzamiento particularmente afortunado de *Temible*. Si se les ocurre preguntar, se les dice que este incidente ocurrió en la puerta oriental de la ciudad.



## SEGUNDA PARTE: LOS MUERTOS INQUIETOS

Este incidente tiene lugar cuando los Personajes llegan a Hohenfahrt de camino al Piquete, durante el capítulo 17 de **La Rata Cor-nuda**. Al igual que la Parte 1, está pensado principalmente para pre-sagiar los encuentros posteriores, aunque algunos Jugadores pueden sentirse satisfechos pensando que están ganando terreno al molesto nigromante.

### VIGILANDO EL VECINDARIO

Al acercarse al pueblo, los PJs son interpelados por un grupo de lugareños que aparentemente han decidido interrogar a todos los que llegan por el camino de Middenheim. Su líder va vestido con una armadura de cuero y lleva una lanza. Parece que podría ser un miembro de la milicia local, pero los demás son aldeanos y granjeros locales armados con un surtido de garrotes y utensilios agrícolas. Uno lleva un trabuco que parece más viejo que él mismo.

Unos cuantos éxitos en unos Chequeos **Fáciles (+40)** de **Carisma** o de **Cotilleo** revelan la razón de la vigilancia de los aldeanos: anoche se abrieron todas las tumbas del cementerio de Hohenfahrt ('desde dentro' intenta explicar un aldeano, aunque pocos de sus vecinos le creen), y varias generaciones de sus antepasados han desaparecido. Les gustaría mucho saber si los 'forasteros' saben algo al respecto.

Los hechiceros errantes son recibidos con especial recelo, y en lo más profundo de Middenland, los sacerdotes y otros devotos seguidores de Sigmar son recibidos con aún menos cordialidad. Sin embargo, con buenos modales, una interpretación razonable y unas buenas (o mejores) tiradas, los PJs deberían ser capaces de pasar el control y entrar en Hohenfahrt.

### LAS ARMAS DEL GUARDABOSQUE

En Las Armas del Guardabosque (o en cualquier otro lugar en el que los PJs decidan detenerse) todo el mundo habla de los extraños acontecimientos de la noche anterior. Pueden escuchar los siguientes rumores mientras están en el pueblo.

*'Son ladrones de tumbas, os digo. De la ciudad, probablemente. Según tengo entendido, los físicos les pagan mucho por un cadáver, aunque siempre he pensado que los prefieren frescos. Sin embargo, nunca entendí para qué los quieren; una vez que uno está muerto, no se cura, ¿sea cual sea la medicina!'*

*'Ladrones de tumbas, tía Fanny. No los desenterraron, los alzaron. Sólo tienes que mirar la tierra para ver que fue empujada desde abajo. Hay un nigromante por aquí, recuerda mis palabras. Nunca atraparon al tal Dieter Helsnicht, ¿verdad? No, no en ninguna de las historias, y todo el mundo sabe que un nigromante puede vivir para siempre.'*

*'Bab, eso es sólo basura. Esas historias del Señor del Destino se remontan a los Tres Emperadores. ¿Cuándo fue la última vez que se supo de Helsnicht? ¿Ha estado sentado en el bosque tallando palos durante siglos? No, está muerto, realmente muerto, quiero decir. Esto es obra de otra persona. O de algo'.*

*'Te diré lo que han sido: hombres bestia. Están por todo el bosque. Tienen cuidado de no ser vistos, eso es todo, o se aseguran de que nadie que los vea viva para contarlos. Esta es la verdad: ha sido un mal año para el clima. Todos sabemos que la cosecha es casi inexistente, ¿no? Y no sólo los granjeros pasan hambre en un mal año. Los hombres bestia han sido expulsados por el hambre, y han desenterrado las tumbas para consumir los cuerpos y los huesos. Se comen a la gente, viva o muerta, todo el mundo lo sabe. O son eso, o yo soy reiklandés'.*







*‘Guárdate tus teorías de hombres bestia. Yo sé lo que está ocurriendo aquí. Son cazadores de brujas, los sigmaritas de Altdorf. No, no, escúchame. Las cosas se están poniendo tiesas entre el norte y el sur, y todo el mundo sabe que se avecina una guerra. Bueno, yo lo sé, Franz, es lógico. Tú también lo sabrías si prestaras atención al mundo que te rodea. De todos modos, un grupo de cazadores de brujas probablemente desenterraron todos nuestros muertos para que parezca que hay algún tipo de nigromancia en marcha, sólo para tener una excusa para venir y quemarnos a todos. Los reiklandeses son blandos, como todos sabemos, y se rebajarán a cualquier cosa para que haya algunos menos de nosotros en el campo de batalla cuando llegue el momento. ¡Eh!, vosotros no sois de por aquí, ¿verdad? ¿Alguno de vosotros es de Reikland? ¿Alguno de vosotros pone a Sigmar por encima de Ulric? ¿Alguno es un cazador de brujas?’*

Éstas y otras ideas más descabelladas pueden oírse a lo largo de la velada, y los PJs podrían encontrarse en una posición bastante incómoda si dan a alguien motivos para sospechar que están involucrados. Siéntete libre de improvisar más rumores si es necesario: a medida que la cerveza sigue fluyendo, las teorías y acusaciones se vuelven cada vez menos dependientes del sentido común, o de la realidad.



## EL CEMENTERIO

Investigar el cementerio no añade mucho a lo que los PJs ya saben. Las tumbas están abiertas y vacías, pero un Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción** revela signos claros de que no fueron excavadas desde el exterior: parece que sus ocupantes salieron a rastras desde el interior.

El suelo alrededor de las tumbas está lleno de huellas, algunas de pies calzados, otras descalzas y otras. no. Un Chequeo de **Sabiduría académica (medicina)** o **Sabiduría académica (nigromancia)** identifica la tercera clase de huellas como hechas por pies huesudos y descarnados. Todas ellas se dirigen hacia el noreste. Ese ‘grupo tambaleante’ es fácil de seguir con un Chequeo **Fácil (+40)** de **Rastrear**. Se adentran en el bosque durante unas 50 yardas antes de girar a la derecha y discurrir en paralelo al camino, pero fuera de la vista.

## El plan del Señor de la Tumba

Todo aquí confirma las sospechas que probablemente los Jugadores ya se han formado. Durante la noche, Gräber lanzó los hechizos *Alzar a los muertos* y *Reanimar* varias veces junto al cementerio, dotándose de una escolta de muertos vivientes y una fuerza de combate en la siguiente etapa de su viaje. Tiene la intención de viajar a través de las Montañas Centrales hacia el Bosque de las Sombras para continuar su búsqueda de los tres legendarios nigromantes Dieter Helsnicht, Zacharias el Eterno y Melkhior el Antiguo.

## CÓMO ABANDONAR HOHENFAHRT

Ahora, los PJs saben que están a menos de un día del nigromante, y en lugar de pasar la noche en Hohenfahrt pueden decidir seguir adelante con la esperanza de alcanzarlo. Esto atrae algunos comentarios de los lugareños, que expresan dudas sobre su buen sentido, cordura o respetabilidad. Los habitantes de Hohenfahrt son notoriamente insulares, pero a nadie se les ocurriría viajar cuando los muertos inquietos están cerca. Esto es doblemente cierto si los forasteros parecen estar bien armados: en caso de que los zombies vuelvan, los aldeanos tendrán tiempo de escapar mientras las criaturas se los meriendan. El propietario de *Las Armas del Guardabosque*, un sombrío oriundo de las Tierras Desoladas llamado Georg Bentinck, es particularmente elocuente en este sentido, señalando que tiene dos habitaciones muy cómodas disponibles, a un precio muy razonable. Esto es particularmente útil, ya que también aumentará las posibilidades de que los PJs se encuentren con Valeria durante ‘Comportamiento sospechoso’ (**La Rata Cornuda**, pág. 112).

Siempre que los PJs salgan de Hohenfahrt, el rastro del nigromante los llevará directamente a Lindenheim. Incluso si salen inmediatamente, Gräber llega al pueblo antes que ellos.





## PARTE TRES: SALIDA HACIA LINDENHEIM

Tanto si se viaja de noche como de día, el grupo está a unas cinco millas de Lindenheim cuando el tiempo cambia. Este tipo de cosas no son infrecuentes en las estribaciones de las montañas, especialmente a última hora de la tarde tras un día de calor veraniego o por la noche, cuando el aire sin sol se enfría y ya no puede retener tanta humedad.

Un trueno es el único aviso. El cielo se oscurece: el día se vuelve casi tan oscuro como la noche o, si es de noche, las estrellas se ocultan y no se pueden utilizar para orientarse. Entonces, la lluvia cae en grandes cantidades, su silbido amortigua todos los ruidos e impone un penalizador -20 a todos los Chequeos de Percepción y Orientación. Los ocasionales relámpagos no ayudan a mejorar la situación y provocan un Estado de *Cegado* que tarda dos Asaltos en desaparecer.

Peor aún, el camino se convierte en un arroyo lleno de baches, sin esperanza de identificar ninguna huella. Sin embargo, el rastro de la maleza pisoteada es todavía casi discernible, requiriendo un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Rastrear** a partir de ahora.

La tormenta empieza a amainar a medida que el grupo se acerca a Lindenheim; si deciden buscar refugio y esperar a que pase, dura aproximadamente una hora. Llegan a la extrañamente prístina aldea mojados, desaliñados y manchados de barro, aplicando un -20 a cualquier Chequeo de Compañerismo cuando traten con aquellos de estatus Plata 2 o superior. El encanto idílico de la aldea no se ve disminuido por la lluvia; de hecho, se ve reforzado en todo caso. Los rayos de sol asoman entre las nubes, haciendo que las impecables cabañas brillen y que los campos circundantes parezcan casi demasiado verdes para ser reales.

### TERRORES OSCUROS DE LA NOCHE

Viajar por el bosque de noche (incluso por un camino) no es una empresa para débiles de corazón. Las emboscadas de hombres bestia, bandidos y otros enemigos pueden suponer un reto para los PJs, pero quizás lo peor para aquellos sin *Visión nocturna* son los inexplicables crujidos y chasquidos de cosas moviéndose entre la maleza, a pocas yardas de distancia. ¿Es el sonido de un monstruo acechando al grupo, o simplemente una criatura inofensiva haciendo sus necesidades? Los búhos chillones vuelan casi en silencio, posándose en una rama a poca distancia antes de soltar un grito que hiela la sangre y que puede tomar a cualquiera por sorpresa.

Una buena forma de trabajar los nervios de los PJs que viajan de noche (y los de sus Jugadores) es describir de vez en cuando sonidos inexplicables, añadiendo los encuentros suficientes para que los jugadores no descarten todo lo que oyen. Un encuentro serio cada dos noches será suficiente, pero el momento es crítico.

Mantén a los Jugadores en vilo, para que cada ruido aumente la tensión un poco más. Si un ruido es particularmente repentino e inesperado, puedes requerir que hagan un Chequeo de Miedo (1).

## AQUÍ NO HAY NADA QUE VER

La aldea de Lindenheim es una comunidad de guardabosques y pequeños propietarios, centrada en el Puesto Comercial de Lindenheim, un centro para que los comerciantes, agricultores, guardabosques y tramperos de la región hagan negocios. Como tal, la aldea es algo más rica de lo que cabría esperar para un asentamiento de este tipo, y los lugareños han gastado su riqueza en tener una de las aldeas más pintorescas del Imperio. A medida que los PJs se abren paso por ella, pueden ver algunas cosas que les hacen reflexionar.

### Quema de rastros

A lo lejos, un puñado de aldeanos atiende una gran hoguera, que humea de forma irregular. Parece estar hecha de matorrales húmedos, aunque la gente está llevando combustible seco de sus propias casas para ayudar a que arda más.

Si los PJs se apartan del camino para ver mejor la hoguera, se les llama la atención y se les dirige, de forma educada pero enérgica, hacia el centro del pueblo y su posada, *El Paisaje del Vergel* (que, sorprendentemente, no tiene ningún vergel a la vista). Los aldeanos les explican que simplemente están quemando rastrojo, como deben hacer los aldeanos en todas partes de vez en cuando, y como las leyes locales sobre la propiedad son bastante estrictas, sería mejor para todos que los visitantes permanecieran en el camino. Los PJs tienen que elegir entre respetar sus deseos o provocar un incidente.

Si alguien es capaz de acercarse a la hoguera sin ser detectado, ve que, bajo una cubierta de maleza, la hoguera consiste en una mezcla de madera, cadáveres y huesos. El viento puede cambiar mientras los PJs pasan, empujando el olor del humo hacia ellos, y con él, el olor de la carne quemada, detectado con un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción**.

### Señales de problemas

A pesar de la lluvia, está claro que un gran grupo de algo salió del bosque y se dirigió hacia el pueblo. La maleza está aplastada, igual que en el rastro que los PJs pueden haber seguido desde Hohenfahrt. Un Chequeo **Difícil (-20)** de **Percepción** o **Rastrear** permite a un PJ avistar una huella aquí y allá que no haya sido completamente borrada por la lluvia, o por un pequeño grupo de aldeanos que se afanan con pala y escoba, borrando tan antiestéticos rastros.

Si se les pregunta, responden amablemente que simplemente están reparando daños causados por la tormenta y por una manada de ciervos que salieron en estampida del bosque, aparentemente asustados por los rayos. Los habitantes de Lindenheim explican que les gusta que su pueblo esté limpio y ordenado y es mejor que las reparaciones se hagan rápidamente antes de que las cosas tengan tiempo de deteriorarse.

Los PJs escuchan una historia similar de un pequeño grupo de aldeanos que están fregando y repintando manchas oscuras de un par de casitas cercanas al camino. Dicen que un rayo cayó cerca, dando un susto a todos y ennegreciendo las fachadas de los dos edificios. Esto arruinó por completo el aspecto de estos, y deben ser reparados de inmediato.





## Respeto por los muertos

El cementerio de Lindenheim se encuentra un poco alejado del pueblo, en el camino que lleva hacia el Piquete. Allí, como en otros lugares, un pequeño grupo de aldeanos está ocupado atendiendo las tumbas, aparentemente rellenando un par de ellas. Un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción** revela que esto parece extraño, porque sus lápidas están lejos de ser nuevas.

Una vez más, los aldeanos explican que se trata de un mantenimiento rutinario, diciendo que la fuerte lluvia causó un pequeño hundimiento localizado que dio al cementerio un aspecto poco atractivo. Según ellos, los muertos merecen respeto, y eso comprende flores frescas y tumbas bien cuidadas. Un segundo Chequeo **Desafiante (+0)** de **Percepción** permite ver una mano rígida y muerta que sobresale de la sepultura mientras uno de los aldeanos amontona tierra fresca sobre ella. En lo que seguramente debe ser un truco de la luz o un efecto de la lluvia, la mano parece cerrarse mientras la tierra es arrojada sobre ella, como si se aferrara a algo invisible.

## UNA COMUNIDAD MUY ORDENADA

Lindenheim es una comunidad muy ordenada y pacífica. A los aldeanos les gusta que sea así y están dispuestos a hacer todo lo posible para que todo siga en paz y orden, por el bien común.

El 'bien común' es una especie de obsesión en Lindenheim, y cuanto más hablen con los aldeanos, más escuchan dicha frase. Los aldeanos no tienen intención de admitir a nadie que aquí ha ocurrido algo tan desagradable como un ataque de muertos vivientes, anoche o en cualquier otro momento de la historia del pueblo. Los PJs que no presten atención a las insinuaciones cada vez más enfáticas de los aldeanos de que se ocupen de sus propios asuntos, pueden llegar a lamentarlo. Si se mantienen al margen, no tendrán muchos problemas en Lindenheim, pero si parecen capaces de llevarse historias que puedan hacer quedar mal al pueblo, puede que no tengan tanta suerte.

## EL BIEN COMÚN

Si los PJs han metido las narices donde no les llaman y deciden alojarse esa noche en *El Paisaje del Vergel*, el propietario, Arhaus Gubentrots, un habitante de Middenland con un acento refinado con el que seguramente no ha nacido, les interroga intensamente sobre lo que saben. Finge saber poco de lo que ocurre en el pueblo, preguntando a los PJs qué han visto. Si revelan que tienen sospechas, sobre todo de algo relacionado con los muertos vivientes, urde un complot para envenenarlos a través de una copa ofrecida 'por la casa' antes de que salgan del bar hacia sus habitaciones esa noche.







Haz que el PJ más parlanchín haga un Chequeo **Difícil (-20)** de **Carisma**. Si fracasan, Gubentrots intenta el envenenamiento, ofreciendo un trago de brandy bretoniano (en realidad una cerveza local común con una etiqueta elegante que dice 'Brandy Bret-hon-iano' y poco más). Este ha sido mezclado con Saliva (**WJdR**, pág. 307), un alucinógeno que embota la mente y proporciona visiones de lo que el usuario realmente quiere. Si los PJs hicieron alguna broma sobre la falta de un vergel en *El Paisaje del Vergel*, ya se pueden olvidar de ese Chequeo de Carisma, ya que Gubentrots es bastante sensible al nombre de la posada y seguirá adelante y los envenenará sin importar lo encantadores que hayan sido.

Una vez que todos están incapacitados por la droga, o al menos lo parecen, un grupo de lugareños entra en el bar, entonando solemnemente *'El bien común'* antes de agarrarlos, atarlos y arrojarlos sobre los restos de la hoguera del día, que luego intentan reavivar. Los PJs vuelven en sí en el momento en que se inician las llamas y tienen que moverse rápidamente para escapar.

Si no todos los PJs consumen la bebida envenenada, o detectan su presencia mediante un Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción**, Gubentrots evalúa la situación antes de pedir ayuda. Si la mayoría de los integrantes del grupo están afectados por la dosis de Saliva, finge estar terriblemente preocupado y envía a los PJs lúcidos a por un *doktor*. De hecho, un grupo de lugareños, dos por cada PJ, les espera en forma de emboscada justo fuera de la posada. Si la mayoría de los PJs no están afectados, Gubentrots dice que irá él mismo a por el *doktor*. Reúne a más aldeanos y vuelve con un grupo de al menos el doble de personas que los PJs. Declara a todos los que están en la posada que los PJs son herejes en conflicto con *'El bien común'*, e intenta arrastrarlos del bar a la hoguera.

En cualquier caso, es probable que los PJs duden en volver a Lindenheim. Suponiendo que sobrevivan, cualquiera de los aldeanos supervivientes o el propio Gubentrots les contarán la verdad de lo sucedido si se ven amenazados. Un nigromante apareció al comienzo de la tormenta y alzó a muchos de los muertos del pueblo para acompañar a la gran cantidad de zombis y esqueletos que ya se arrastraban junto a él. Los aldeanos se levantaron y resistieron al nigromante, que respondió con algunas ráfagas de magia muy mal dirigidas y un monólogo ineficaz sobre su *'derecho a gobernar a todos los vivos por medio de su dominio sobre todos los muertos'*. Después de ser acertado en la cabeza con una bota, huyó de vuelta a los bosques. Los habitantes de Lindenheim son un grupo duro, obsesionado con el prestigio y el estatus de su pequeño pueblo, y toda la población se apresuró a defenderlo. Hicieron retroceder a los zombis, que, sin el liderazgo de un nigromante de talento, fueron bastante ineficaces. Los aldeanos comenzaron entonces el proceso de tapar todo lo ocurrido.

## CUARTA PARTE: SIN PIQUETE

Este incidente tiene lugar durante el capítulo 18 de *La Rata Cornuda*, cuando los personajes llegan al Piquete. Aturdido por su derrota en Lindenheim, Gräber ha pasado el día observando la aldea desde el bosque con la esperanza de conocer su secreto. Está convencido de que la 'bota sagrada' que casi lo mata debe ser, sin duda, obra de un poderoso sacerdote de Morr o de un individuo bendito similar, aunque quería estar seguro de ello antes de hacer su jugada contra ellos. Reconoció a los PJs cuando llegaron, y se horrorizó cuando empezaron a hablar con los aldeanos y a inspeccionar los daños de su ataque. Los aldeanos hablaban con ellos muy seriamente, y parecían estar contándoles todo.

Para la mente obsesionada de Gräber, sólo hay una explicación: los PJs son un grupo de élite de cazadores de brujas, probablemente contratados por su archienemigo el Padre Marcus, y dedicados a darle caza. Tras haber fracasado en su intento de matarlo en el Reik, en Altdorf y en Pritzstock, deben de haberle seguido la pista desde Middenheim hasta las estribaciones. Ahora, claramente, han llegado al Piquete para reclutar un ejército que lo persiga por las montañas.

Evidentemente, los PJs verán las cosas de otra manera. El extraño y molesto nigromante les ha estado complicando la vida desde que atacó su barcaza de camino a Altdorf y, basándose en la frecuencia con la que se cruzan sus caminos, algunos de los miembros del grupo pueden llegar a la conclusión (errónea, pero razonable) de que va a por ellos por alguna razón propia.

## ARGUCIAS DE LA NOCHE

La primera noche que los PJs estén en el Piquete, tendrán mucho que hacer. Además de la gélida recepción que reciben, también deben investigar la posibilidad de que haya un contrabandista, lidiar con la terrible reputación de la que han sido objeto por parte de quienquiera que haya difundido rumores sobre ellos antes de que llegaran, y considerar las implicaciones de un próximo ataque skaven al Torreón de Oropel. Lo último que necesitan es una complicación más, pero, por supuesto, Gräber se la proporciona.

Utilizando el mismo ritual que utilizó en Pritzstock (ver **Compendio del El Poder Tras el Trono**), encanta una calavera proporcionada por un sirviente leal y la envía para espiar a los PJs. A diferencia de las calaveras de Pritzstock, que pretendían sembrar el miedo y la alarma, ésta necesita evitar la atención. Para ello, Gräber la ha ennegrecido con ceniza de hoguera y ha hecho todo lo posible para dominar mágicamente las llamas que rodean a los cráneos sometidos al hechizo. Sin embargo, esto no puede ocultar el brillo rojizo de los ojos de una calavera reanimada. Ver la calavera requiere un Chequeo **Fácil (+20)** de **Percepción** si está de cara al espectador, pero **Muy difícil (-30)** si no lo está.

Las reglas completas de las Calaveras voladoras de la Muerte pueden encontrarse en el **Compendio de El Poder Tras el Trono**, pág. 117, en la aventura que lleva ese mismo nombre. A efectos de este incidente, sólo necesitas el perfil que se da al final de esta aventura y la información del recuadro.





La prioridad de Gräber es que la calavera averigüe dónde están los PJs y luego los rastree para intentar saber qué están haciendo. Intenta asegurarse de que no la vean, ya que revolotea de edificio en edificio, asomándose a las ventanas a medida que avanza.

Aquí no hay eventos guiados: el DJ debe sentirse libre para improvisar, dando a los PJs un atisbo de la calavera (o, más probablemente, los puntos rojos brillantes de sus ojos) aquí y allá mientras tratan de lidiar con cualquier otra cosa que esté sucediendo en ese momento. A continuación, se muestran algunos ejemplos.

### La cara en la ventana

Los PJs están en un edificio, quizás cenando con algunos de los oficiales del Piquete, cuando uno de ellos o quizás un compañero, se da cuenta de una luz roja fuera de la ventana. La calavera se asoma para ver a los PJs y se retira en el momento en que Gräber se da cuenta de que ha sido visto.

Para cuando alguien logra salir del edificio, la calavera ya ha desaparecido. Es posible que se haya enterrado en algún lugar del recinto, detrás de una pila de equipo, por ejemplo, o incluso escondida boca abajo en el muladar de la cocina, o que Gräber la haya hecho volar por encima de la pared del depósito y regrese al bosque. Si todavía está en el recinto, puede haber una pequeña posibilidad de encontrarla con una búsqueda decidida; si ha vuelto con su amo en el bosque, no hay ninguna posibilidad.



### Un extraño pájaro

Los PJs son alertados por gritos que vienen del comedor, seguidos por el sonido de pistolas. Llegan al lugar de los hechos y encuentran a un pequeño grupo de pistoleros que miran excitados al cielo nocturno. Sus relatos varían, pero todos coinciden en que algo voló sobre sus cabezas, a unos veinte pies de altura, cuando salían del comedor. Algunos dicen que era un ave nocturna, otros un murciélago y otros que era algo totalmente distinto. Todos mencionan sus dos ojos rojos brillantes y coinciden en que al menos uno de sus disparos le dio.

Al buscar en el suelo junto al comedor (requiere un Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción** en la oscuridad, reducido a **Desafiante (+0)** si se tiene *Visión nocturna*) aparece un fragmento de mandíbula inequívocamente humana. La mayor parte de la mandíbula está cubierta de hollín y ceniza. Un Físico o similar puede aventurar a decir, con un Chequeo **Normal (+20)** de **Sabiduría académica (medicina)**, que ha estado mucho tiempo muerto y probablemente enterrado. Es evidente que, efectivamente, uno de los pistoleros dio en el blanco, arrancando la mandíbula de la calavera.

Aquellos con *Clarividencia* ven restos de *Dhar* en la quijada, un signo casi seguro del uso de nigromancia. Si el usuario ha tenido experiencia previa con la magia del Señor de la Tumba, reconocerá que lleva la inconfundible huella de su trabajo.

### Un suceso menor

Los PJs están pasando cerca de los establos cuando oyen el grito de pánico de unos caballos. Gräber envió su calavera al interior del edificio para observar subrepticamente al grupo a través de las estrechas ventanas, pero no previó el efecto que aquella criatura antinatural tendría sobre las monturas de caballería altamente nerviosas allí estacionadas.

El DJ puede decidir el grado de pánico de los caballos al ver la calavera. Uno o dos podrían derribar las puertas de sus establos y salir corriendo hacia la cochera, lo que requeriría algo de tiempo y varios éxitos en Chequeos de **Manejar animales** para recuperarlos. Un mozo de cuadra podría ser pisoteado en el proceso, requiriendo curación. En el peor de los casos, el mozo de cuadra podría llevar un farol y dejarlo caer en el alboroto, prendiendo fuego a un montón de paja, condenando a todos los caballos restantes a menos que el fuego se controle rápidamente.

El comandante de la caballería Jochem Muratz acude rápidamente al lugar de los hechos, acompañado de tres o cuatro de sus oficiales de mayor rango, y exige saber qué está ocurriendo. A menos que él mismo vea a la calavera, o que se lo diga uno de sus propios soldados de caballería, desestima cualquier cosa que digan los PJs al respecto. En su lugar, concluye (en especial si los PJs están en los establos cuando él llega) que son saboteadores o algo peor, que intentaron herir a sus caballos y que ahora tratan de despistarle con ridículas excusas.





Si los PJs no consiguen convencer a Muratz de su inocencia, se verán aferrados por varios soldados de caballería cada uno y arrastrados detrás del cuartel de caballería. Allí, dependiendo de su estatus social relativo, los PJs se enfrentan a una brutal paliza (una 'sonora paliza', como dice Muratz) o a un duelo.

## Necesidad de discreción

Hay varios momentos durante este capítulo de **La Rata Cornuda** en los que los PJs no querrán ser vistos ni oídos. Pueden intentar registrar las oficinas del intendente, por ejemplo, o espiar al comandante del Piquete o a sus oficiales. Cualquier ocasión de este tipo proporciona una oportunidad perfecta para que la calavera voladora de Gräber cause problemas.

Al asomarse a la ventana del edificio que intentan registrar, la calavera puede llamar la atención. Incluso si sus ojos rojos están orientados en dirección contraria a un observador, su brillo antinatural se reflejará en el cristal, y será especialmente perceptible al anochecer. La gente que se acerque a investigar la extraña luz podría tropezar con los PJs. O, si han sido lo suficientemente sensatos como para poner un vigía, la aproximación de otra persona les obliga a abandonar temporalmente su búsqueda.

Para empeorar las cosas, la calavera podría chocar con algo cuando Gräber esté tan concentrado en ver qué hacen los PJs que descuida el fino control de su 'dron' mágico. Los resultados de esto pueden ser desde molestos hasta triviales, como una fuerte colisión o una ventana rota, hasta potencialmente catastróficos, como derribar una lámpara de aceite.

## CÓMO BUSCAR EN EL BOSQUE

Los PJs ya se habrán dado cuenta de que su camino se ha cruzado con el del Señor de la Tumba una vez más, pero la aparición de una calavera voladora de la muerte lo confirma sin lugar a dudas. La cosa es demasiado pequeña y se mueve demasiado rápido en la oscuridad para que nadie pueda seguirla hasta su amo; y, como vuela, no deja ningún rastro que pueda seguirse. Aun así, los PJs que confían en sus habilidades al aire libre pueden rastrear los bosques como, quizás, hicieron en los alrededores de Pritzstock, en un intento de encontrar al nigromante o su guarida.

Tardarían semanas en buscar a fondo en el bosque circundante, e incluso si los PJs tropiezan con un pequeño parche de maleza aplanada donde Gräber se agachó mientras controlaba su calavera voladora, e incluso si consiguen seguir su rastro desde allí hasta un campamento improvisado entre un grupo de árboles particularmente denso, se habrá ido para cuando lleguen allí, habiendo decidido reanudar su viaje (ver más abajo). Mientras tanto, los Personajes han perdido un tiempo precioso y los asuntos en el depósito podrían estar descontrolados, lo que dificulta considerablemente su tarea allí.

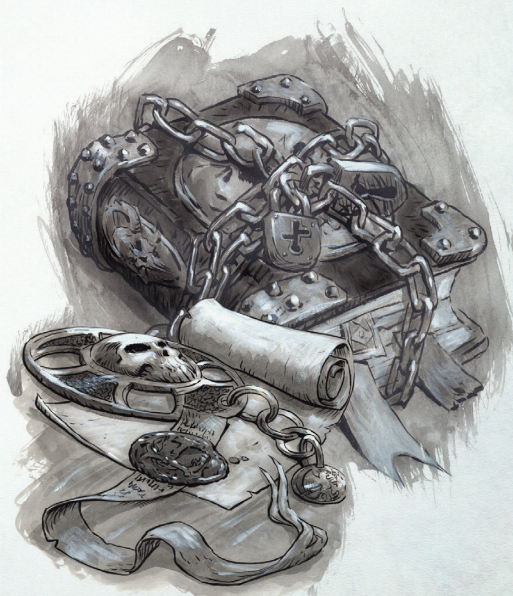
## UNA RETIRADA ESTRATÉGICA

Después de investigar a los PJs durante un par de noches (más si los Jugadores encuentran la experiencia entretenida, o menos si las complicaciones que conlleva amenazan seriamente sus posibilidades de éxito). Gräber hace volver a su calavera y abandona la zona.

Ha decidido que, si están alzando un ejército, no están siendo especialmente rápidos en ello. Si es sincero consigo mismo, podría admitir que está decepcionado y un poco ofendido porque su presencia no parece merecer una respuesta más urgente. Por supuesto, no puede imaginar ninguna otra razón para que los PJs estén en el Piquete; en su mente todo gira en torno a él.

Quizás cree los PJs sólo se están escondiendo allí, rodeados de tropas, y esperando que se vaya. Debería reunir una horda para destruir ese lugar, asegurándose de dejar unos pocos supervivientes para difundir la historia de su victoria, por supuesto, pero atacar una posición militar fortificada es bastante diferente a saquear una aldea como Lindenheim. Además, se dice a sí mismo, tiene mejores cosas que hacer que jugar al gato y al ratón con un puñado de cazadores de brujas a los que ya ha derrotado una vez. Sea lo que sea lo que ocurrió en Pritzstock, ha reconstruido mentalmente los acontecimientos para que constituyan una brillante victoria por su parte y una humillante derrota para los PJs.

Así que, inexplicablemente para los PJs, la calavera simplemente deja de aparecer. Gräber se aleja hacia el norte, rodeando el Piquete y dirigiéndose por las montañas hacia el Bosque de las Sombras. Los PJs, liberados de su acoso por el momento, son libres de seguir el resto de la aventura, desde el Torreón de Oropel hasta Karak Skygg. Mientras se abren paso a través de los peligros de las montañas y de la antigua fortaleza enana que hay más allá, puede que se olviden por completo del Señor de la Tumba, lo que hará que la parte final de esta aventura sea aún más sorprendente.





## QUINTA PARTE: CARROÑA SOBRE LAS MONTAÑAS

Al final de **La Rata Cornuda** los PJs escapan de la explosión de Karak Skygg en un globo, junto con el Barón Heinrich Todbringer y, posiblemente, algunos otros PNJs poderosos. El rumbo está fijado hacia Middenheim, y todo el mundo tiene tiempo para curarse las heridas (y tal vez ocultar sus mutaciones, para los más desafortunados) y para deleitarse con el brillo de haber salvado al Viejo Mundo de una aniquilación casi segura. Es un raro momento de triunfo, aunque tratándose de **WJdR**, merece no durar demasiado.



### SIEMPRE PENSÓ EN ELLO

Aunque Gräber abandonó las inmediaciones del Piquete cuando los PJs partieron hacia el Torreón del Oropel o un poco antes, sus razones para hacerlo le molestaban. Estaba claro, desde su punto de vista ególatra, que se estaba alzando un ejército en su contra, y aunque no quería retrasar demasiado su viaje para derrotarlo (pues él es el Señor de la Tumba, y por tanto su victoria es inevitable), no podía evitar sentir que debía hacer *algo*.

Luchó contra ese sentimiento durante varios días mientras se dirigía por las montañas hacia el Bosque de las Sombras. Su intención era visitar la cueva en la que se había escondido el derrotado Zacharias, y en la que se había encontrado con el dragón cuya sangre le había devuelto a la vida. En cambio, desde un punto de vista elevado sobre los valles más transitables de las montañas, divisó a un pequeño grupo que se abría paso a través del paso. Era justo lo que pensaba: los PJs le perseguían personalmente, pues ¿por qué si no se adentrarían en un terreno tan inhóspito como las cumbres de las Montañas Centrales?

Escondido entre las rocas por encima de un paso estrecho, los vio cruzar por debajo de él. Claramente, aquellos bobos no tenían idea de dónde estaba. Mientras observaba, se abrieron paso hacia lo que parecía ser la boca de una fortaleza enana. ¡Estaba claro, no tenían ni idea de dónde estaba!

Inmediatamente, empezó a idear un plan. Esperaría hasta estuvieran dentro de la fortaleza y los emboscaría cuando salieran. Por fin se libraría de su molesta persecución y, habiendo acabado con sus enemigos más diabólicos y persistentes, el nombre del Señor de la Tumba se susurraría por fin en los temibles tonos reservados para Helsnicht, Melkhior y Zacharias. Una vez que se reuniera con los célebres nigromantes, pues seguramente aún existían, estarían obligados a tratarlo con el debido respeto cuando exigiera su tutela.

El Señor de la Tumba pasó varias horas poniéndose en posición, reuniendo las fuerzas que le quedaban y preparándose para atacar Karak Skygg. Incluso cuando se acercaba, los temblores procedentes del interior le hicieron reflexionar. Cuando fue testigo del destino final de la ciudadela y del cañón Rompelunas, incluso su inflado ego se quedó momentáneamente boquiabierto.

Justo cuando se preguntaba qué hacer, Gräber vio un gran globo que se alejaba de la cima mientras su tripulación izaba una plataforma que sostenía un grupo de figuras que le resultaban familiares, incluso a esa distancia. Sabía que era su oportunidad de vengarse.

### HAY ALGO EN EL AIRE

Este incidente tiene lugar justo cuando los Jugadores empiezan a pensar que la aventura se ha acabado. Esto puede ser tan pronto como suban al globo, o después de una o dos horas en el aire. Empieza en el momento en que dejan de otear el horizonte en busca de más enemigos y empiezan a pensar en lo que harán cuando vuelvan a Middenheim.

### Enemigo muerto justo delante

El primer movimiento de Gräber es confirmar su sospecha de que los PJs, esos tenaces adversarios que le han causado tantos problemas, están efectivamente a bordo del globo. Para ello, hechiza otra calavera y la envía a echar un vistazo.

La tripulación lanza un grito cuando el objeto recorre la cubierta a la altura de los hombros, sorteando obstáculos y curiosos antes de posarse frente a los PJs. Apenas tienen tiempo de darse cuenta de que tiene algo en sus mandíbulas antes de que lo deje caer a la cubierta y se lance sobre la barandilla más cercana, cayendo de nuevo hacia el suelo a gran velocidad.

Todo esto sucede en un abrir y cerrar de ojos. Los PJs pueden hacer un Asalto de ataques contra la calavera, y también cualquier PNJ que tenga éxito en un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Frialdad** para superar su sorpresa ante la repentina aparición de la cosa. El objeto que dejó caer sobre la cubierta es una nota doblada: al abrirla, cual-





quier PJ que se haya encontrado con la carroña de Gräber en 'La Venganza del Señor de la Tumba' puede reconocer la letra. En ella se puede leer: *'Temblad ante la ira del Señor de la Tumba'*.

## Muerte desde las alturas

El plan de Gräber es inutilizar el globo y obligarlo a aterrizar, para que sus pasajeros y tripulación queden a su merced. La forma más rápida de conseguirlo es hacer un gran número de agujeros en su bolsa de gas.

Un minuto más o menos después de recibir el mensaje de Gräber, suceden varias cosas a la vez.

Tres carroñeros se levantan del suelo, Gräber consiguió arreglar cualquier daño de su anterior encuentro, cada uno aferrando algo en sus garras. Uno o dos segundos más tarde, una criatura más grande aletea trabajosamente en el aire, con un jinete en el lomo y algo similar agarrado en cada garra trasera.

Cualquier PJ que tenga éxito en un Chequeo **Muy Difícil (-30)** de **Percepción** puede identificar al jinete como Gräber (si lo ha visto antes) y a las criaturas que cuelgan de los monstruos voladores como esqueletos. Hay cinco esqueletos en total: cada carroñero lleva uno en sus garras, y el horror del abismo de Gräber (ver pág. 120) lleva uno en cada pata. Puede repetirse dicho Chequeo en cada Asalto: su dificultad disminuye un grado por Asalto a medida que las criaturas se acercan.

El plan de Gräber es dejar caer a los esqueletos sobre la parte superior del globo y ordenarles que lo hagan pedazos. Sus criaturas voladoras tardan cuatro Asaltos en ascender por encima del globo, durante los cuales pueden ser atacadas con hechizos y armas a distancia. En el quinto asalto, el propio globo bloquea cualquier línea de visión desde la cubierta mientras las criaturas sueltan sus esqueletos.

Los esqueletos que realicen un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Atletismo** son capaces de sujetarse; los que fracasen se deslizan y caen en picado al vacío. En el siguiente Asalto, cada esqueleto saca un cuchillo de entre los dientes y comienza a apuñalar y desgarrar la cubierta del globo.

El globo puede soportar 200 Puntos de Daño antes de empezar a perder altura y acabar cayendo. En cada Asalto, cada esqueleto inflige 4 Puntos de Daño. Si los cinco están apuñalando, causan 20 puntos de daño por Asalto, lo que significa que los pasajeros y la tripulación del globo sólo tienen 10 Asaltos para evitar que causen daños catastróficos.

## TREPANDO

Está claro que el globo está condenado a menos que alguien se ocupe de los esqueletos. Cualquier PJ puede escalar el aparejo que asegura el globo a su góndola y la red de cuerdas de malla ancha que encierra la bolsa de gas. Deben hacer un Chequeo de **Escalar** en cada Asalto para mantenerse en pie. Si tienen éxito, pueden mo-

verse normalmente, trepando tantas yardas como su **movimiento** cada Asalto. Con un fracaso marginal (0 a -1 NE) pueden atacar normalmente, pero no pueden moverse en este turno. Ante un **fracaso** (-2 a -3 NE) todo lo que el PJ puede hacer para aferrarse, y no puede hacer ninguna otra acción o movimiento. Con un **fracaso impresionante** (-4 a -5 NE) o peor, caen, cayendo en picado sobre la cubierta del barco si tienen suerte (es decir, gastan un Punto de Destino) o fuera del globo y hacia la muerte. Un PJ cercano puede hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Iniciativa** para agarrar al PJ que cae. Si tienen éxito, pueden hacer un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Fuerza** en su turno para volver a enganchar al PJ al globo; con un **fracaso impresionante** (-4 a -5 NE) o peor, se ve a ambos PJs caer en picado desde el globo.

## El combate contra los esqueletos

Una vez al alcance de un esqueleto, la lucha no será fácil. La mayoría de los PJs necesitarán ambos pies y una mano para sujetarse al globo. Estas circunstancias restringidas imponen un penalizador -10 a todas las tiradas de ataque.

Cualquier ataque malogrado (un fracaso impresionante o asombroso) o cualquier golpe que hiera, requiere que el PJ tenga éxito en un Chequeo **Fácil (+40)** de **Atletismo** o pierda su agarre, deslizándose por la cubierta del globo hasta que pueda agarrarse a una cuerda y salvarse de una larga caída. Incluso si tiene éxito, debe hacer un Chequeo **Difícil (-20)** de **Destreza** o dejar caer cualquier objeto de la mano mientras lucha por no caerse. Al final del proceso, tienen que pasar 2 Asaltos trepando de nuevo para atacar al esqueleto, haciendo Chequeos por el camino como se ha detallado anteriormente.

Los esqueletos se defienden con los cuchillos, pero sufren las mismas dificultades que cualquier PJ que les ataque. Utilizan el perfil estándar de **WJdR** (pág. 328), pero no tienen armadura y sus cuchillos cuentan como Arma +4.

Después de destruir a un esqueleto, un PJ debe escalar durante 2 Asaltos para alcanzar el siguiente.





## EMPEORANDO LAS COSAS

Gräber, todo un genio, ha previsto que sus enemigos probablemente subirán y tratarán de destruir a sus esqueletos antes de que puedan dañar el globo de manera irreparable. Mientras los PJ suben (o ven subir a otros) para enfrentarse a los esqueletos, algo oscuro y humeante se eleva desde el suelo, hirviendo hacia el globo. Cuando la nube oscura pasa junto a la góndola aérea, los que están en cubierta pueden ver que se trata de un enjambre de enormes murciélagos.

Detrás del enjambre hay dos murciélagos mucho más grandes: sus cuerpos son tan largos como el de un hombre, y su envergadura debe ser de veinte pies como mínimo. Muchos PJs supondrán que se trata de murciélagos gigantes, pero un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Sabiduría académica (muertos vivientes)** los identifica como muertos vivientes: los temibles murciélagos vampiro, tan temidos por la gente de Sylvania.

Por si fuera poco, cualquiera que observe a Gräber encima de su horror del abismo ve que, aunque no hace ningún movimiento para acercarse, está haciendo gestos que se parecen mucho al lanzamiento de un hechizo. Al final del primer Asalto, tres calaveras incorporales se ciernen sobre su hombro.

Cada Asalto, el DJ debe tirar una vez en la tabla de abajo por cada PJ que suba o luche en el exterior del globo. Son atacados por la criatura indicada en la tabla o son objetivo de uno de los hechizos del Señor de la Tumba. Todos estos ataques tienen lugar al final del Asalto. Los Jugadores pueden elegir gastar un Punto de Fortuna en lugar de tirar, lo que asegura que su PJ no sea atacado ese Asalto.

### EMPEORANDO LAS COSAS

1d10	Suceso
1 a 5	Sin ataque
6 a 7	Esqueletos
8	Calaveras voladoras de la muerte
9	Carroñeros
10	Hechizo: tira 1d10: 1 a 3: Cráneo aullante 4 a 6: Ataque en cadena 7 a 10: Robar vida

Ignora los resultados imposibles. Gräber sólo puede lanzar un hechizo por Asalto y ninguna criatura puede atacar más de una vez. Por ejemplo, si todos los carroñeros supervivientes ya han atacado en este Asalto, una nueva tirada de 7 se trata como 'sin ataque'.

Al igual que los ataques con herida de los esqueletos, cualquier ataque con herida generado en esta tabla obliga a la víctima a realizar un Chequeo **Fácil (+40)** de **Atletismo** o a soltarse del globo.

### ¡Batalla aérea!

Los PJs que tienen la capacidad de volar gracias al Hechizo *Vuelo* pueden elegir entre atacar a los esqueletos o proteger a sus compañeros en el globo, enfrentándose cara a cara a las unidades aéreas del Señor de la Tumba.

Esto es más fácil de lo que podrían suponer, ya que cualquier PJ que vuele atrae toda la atención del enemigo. Si alguien está volando, nadie en el globo es atacado. En cambio, todos los ataques se centran en los PJs voladores. Esto incluye a los carroñeros, a las calaveras voladoras de la muerte y los hechizos de Gräber.

Una vez que las amenazas voladoras han sido derrotadas o forzadas a volver al globo, los ataques sobre el globo vuelven a su patrón normal.

### ¡Le he dado a uno!

Los PJs que no están subiendo al globo pueden proporcionar fuego de apoyo a los que sí lo hacen. Cualquier criatura que sufra un impacto con herida no podrá atacar hasta el siguiente Asalto.

### Abordaje repelido

Una vez que todos los esqueletos han sido destruidos, la fuerza de Gräber cambia de táctica. Cualquier carroñero superviviente aterriza en la parte superior del globo y comienza a desgarrarlo con el pico, causando 9 Puntos de Daño cada uno por Asalto. Una tirada de 7 en la tabla anterior se trata como 'sin ataque'.

Cualquier PJ en el exterior del globo puede atacar a los carroñeros de la misma manera que a los esqueletos (ver **El combate contra los esqueletos** más arriba). Mientras tanto, Gräber y cualquier otro monstruo superviviente siguen atacando como antes.

## EL TRIUNFO DEL SEÑOR DE LA TUMBA

Si el globo sufre 200 Puntos de daño, empieza a perder altura, llegando al suelo en cinco Asaltos. No será una caída libre estrepitosa, ya que la sólida redundancia enana en la fabricación del globo significa que es casi imposible drenar todas las bolsas de gas a la vez. Aun así, todos sufrirán los efectos de una caída de 3 yardas cuando el globo se estrelle contra el suelo (ver la pág. 166 de **WJdR** para las reglas sobre el daño por caída). Esto da tiempo a sus pasajeros y a la tripulación a destruir a las fuerzas de Gräber, o al menos a debilitarlas para que abandone su plan de lanzar una veintena de esqueletos sobre ellos cuando aterricen, mientras pronuncia otro de sus rimbombantes discursos. En su lugar, se escabulle hacia el bosque, provocándoles un largo retraso a los PJs y a sus compañeros mientras reparan el globo.





## LA DERROTA DEL SEÑOR DE LA TUMBA

Gräber se retira si pierde a sus tres carroñeros, o si pierde más de la mitad de sus Heridas. Si su horror del abismo muere, pierde el control del resto de sus fuerzas mientras lucha por evitar un aterrizaje forzoso: cualquier calavera voladora de la muerte que quede se detendrá y caerá al suelo, y los carroñeros que queden interrumpirán sus ataques y seguirán a su amo al suelo. Sólo quedan los esqueletos, que se empeñan en cortar la piel del globo hasta que son destruidos.

## PUNTOS DE EXPERIENCIA

El DJ puede otorgar los siguientes puntos de experiencia por esta aventura, con bonificaciones por ideas brillantes y buena interpretación.

- ☠ 5 puntos por cada rumor que hayan escuchado en el *Collegium Theologica*.
- ☠ 5 a 10 puntos por PJ por tratar con los habitantes de Hohenfahrt.
- ☠ 5 a 10 puntos por PJ por tratar con los habitantes de Lindenheim.
- ☠ 5 puntos por cada PJ implicado en destruir cada esqueleto o calavera voladora de la muerte.
- ☠ 10 puntos por cada PJ implicado en destruir cada carroñero
- ☠ 20 puntos por cada PJ implicado en herir a Gräber lo suficiente como para que desista del ataque.
- ☠ 25 puntos por cada PJ implicado en resolver el encuentro final sin que el globo se vea obligado a caer al suelo.

## PNJS Y MONSTRUOS

### HANS GRÄBER, 'EL SEÑOR DE LA TUMBA'

'El Señor de la Tumba' es un escuálido humano con el pelo negro y liso en un corte de cuenco tipo monje; ojos azul pálido; y una nariz puntiaguda y respingona. Con su pequeño tamaño y su voz quejumbrosa, Gräber parece y suena diez años más joven que su verdadera edad, y esto le molesta enormemente. Violentamente sensible a los desprecios, tanto reales como imaginarios, ha convertido su propensión casi sobrehumana al aprendizaje y su imaginación desbordada en un medio de venganza contra todos los que le han despreciado y, todos los que le despreciarán; de hecho, todos. Mediante su personaje 'el Señor de la Tumba', un intento de emular a su héroe Heinrich Kemmler, 'el Señor de los Muertos', y sus teatrales ataques cuidadosamente planificados, Gräber busca sembrar el miedo y ganarse el respeto, humillando a todos los que se cruzan con él en venganza por todas las humillaciones que cree que el mundo le ha infligido. Aunque es vanidoso y bastante ridículo, no es ni mucho menos bobo y, aunque odie admitirlo (sobre todo a sí mismo) su capacidad para ser subestimado es una de sus armas más poderosas.



### HANS GRÄBER, MONJE DE NIVEL 1, HECHIERO DE NIVEL 4 (NIGROMANTE)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	34	39	27	32	35	42	44	56	47	32	12

**Rasgos:** Arma +7, Astuto, Prejuicio (hacia los que no le temen), Sigiloso

**Habilidades:** Actuar (discursos grandilocuentes) 33, Canalización (muerte 56, nigromancia 66), Frialdad 55, Hablar idioma (mágico) 67, Intuición 48, Investigar 65, Percepción 49, Sabiduría académica (magia 65, nigromancia 70, teología 61), Sigilo (rural) 45

**Talentos:** Afinidad con el *Aethyr* 2, Decidido, Dicción instintiva, Intelectual, Intrépido (hacia los mortales), Leer/Escribir, Magia arcana (muerte, nigromancia), Magia menor, Olfato para los problemas, Sabio (nigromancia), Sentir magia, Sexto sentido, Sin importancia, Voluntad de hierro

**Hechizos:** todos los hechizos a discreción del DJ de los Saberes de la Muerte y la Nigromancia

**Accesorios:** componentes para hechizos, daga, monedero con 5 co, 17 cp y 6 p, petate, tomos nigrománticos

**Nota:** el DJ debe decidir cuántos libros tiene Gräber, y qué hechizos contienen, si es que contienen alguno. Los PJs que intenten aprender esta magia prohibida, o incluso que sean descubiertos en posesión de los tomos, podrían enfrentarse a graves consecuencias.





## HORROR DEL ABISMO

Creado a partir de la piel, los huesos y la carne pútrida de un amplio surtido de criaturas, el horror del abismo de Gräber es su creación más preciada. Grita terriblemente mientras lo lleva a lo alto y, montado en él, el nigromante se siente aún más invulnerable que de costumbre.

### HORROR DEL ABISMO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	65	—	60	55	15	45	—	10	50	—	84

**Rasgos:** Arma (garras) +12, Armadura 2, Adiestrado (Domado, Montura Guerra), Miedo 2, Mordisco +10, Muerto viviente, Tamaño (Enorme), Vuelo 75

### CARRONERO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	43	—	30	30	40	30	—	10	30	—	21

**Rasgos:** 2 Garras +7, Adiestrado (Guerra), Miedo 3, Muerto viviente, Pico +9, Tamaño (Grande), Visión nocturna, Vuelo 100

## CARÁNEOS VOLADORES DE LA MUERTE

Aunque todavía está satisfecho con sus creaciones, Gräber les ha cogido menos cariño a estas monstruosidades desde su último encuentro con los PJs. Creada mediante un oscuro ritual, un cráneo volador de la muerte tiene el mismo aspecto que una calavera normal hasta que se activa bajo el control del hechicero. Sus ojos brillan y se mueve bajo el control de su amo, que puede ver a través de sus cuencas oculares vacías (pero no oír a través de sus inexistentes oídos). Permanece bajo el control de Gräber hasta que se la reduce a 0 Heridas, o hasta que se distrae al ser atacada.

### CRÁNEO VOLADOR DE LA MUERTE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
*	41	—	35	37	41	34	30	—	—	—	11

**Rasgos:** Constructo, Inestable, Miedo 2, Mordisco +4, Muerto viviente, Tamaño (Pequeño), Visión nocturna, Vuelo 100\*

**Opcional:** Infectado



# ÍNDICE DE MATERIAS

## A

Acechadores nocturnos.....	53
Acumulador de energía bruja.....	40
Águila gigante .....	73
Alimañas de élite .....	22, 23
Almizcle espantoso.....	44
Alphonse Hércules de Gascoigne.....	83, 89, 90, 93
Amuleto de piedra bruja.....	14
Anillo de subducción.....	93
Apuñaladores Escurridizos, Los .	17, 18
Araña de acantilado.....	73
Arma de cola .....	34
Armas a distancia .....	34
Armas Cuerpo a cuerpo.....	32
<i>Armas del Forestal, Las</i> .....	109
Arruinar.....	43
Asentamiento humano .....	65
Atrapahombres.....	34

## B

Behram Gunderson .....	79
Bendecido con roña .....	47
Bestia infernal, La.....	28, 29
Bestiario .....	50
Bilis .....	108
Bolsas de gas.....	100
Bomba de humo .....	36
Bomba infernal.....	35
Brebaje skaven .....	40
Britta .....	95

## C

Calaveras voladoras de la muerte ....	120
Caminante veloz.....	48
Castillo Lenkster.....	67
Clan Eshin .....	17
Clan Gritus.....	28
Clan Mors.....	20, 21
Clan Moulder.....	27
Clan Rictus.....	22, 23
Clan Septik.....	25
Clan Skryre .....	30
Clan Traicionik.....	17, 19
Clan Vrrtkin .....	30
Claudia Carbonetti.....	94
Cohete de la muerte .....	34
Colmillo Amarillo, El.....	19, 58
Colonia minera y Penitenciaria de Middenheim.....	66, 68
Condensador de energía bruja.....	40
Consejo de los Trece, El.....	9
Costra enfermiza .....	25, 26

## D

Daga punzante.....	32
Dándole la vuelta al guion .....	55
Descomponerse.....	47
Desleales, Los .....	30, 31
Destello repentino .....	49
Dricht Skuttlespite.....	53

## E

Ermitaños.....	70
Erudito .....	69
Esclavitud de la rata.....	43
Escudo brujo.....	46
Escudo de Gudii.....	82
Esfera de viento envenenado .....	35
Espada de Von Haffenhof.....	82
Esqueletos .....	117
Estrella de piedra bruja.....	36

## F

Favor de la Rata Cornuda.....	42
Fiebre del oro del 2497, la .....	65
Fortaleza del Primer Matador, La.....	67

## G

Garras de rata .....	32
Garras Pegajosas.....	49
Gato montés.....	73
Gimbrin Barbapedernal.....	79, 80
<i>Giuseppe</i> , el perro.....	95
Globo mortal.....	34
Gran Convocatoria, La.....	7
Gran Fiesta Anual de las Ratas .....	44
Gran Queso, El .....	91
Gran rata pestilente .....	50
Gristl Tajorretorcido.....	17
Gromril .....	82
Guerras skaven, Las.....	7
Guerrero del clan Traicionik.....	18

## H

Hans Gräber, 'El Señor de la Tumba'119	
Hechiceros.....	69
Herida enfermiza.....	48
Hohenfahrt.....	110
Horror del abismo .....	120
Huracán disforme.....	45

## I

Ilona .....	95
Incensario de la plaga .....	32
Incurción del Caos, La.....	65
Infiltrado del clan Eshin.....	18
Infusión de estrella de piedra bruja .....	49
Ingrid Sasslewort.....	71
Invocar grietas .....	45

## J

Jan Guterwass.....	62
Jezzail brujo.....	36

## K

Karak Skygg.....	55
Karaz Ghumzul.....	65, 67
Klik Garra de óxido.....	22
Knud.....	95

## L

Lanzallamas de disformidad.....	36
Látigo eléctrico.....	35
<i>Liber Bubonicus</i> .....	39
Llama fantasmal .....	42
Lluvia tóxica .....	47

Locura asesina .....	44
----------------------	----

## M

Maestro modelador Wrakrennnch.....	28
Maldición de la Rata Cornuda .....	43
Maliss Manrack.....	14
Manada de garra Costra enfermiza... ..	26
Manada de garra Rompecolmillos.....	20, 21
Manto de contagio .....	47
Marca de la Rata Cornuda .....	42
Marchitar.....	48
Martina Kurtz .....	98, 103
Máscara de gas.....	39
Mikhail.....	95
Mila Raast.....	63
Mina.....	101
Mirillas de brujo .....	40
Monstruosidades .....	27
Mosquete brujo .....	36
Muerte sin rastro .....	49
Munición.....	39

## N

Nube de corrupción .....	47
Nuln, La Batalla de.....	8
Número 17 de Wendenbahn, El .....	91

## O

Oberholzbek.....	96
------------------	----

## P

Palanquines.....	12, 14
Paolo Gentile.....	94
Papel en La Rata Cornuda .....	24
Pavés.....	32
Perdición crepitante .....	45
Pergamino de disformidad.....	40
Piel del asesino .....	49
Piquete, El.....	55, 66
Pistola bruja.....	36
Portador de enfermedad .....	43
Postulantes y penitentes.....	70
Profesor Krämer .....	108
Progenie caníbal .....	51, 101
Prospectores.....	70
Púa de bestia.....	32
Pústula venenosa.....	46
Putrefacción de Nurgle.....	77

## Q

Quemar .....	45
¿Qué ha pasado? .....	106

## R

Rapé de piedra bruja.....	14
Rata Cornuda, La .....	27, 30, 64
Rata de la plaga .....	50
Rata ogro quebrantahuesos.....	52
Rata-lobo.....	50
Ratling.....	35
Rayo de disformidad.....	45
Red inmovilizadora.....	36
Reglas .....	41
Reyes de la Peste.....	75

Roezfelds.....	67
----------------	----

Rompehierros.....	81
Ruina desolladora .....	45

## S

Scrak Rompecolmillos.....	20
Sectarios del Colmillo Amarillo .....	61
Sectarios mayores .....	63
Sectarios menores.....	62
Segismundo.....	89
Señor de las bestias .....	28
Skitterleap .....	44
Skrittarr, vidente gris.....	12
Skuttlespite.....	55

## T

Tabla de pifias.....	36
Torbellino oscuro.....	49
Tormenta de disformidad .....	46
Torreón de Oropel.....	66, 74, 77, 76
Trozos de piedra bruja .....	40
Tuneladora de Disformidad.....	36

## V

Velo de moscas .....	48
Videntes grises, Los.....	12, 13
Viruela roja, La.....	7

## W

Wilhelm Koch.....	97, 103
-------------------	---------

## ÍNDICE DE PNJS

Alphonse Hercule de Gascoigne.....	93
Behram Gundarson .....	78
Britta .....	95
Claudia Carbonetti.....	94
Costra enfermiza.....	25
Dricht Skuttlespite.....	54
Gimbrin Barbapedernal.....	79
Giuseppe, el Perro.....	95
Gristl Tajorretorcido.....	17
Hans Gräber.....	119
Ilona .....	95
Ingrid Sasslewort.....	71
Jan Guterwass.....	62
Klik Garra de óxido.....	22
Knud.....	95
Maestro modelador Wrakrennnch.....	28
Martina Kurtz .....	103
Mikhail.....	95
Mila Raast .....	63
Paolo Gentile.....	94
Scrak Rompecolmillos.....	20
Vidente gris Skrittarr.....	14
Wilhelm Koch.....	103



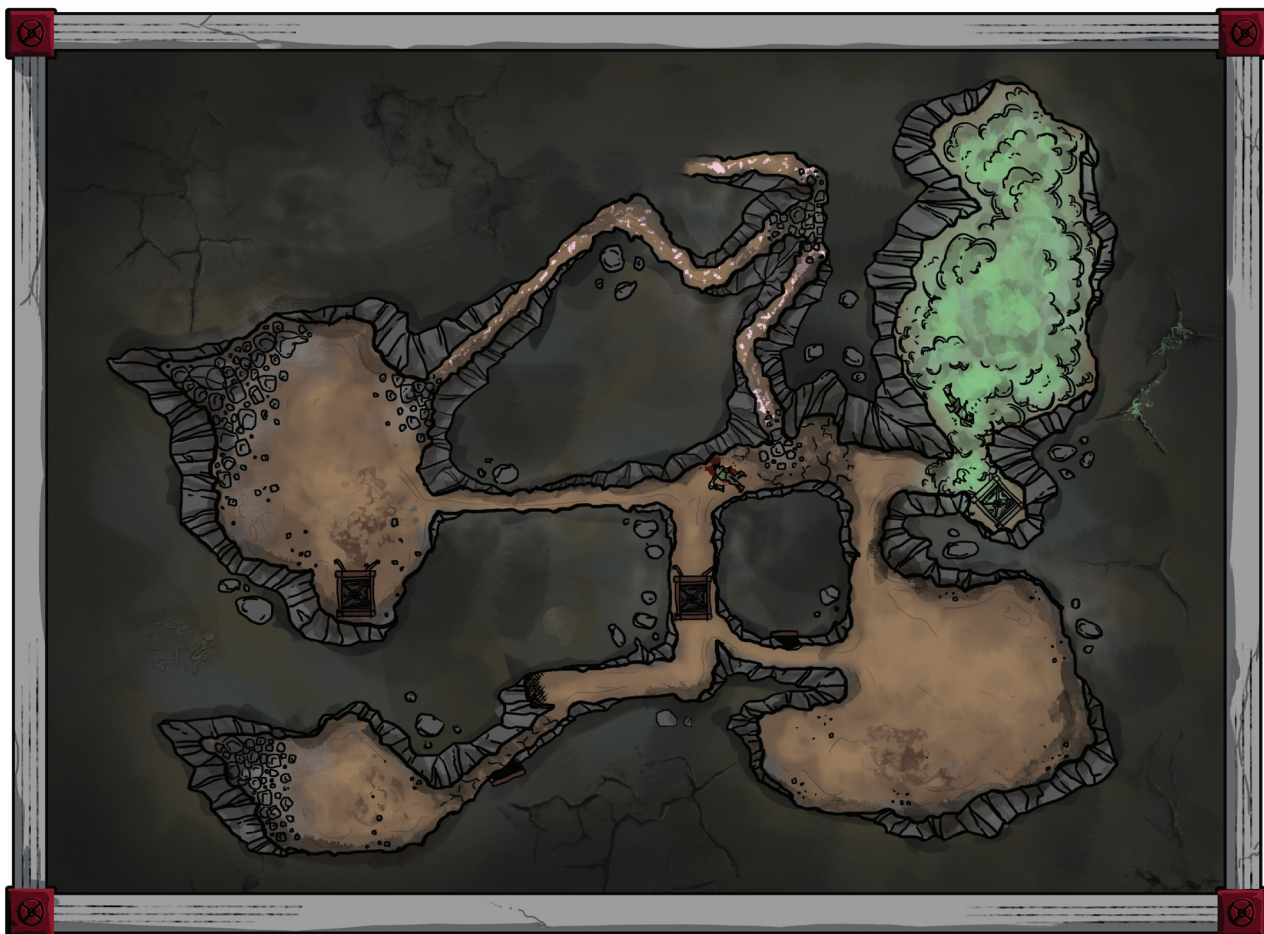
... de la maldita ciudad de Mordheim.  
fue entonces cuando me di cuenta de  
que mi desafortunado aprendiz ya no  
podía ser considerado humano

del tamaño del puño de un ogro,  
precioso para el cliente adecuado.

una cueva bajo las raíces de las  
Montañas Centrales Occidentales, cerca  
del nacimiento del Kleifflus.



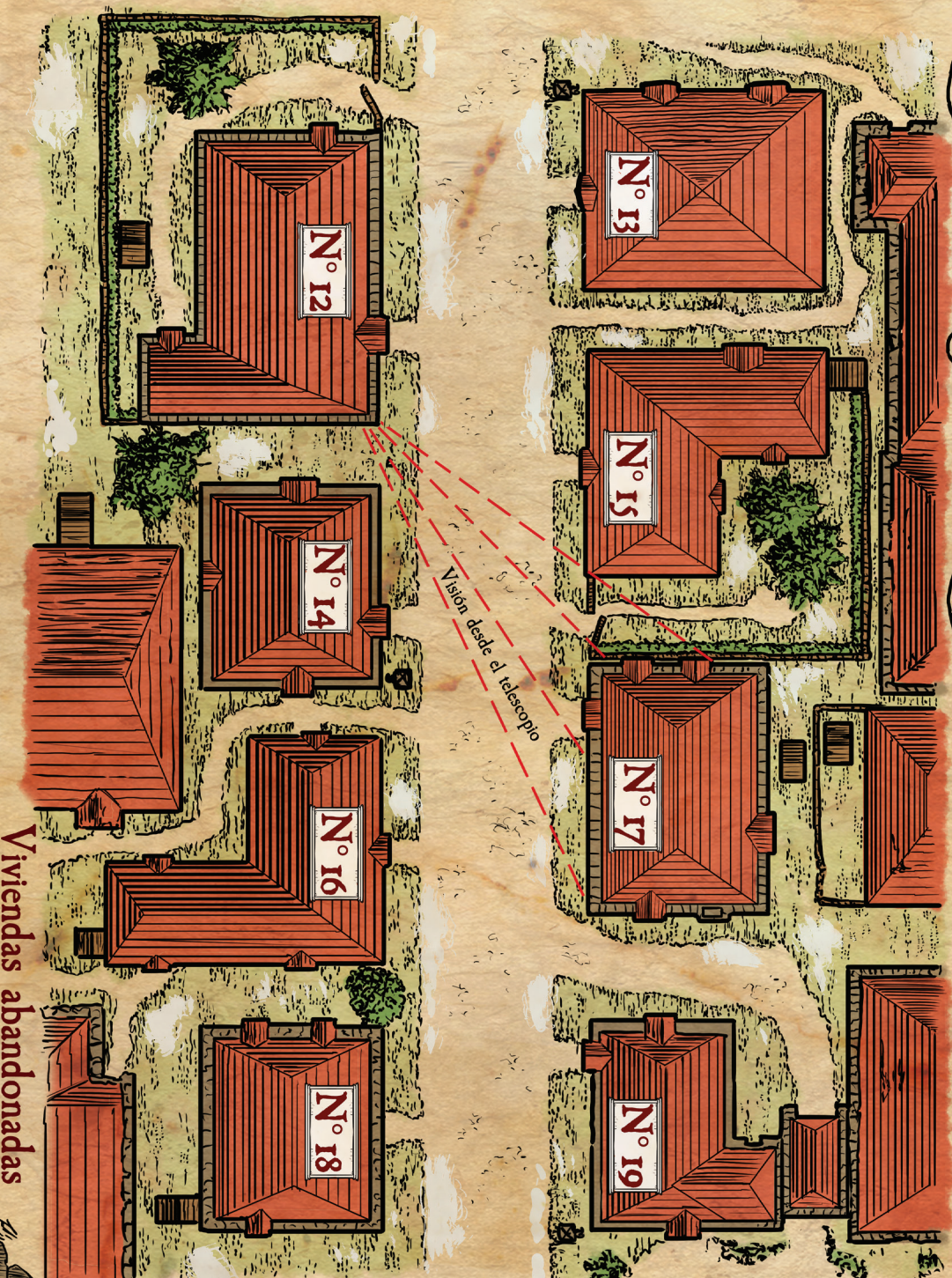




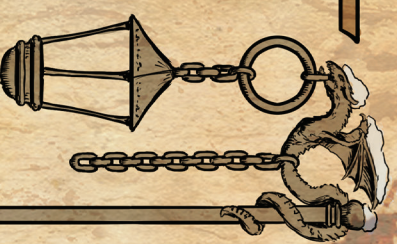


Área general

Viviendas abandonadas



Viviendas abandonadas

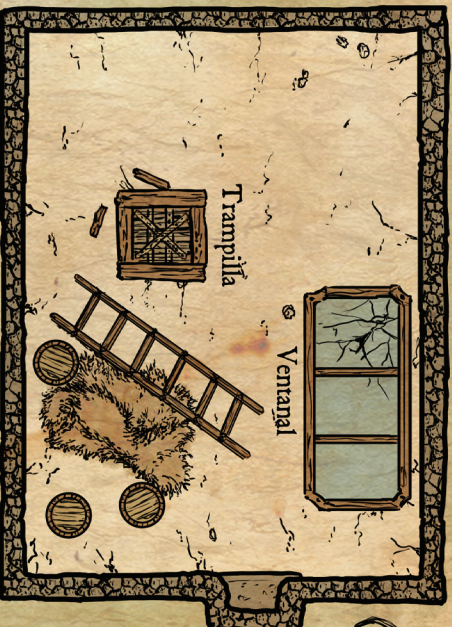


Escala  
(yardas)

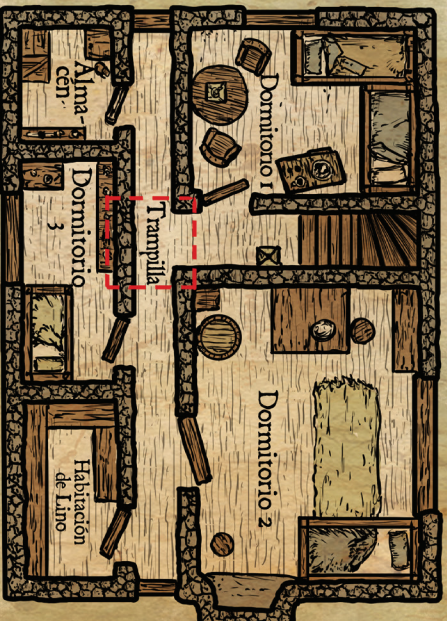




Escala (yardas) 0 1 2



## El Desván



## Primera planta

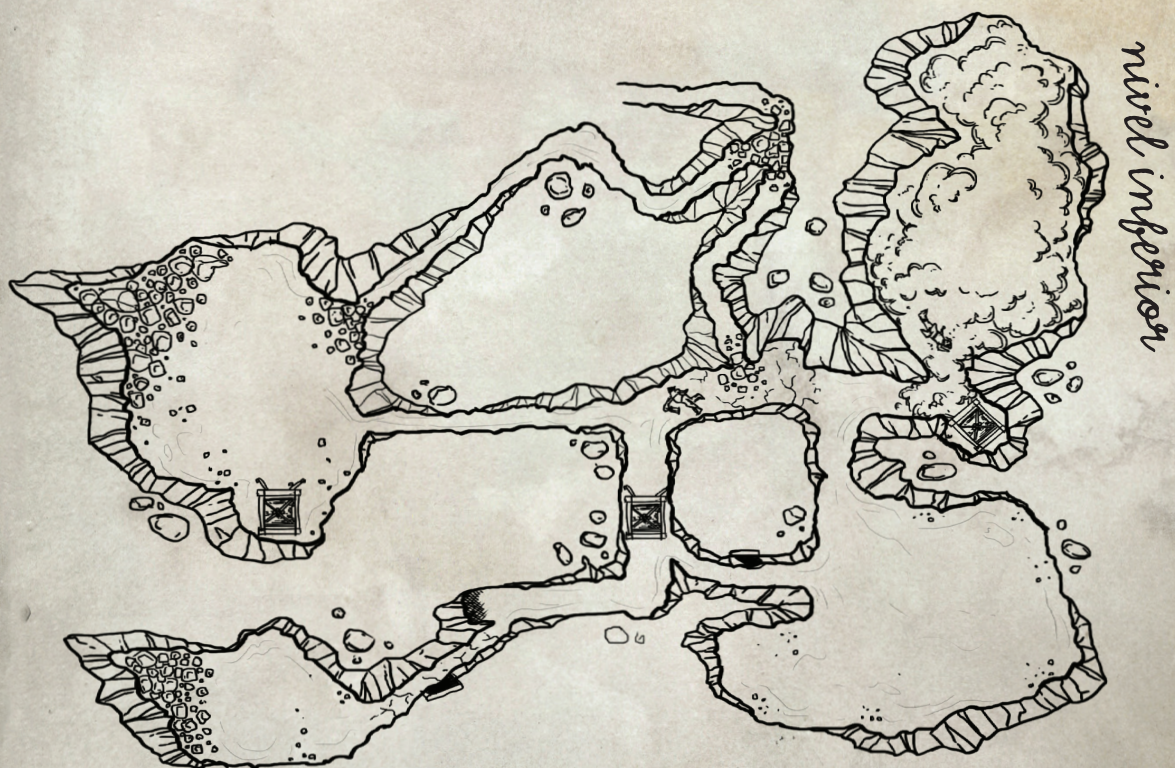
(todas las ventanas abiertas)



## Planta principal

(sólo la ventana de la cocina abierta)

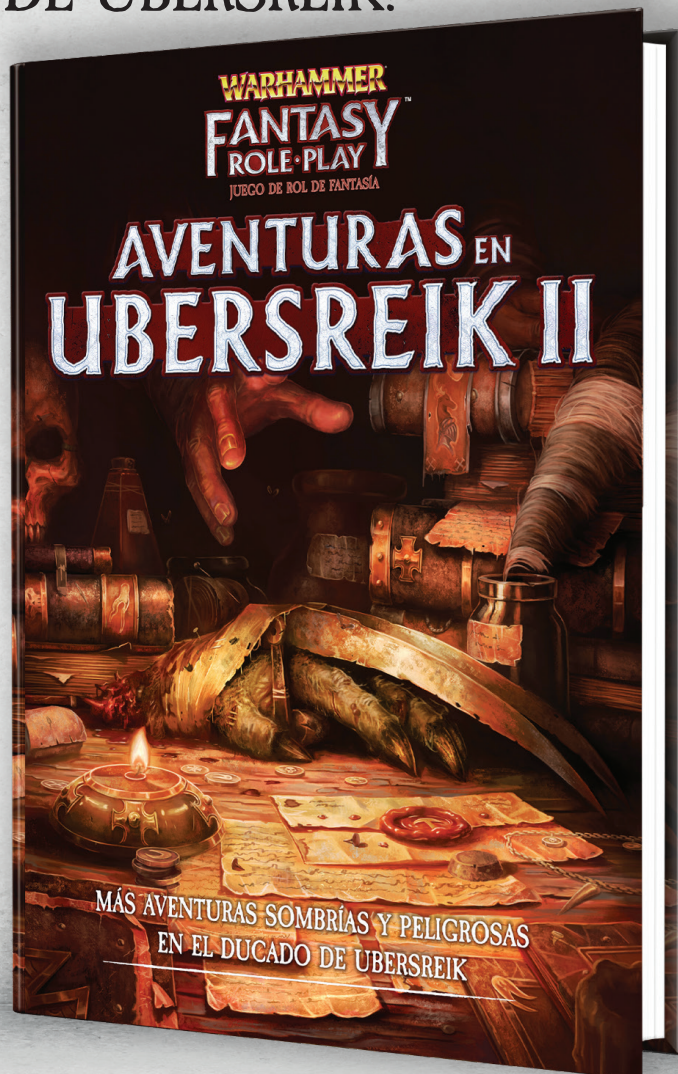
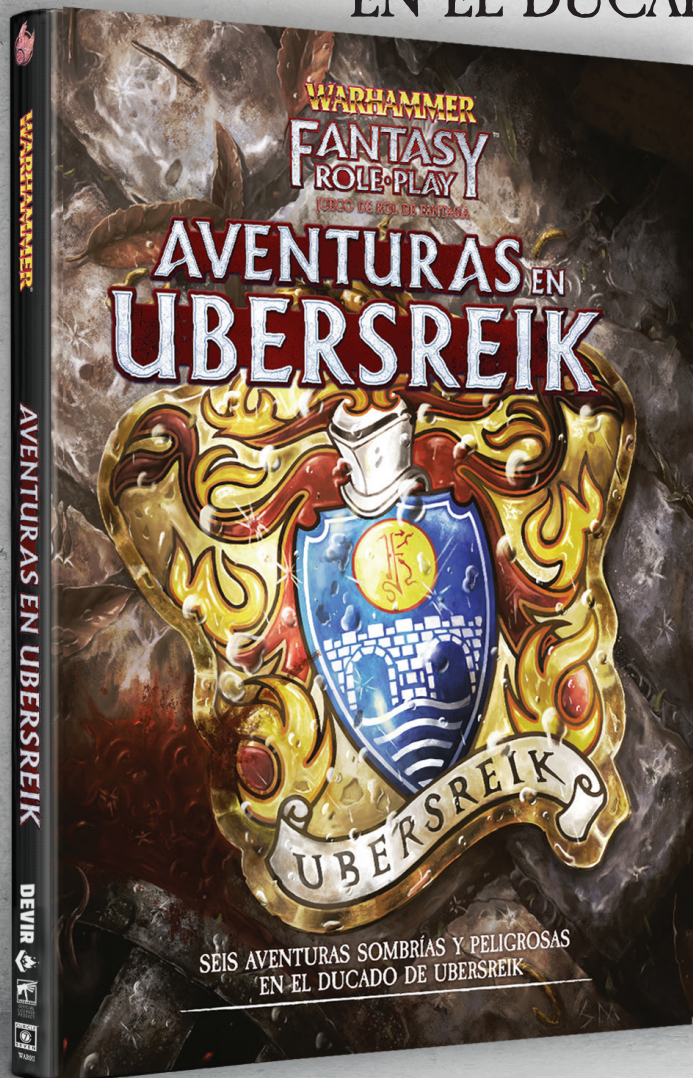






**WARHAMMER®**  
**FANTASY™**  
**ROLE-PLAY**  
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

¡EMOCIONANTES AVENTURAS  
EN EL DUCADO DE UBERSREIK!



Puedes usarlas como partidas independientes, introducirlas dentro de una campaña ya existente o combinarlas para crear una emocionante campaña que explore el Ducado de Ubersreik, el escenario explicado en la *Caja de iniciación* del juego de rol de Warhammer Fantasy

Descubre más sobre el juego de rol de Warhammer Fantasy en

[www.devir.es](http://www.devir.es)





# WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

¡EL ESCENARIO PERFECTO PARA AVENTURAS  
PELIGROSAS Y SOMBRÍAS SIN FIN!



Para más información y recursos sobre el juego visita

[www.devir.com](http://www.devir.com)

**DEVIR** 



# MIDDENHEIM

· Ciudad Fortaleza de Ulric ·



- A** BARRIO DE PALAST
  - 1. Middenpalaz
  - 2. Laberinto de setos
- B** KONIGSGARTEN
  - 3. Königsgarten
- C** NORDTOR
  - 4. Real Colegio de Música
- D** OSTTOR
  - 5. La Luna que Canta
  - 6. La Caída de los Templarios
  - 7. *Kommission* de Salud, Educación y Bienestar
- E** ALTOQUARTIER
  - 8. *La Última Gota*
- F** EL WYND
  - 9. Capilla de Grungi
  - 10. Gremio de Canteros y Arquitectos
  - 11. *Kommission* de Obras Públicas
  - 12. Gremio de Ingenieros Enanos
  - 13. Compañía de Transporte Windbund
- G** SUDTOR
  - 14. Hospicio de Trabajadores
  - 15. *Cervecería* Birras del Dragón
- H** OSTWALD
  - 16. *La Rata Ahogada*
  - 17. Pfandleiber, Prestamistas
- I** WESTOR
  - 18. Templo de Shallya
- J** SUDGARTEN
  - 19. Templo de Myrmidia
  - 20. Santuario de Morr
  - 21. *El Burro que Rie*
- K** NORDGARTEN
  - 22. La Perspectiva
- L** GRAFSMUND
  - 23. *El Reposo del Graf*
  - 24. El Ganso de la Cosecha
- M** GRAFPLATZ
  - 25. Plaza de los Mariscales
- N** FREIBURG
  - 26. Gran Templo de Sigmar
  - 27. La Luna Roja
  - 28. El Gran Gremio de Hechiceros de Middenheim
  - 29. *Collegium Theologica*
- O** NEUMARKT
  - 30. Diligencias de Roca del Castillo
- P** ALTMARKT (& KLEINMOOT)
  - 31. Excmo. Gremio de Legalistas
  - 32. El Matadero de Fleischer
  - 33. El Corazón Ardiente
- Q** BROTKOPFS
  - 34. El Lamento del Cielo
  - 35. El Gremio de Mercaderes
  - 36. Diligencias el Lobo Veloz
- R** GELDMUND
  - 37. *Los Brazos del Templario*
  - 38. El Hombre de la Guerra
  - 39. Los Establos de Staller
- S** ULRICSMUND
  - 40. Monumento a la Peste
  - 41. Templo de Ulric
  - 42. Templo de Verena
  - 43. Gremio de Fisicos
  - 44. *Kommission* de Intereses de los Elfos, Enanos y Medianos
  - 45. Begierbaden
- T** EL GRAN PARQUE
  - 46. Estadio Bernabau
  - 47. El barco del Espectáculo
- U** KAUFSEIT
  - 48. *Kommission* de Comercio, Comercio e Impuestos

- LUGARES ESPECÍFICOS
- A1. Residencia Schutzman
  - A2. Residencia Schwermutt
  - A3. Residencia Von Genscher
  - A4. Residencia Ehrlich
  - A5. Palacete de Wasmeier
  - A6. *El Hoyo*
  - A7. Guarida de los Peones
  - A8. Residencia Fanmaris
  - A9. Residencia Wallenstein

EL CAMINO DEL CARRO DE COMBATE



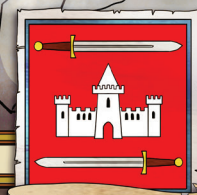
La poderosa ciudad-estado de  
**MIDDENHEIM**  
Representada con las armas de sus Grandes Familias, incluyendo la de nuestro adorado  
~ Graf Boris X ~  
de la Casa Todbringer,  
Apodado Ban-Ulric como señal del favor que goza a los ojos del Lobo Blanco.  
Que reine mucho tiempo.



HELSTEIN



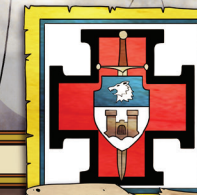
VALGEIR



TORLICHELM



TODBRINGER



THUGENHEIM



KÄRZBURDGER



VON KOTZBUE



# EL COMPENDIO DE LA RATA CORNUDA

## PARTE 4 DEL ENEMIGO INTERIOR

El Compendio de la Rata Cornuda es el cuarto de nuestra serie de cinco volúmenes complementarios de la campaña El Enemigo Interior. Está repleto de material suplementario no sólo para ampliar La Rata Cornuda, sino también para apoyar cualquier partida de WJdR que incluya a los escurridizos skaven como enemigos.

El Compendio de la Rata Cornuda incluye:

- Más historia e información sobre los skaven, su historia y sociedad, y el terrible dios al que sirven.
- Una enorme selección de nuevo equipo, hechizos, armas y artilugios con los que equipar a tus PNJs skaven.
- Nuevos encuentros en la ciudad de Middenheim y las Montañas Centrales, perfectos para incluirlos durante a La Rata Cornuda, o cualquier campaña centrada en los skave.
- Una guía para el DJ sobre El Colmillo Amarillo, una insidiosa secta que venera a los Skaven y busca superarles.
- Una nueva carrera, el Enano Rompehierros, perfecta para un robusto enano que busque enfrentarse a los repugnantes hombres rata en los túneles bajo el Viejo Mundo.
- Dos aventuras clásicas, revisadas y actualizadas para WJdR 4ª Edición, *Horror en la Oscuridad*, que presenta un terrible encuentro en una retorcida mina, y *Una pequeña ayuda de mis amigos*, un caso de secuestro investigado por el mejor y más pequeño detective de Middenheim.
- El Retorno del Señor de la Tumba: el nigromante obsesionado consigo mismo favorito de todos vuelve para acosar a los PJs a lo largo de los acontecimientos de La Rata Cornuda. ¿De verdad es paranoia si todo el mundo va a por ti?



DEVIR



OFFICIAL  
LICENSED  
PRODUCT



WAR022