

Encuentros extraños en los caminos de Sigmar

Este documento presenta una tabla de encuentros aleatorios para dar algo de vidilla a los viajes de nuestros aventureros por las tierras del Imperio. Algunos son peligrosos, otros solo curiosos, tristes o potencialmente divertidos de una forma sombría, y los hay que son absurdos. Casi todos pueden servir para iniciar una pequeña aventura. Quizás exija algo de trabajo para adaptarlos a la idiosincrasia de algunas Provincias, como La Asamblea.

Buen viaje.

Encuentros Extraños

1d1 Resultado

00

- 1 Un antiguo santuario bretoniano construido para albergar el cuerpo de un caballero caído durante alguna de las guerras libradas entre el Reino de Bretonia y el Imperio. Aunque sea un edificio maltrecho y algo abandonado conserva hermosos murales que representan las hazañas de este héroe caído, cuya tumba parece no haber sido saqueada. En el santuario vive un ermitaño bretoniano, un caballero andante cumpliendo un juramento, que protegerá con su vida este santo lugar y ofrece cobijo a los viajeros honestos.
- 2 Un horrible espantapájaros situado en el borde del camino, hecho con trapos ensangrentados y con una calabaza toscamente tallada a modo de cabeza. Cuando alguien se acerca emite horripilantes gritos y lamentos, y se agita con violencia. El espantapájaros en realidad es un maladrín que ha sido apaleado por los granjeros de la zona, los cuales lo han dejado de esa guisa en el camino a modo de escarmiento...y modo de ejecución.
- 3 El viento trae un horrible coro de llantos y maldiciones en un idioma que no es Reiklandés, así como el sonido de unas cadenas y campanas. Son emitidos por una comitiva funeraria dirigida por una sacerdotisa tileana de Morr que transporta el cuerpo de un anciano mercader al Jardín de su familia en el Sur. El finado pagó a una docena de plañideras para que elevasen sus llantos, pues sabía que nadie derramaría una lágrima por él.
- 4 Un arúspice de Albión de una larga barba medita en lo alto de una piedra toscamente tallada. Afirma haber sido transportado desde su hogar al continente por error al despertar “la senda de los dioses”. Cree que sacrificando un animal de buen tamaño, como un ciervo o un jabalí, puede abrir el camino de vuelta a casa, y pedirá a los viajeros que le echen una mano capturando una bestia por él. Si los viajeros permanecen en las cercanías del lugar cuando el arúspice termine la ceremonia serán transportados junto a él a la lejana isla de Albion.
- 5 Un nutrido grupo de estudiantes muy borrachos y pasados de vueltas vestidos con ropajes de universitarios tocan y bailan de forma desenfrenada. Invitarán a los viajeros unirse a su alegre compañía, pues tienen bebida y raíz bruja para compartir. Son unos buenos chavales, si bien algo pendencieros y dados a las bromas pesadas.
- 6 Un matador bebe en silencio junto a los restos enmohecidos y cubiertos de musgo de una carreta enana. No desea compañía, solo vaciar una barrica de schnapps mientras rumia para si en khazalid. Una vez terminada dejará una marca en la madera de la carreta y se introducirá en la espesura. Si se inspecciona el lugar es posible ver una veintena de marcas hechas a lo largo de un largo periodo de tiempo, 20 años.
- 7 En lo alto de una colina el famoso y desorejado pintor marienburgués Werner Van Goedert retrata las estrellas y las lunas usando pintura mezclada con piedra bruja. Con su arte ha sido capaz de crear un artefacto maldito que contiene en su interior la esencia de un demonio de Tzeentch. Una vez terminado el cuadro se lo ofrecerá a los viajeros entre lágrimas, pues le parece “basura imperfecta”.
- 8 Un carro accidentado en el que se ha parapetado un curtido halfling armado con una ballesta que les pedirá ayuda pues le persigue “una banda de violentos mutantes”. Ofrecerá dos karls de

oro si le ayudan a arreglar su transporte antes de que lleguen esos “desgraciados endogámicos hijos de la luna mala”. El halfling, que se llama Walter, es en realidad un saqueador de tumbas que huye de los familiares de los finados que transporta en su carro.

- 9 Un jinete solitario que monta un caballo enjuto, viste una roñosa armadura completa y cubre su cabeza con un yelmo astado. Transporta con soltura una larga guadaña, y le rodea un olor como a fruta podrida. Con voz alegre pero ronca preguntará si va en buen camino para llegar a Kislev. Le digan lo que le digan reirá a carcajadas mientras su montura acelera el paso,dejando tras de si pesadas pisadas cubiertas por un limo verduzco.
- 10 En una campa estéril un grupo de fieles dirigidos por una pareja de sacerdotes de Taal y Rhya han construido un enorme hombre de mimbre que quemarán en un ritual de fertilidad. En su interior han introducido toda clase de posesiones personales, e invitarán a los viajeros a sumar las suyas, a modo de ofrenda para los dioses.
- 11 Un gigante duerme en mitad del camino, rodeado de barriles vacíos y roncando sonoramente. Si lo despiertan el resacoso pero amistoso gigante, que responde al nombre de Guaidrebràigheach preguntará a los viajeros “hacia donde queda la ciudad de Bögenhafen”. Si obtiene una dirección, irá hacia la contraria.
- 12 Un lujoso carro de 9 caballos transporta a la baronesa Liliana Heumann a su “residencia de otoño” para que pueda reposar, pues se ha recuperado de unas peligrosas fiebres que la han tenido en cama 7 meses. Ofrecerá a los viajeros un buen pago, 9 karls de oro por cabeza, si se comprometen a servirle como escolta hasta que lleguen a “su humilde mansión” en las Montañas Centrales. Por desgracia, Liliana es una devota de El Que Cambia Las Cosas y piensa sacrificarlos a su dios una vez lleguen a su destino.
- 13 Un joven petrimetre y sus dos guardaespaldas han sido degollados junto a un pozo que parece mucho más profundo de lo normal. Del fondo del mismo llega un potente olor a almizcle y el sonido de maquinaria.
- 14 La arruinada mercader Nine Ratzinger camina cabizbaja. Viste harapos y maldice a los dioses por su mala fortuna. Si le preguntan responderá que acaba de retornar del peligroso este y que sus socios (Fritz Witting y Helene Ammermann, de los Ammermann de Nuln) la han dejado en la estacada con todo el cargamento de especias, sedas y artesanías que lograron traer. Ofrecerá todo lo que tiene, un pequeño ídolo de oro y jade que representa a un ogro en actitud reflexiva, si le ayudan a hacer justicia.
- 15 Un nutrido grupo de estudiantes muy borrachos y pasados de vueltas vestidos con ropajes de universitarios tocan y bailan de forma desenfrenada. Invitarán a los viajeros unirse a su alegre compañía, pues tienen bebida y raíz bruja para compartir. Durante el desarrollo de su jarana los muy vándalos han quemado una granja, robado ganado y cegado un pozo cercano. Los lugareños no están muy contentos con ellos.
- 16 Un predicador de los caminos intenta convencer a los viajeros de que el Ghal Maraz que porta el emperador Karl Franz no es más que una falsificación, y que el legítimo martillo se encuentra en manos de los corruptos marienburgueses ¿o han sido los elfos quienes lo robaron?
- 17 Una banda de flagelantes dirigidos por una profetisa monta una pira para quemar a una familia de mutantes en una hoguera mientras se marcan la piel con las brasas. Ofrecerán a los viajeros unirse a ellos y “purificarles con el poder de la brasa sagrada”, mientras que los desgraciados mutantes suplican por sus vidas y piden ayuda a gritos.
- 18 Tres niños con aspecto de haberlo pasado muy mal corren por el camino, mirando hacia atrás con preocupación. Al ver a los viajeros o bien tratarán de esconderse en el bosque, o bien les pedirán ayuda. Afirman haberse escapado de “El Hospicio para Expósitos de las Hermanas de la Gran Misericordia”, donde sufrían malos tratos y eran esclavizados por las monjas. Piden que liberen a sus compañeros. Si los viajeros van al hospicio podrían sorprenderse al ver que este es aparentemente un lugar normal, feliz. Es mera fachada.
- 19 Un templo sigmarita construido en una encrucijada, con numerosas ofrendas. En una inscripción se puede leer que fue levantado en el año MMXX para conmemorar la victoria de la villa de Buxbaum sobre sus vecinos ulricanos de Seiler en la “Gran Batalla del Cruce de

Goldscheiderhaus”.

- 20 Una posada reducida a cenizas, al igual que todo el territorio a su alrededor. La tierra está casi cristalizada y hay restos devorados de humanos, halflings y animales por doquier. El agua y la sangre se acumulan en grandes charcos...que son en realidad las huellas dejadas por la presencia de un gran dragón muy hambriento.
- 21 Un jardín de Morr en estado de profundo abandono. Las flores crecen descontroladas y salvajes, rebosando sus muros e invadiendo la zona. Los ángeles de la muertes y cuervos siguen vigilando silentes el jardín, cubiertos de hiedra venenosa. La verja de hierro parece haber sido derribada recientemente.
- 22 Una gran explosión, seguida por una lluvia de huesos, sangre y restos de orcos.
- 23 Ayryeminda de Caledor, una guerrera Asur montada en un hermoso caballo negro. Afirma estar en misión para el propio rey Finubar el Navegante, pero no especificará cual. Será altiva y desagradable con todos aquellos que no sean de su pueblo, e insultará con floridos adjetivos a los enanos que se encuentre. Les faltará el respeto hasta que pierdan el control y le ataquen, derramando con alegría la sangre de “los asesinos del gran Caledor II”. Si muere, se disolverá en un humo verdoso y soltando una gran carcajada.
- 24 Grushanin Gavril Nikitovich y su osa Mishka recorren los caminos del Imperio ofreciendo sus servicios como trapezistas, guardaespaldas y campeones judiciales. Tienen bastante éxito en su multifacética carrera, pero añoran los días fríos y hermosos en su norteno país. Si los viajeros comparten su bebida y fuego con ellos, Mishka propondrá a su compañero volver a casa y este estará conforme.
- 25 Un retorcido árbol, tan alto y grueso como una torre, y de cuyas ramas desnudas cuelgan estandartes, harapos y restos de armadura. Un centenar de esqueletos vigilan en formación cerrada el lugar, permaneciendo inmóviles salvo si un ser vivo se acerca a 100 pies del mismo. Del interior del árbol salen luces horripilantes y se pueden oír los gritos de auxilio de docenas de personas.
- 26 Un simpático espantapájaros situado en el borde del camino, hecho con trapos viejo y con una calabaza bellamente tallada a modo de cabeza. Cuando alguien se acerca emite susurros de auxilio, y se agita con violencia. El espantapájaros en realidad es un zombi animado por las energías más oscuras, que tratará de morder a quien le retire la calabaza.
- 27 Una estatua del dios Mannan en el lecho seco de un río. En sus ojos hay zafiros, pero si los viajeros intentan acercarse a ella descubrirán que el barro es quebradizo y que bajo este hay abundantes esqueletos masticados...masticados por un troll que ahí dormía.
- 28 Fritz Witting y Helene Ammermann, de los Ammermann de Nuln, dos mercaderes que acaban de regresar del lejano este viajan en su caravana rumbo a una gran ciudad. Ofrecerán a los viajeros un buen precio si saben algo de su querida compañera Nine Ratzinger, la cual se separó del grupo durante una escaramuza en el Paso del Fuego Negro. Fritz Witting y Helene Ammermann son en realidad unos nigromantes iniciados en las artes oscuras de la Lejana Catay y desean el ídolo arcano que Helene se llevó consigo cuando la dejaron atrás.
- 29 Un altar ulricano construido en una encrucijada, con ofrendas como pieles de lobo y martillos sigmaritas rotos. En una inscripción se puede leer que fue levantado en el año MMXXVI para conmemorar la victoria de la villa de Seiler sobre sus vecinos sigmaritas de Buxbaum en la “Gran victoria del Cruce de Pfaffhaus”.
- 30 Los restos de una batalla recién terminada entre un grupo de bandidos y un pequeño ejército profesional. No está muy claro quien venció, pues dos centenares de cuerpos se pudren el suelo mientras cuervos, buitres y zorros se dan un festín. Si los viajeros se quedan saqueando botas y armaduras tal vez se encuentren con carroñeros más grandes, peligrosos y malévolos.
- 31 El viento trae un hermoso coro en un idioma que no es Reiklandés, así como el sonido de unas flautas y campanas. Son producidos por una comitiva funeraria escondida con ricos mantos, está dirigida por una figura alta que comanda en a una docena de fieles que portan inciensos y velas. La comitiva son espectros malditos que buscan a los vivos con malevolencia, para forzarles con miedo y amenazas de muerte a unirse a ellos...para toda la eternidad.

- 32 Un juez itinerante sentado en su trono está juzgando a unos campesinos por una serie de extraños delitos (bailar con perros, pronunciar el nombre de Sigmar al revés, preferir el vino bretón respecto a los licores imperiales, vestir con tejidos de más de dos colores). Las condenas son brutales, como palizas, mutilaciones, marcas en la piel a fuego. Ordena a sus matones que vayan a por los viajeros, que servirán de testigos y jurados en sus juicios...antes de pasar a ser los nuevos acusados.
- 33 Un enorme agujero ha aparecido al lado de una pequeña posada, que junto a las caballerizas y las viviendas del personal se ha precipitado dentro del mismo. No hay rastro algunos de quienes aquí vivían o de los huéspedes, y los animales han desaparecido. Hay pisadas de ratas por doquier, así como indicios de algo ha arrastrado ganado (¿y seres humanos?) al interior del agujero.
- 34 En un poste cuelga una jaula, dentro de esta hay un tileano vestido con ricos ropajes que suplica por algo de agua y comida. Afirma ser un noble de Luccini que fue desterrado por sus rivales políticos debido a su exquisito sentido del humor. Prometerá a los viajeros chanzas y fortuna si consiguen sacarlo de la jaula en la que lo metieron unos bandoleros que le robaron sus escasas pertenencias. Por supuesto, las quiere recuperar pues entre ellas se cuenta un raro pero fabuloso manuscrito lleno de chistes buenísimos.
- 35 Una halfling llamada Norberta Piedraguda, de los Piedraguda de la Asamblea de toda la vida, viaja en un pequeño carromato tirado por dos buenos caballos. Vende comida a buen precio, cerveza lupulada y remienda ropa a los viajeros. También ofrece, pero a un alto precio, sus talentos como cirujana para “retirar” mutaciones.
- 36 Un grupo de viajeros vestidos a la antigua parecen muy confundidos en mitad de un cruce. Preguntarán en un reiklandés un tanto arcaico por el camino “para ir a la rica ciudad de Mordheim, donde moran los gentiles y gran buenaventura”. Con el anochecer esos viajeros desharán en polvo, y renacerán con el próximo amanecer.
- 37 Un salmón de gran tamaño clavado en un poste, a medio pudrir y comido por moscas. Cuando la sombra del poste toca la del viajero el pez empieza a profetizar entre gritos toda clase de infortunios que están por venir, como la mutación del Emperador Karl Franz, una invasión del Caos que arrasará Reikland o la independencia de Nuln.
- 38 Sabrina Brötzmann, una hechicera de la Orden Gris, aparece desde las sombras y se dirige a uno de los viajeros para susurrarle que está en peligro mortal y que de su supervivencia depende la existencia misma. Después le entrega un bolsa de cuero llena de polvo de oro, huesos de animal y una extraña llave de gromril. Sabrina desaparece en las sombras.
- 39 Un molino cuyas aspas recubiertas de esqueletos giran pesadamente pese a la ausencia de viento, moliendo en su interior huesos frescos aún recubiertos de músculos y manteca. Las almas de los condenados condensan el Aethyr para mantener el molino en marcha.
- 40 El barón Reiner Von Schwerdtfeger a lomos de su caballo aparece del bosque junto a media docena de grandes perros. El hombretón sonríe cuando ve a los viajeros, y les invita a su casa para participar en una montería junto a otros ricoshombres y nobles de la región. Después de comer y beber, la montería empezará pero pronto se darán cuenta de que ellos son las presas.
- 41 En una campa estéril un grupo de fieles dirigidos por una pareja de sacerdotes de Taal y Rhya han construido un enorme hombre de mimbre que quemarán en un ritual de fertilidad. En su interior han introducido a humanos “herejes”, enanos, halflings y animales a modo de ofrenda para los dioses. Tratarán de capturar a los viajeros para enriquecer la ofrenda.
- 42 Los restos humeantes de un navío imperial, aún empapados con agua salada, bloquean el camino. Huele a pólvora quemada. En su casco aún es posible leer el nombre del barco “El Orgullo Tronador de Mannan”.
- 43 Jean-Pierre du Loup, un caballero andante reta a duelo a todo aquel que trate de cruzar por un puente. Es un guerrero honorable que hizo el solemne juramento de derrotar a 30 adversarios en aquel lugar en honor de la Dama del Lago.
- 44 Unos feriantes viajan a su próximo destino con sus grandes y hermosos carromatos. Son honestos si bien algo estrafalarios y “demasiado abiertos de mente” según algunos cazadores de

brujas. Ofrecen cobijo a los viajeros de buena voluntad a cambio de información sobre otros lugares del Imperio.

- 45 Un viajero se gran tamaño vestido con harapos y sacos remendados camina de forma tambaleante por el camino. En sus manos porta un gran hacha, en la que hay abundante sangre seca. Es un horrible ser artificial hecho con cadáveres remendados y animado con el poder de la piedra bruja por un “nigromante científico”. La criatura odia a todos los seres vivos y atacará a cuantos se crucen en su camino.
- 46 Un grifo devorando a un grupo de mercaderes a los que masacró minutos antes. Los moribundos aún se lamentan mientras el monstruo se da un festón.
- 47 Fiona Boudreaux, sacerdotisa de Shallya, recorre los caminos junto a seis laicos. Afirma ser capaz de curar cualquier aflicción y mutación con el poder sanador de sus manos. Dice la verdad, es una santa en vida.
- 48 Una mujer envuelta en velos surge de la espesura para subirse a un discreto carro negro, que sale despedido. Si se inspecciona el lugar del que apareció es posible encontrar escondido entre las raíces de un gran roble un infante en su cuna. El pobre niño es un mutante con cuernos y pezuñas en vez de pies, que llora desconsolado.
- 49 Un grupo de matadores, sucios y mugrientos, preguntan a los viajeros si han visto a un gigante que iba camino “al agujero purulento y lleno de mugre que los humanos llamáis Bögenhafen”. Si reciben una indicación la seguirán, pero si es falsa o no les conduce a una muerte gloriosa es posible que vuelvan a por los viajeros buscando venganza.
- 50 Un arúspice de Albión que porta una pesada túnica y una extraña máscara medita en lo alto de una piedra toscamente tallada. Afirma haber sido transportado desde su hogar al continente por error al despertar “la senda de los dioses”. Cree que sacrificando a un ser inteligente puede abrir el camino de vuelta a casa, y pedirá a los viajeros que le echen una mano capturando una bestia por él. Si los viajeros permanecen en las cercanías del lugar cuando el arúspice termine la ceremonia verán como este ha liberado de su prisión a un malévolo demonio que empezará a destruirlo todo.
- 51 Un grupo de nórdicos armados hasta los dientes y cargados de botín van camino a Marienburgo para “volver al gélido y buen hogar”. Son una compañía agradable pero algo peligrosa, que aceptará gustosamente a otros viajeros que quieran compartir con ellos el fuego. Si se les anima es muy posible que terminen “iniciando” a algún compañero de fogata en la senda de los verdaderos dioses, dándole de beber licor con hongos alucinógenos y dejándolo solo en el bosque “para que encuentre su fuerza interior”.
- 52 Un Hechicero Celestial espera sentado en su carromato astrolabio. Parece ser que las estrellas le indicaron hace tiempo que en aquel punto del camino iba a ocurrir algo portentoso, pero no le dijeron cuando.
- 53 Un foso de gladiadores en el que convictos y condenados a muerte pelean armados con toscas pero brutales armas. El espectáculo lo organiza un grupo de criminales que controlan el flujo de apuestas, y que no tienen miramientos a la hora de “reclutar” a nuevos gladiadores que sustituyan a los finados.
- 54 Los muertos se levantan de las fosas sin nombre del camino y dirigen sus pasos a un cercano Jardín de Morr.
- 55 Un chaval montado a lomos de un Pony vende “La Gaceta de Ludwing el Sensato”, una gaceta de avisos llenos de chismes que parecen contener los secretos más íntimos y vergonzantes de la nobleza local. La posesión de un ejemplar de castiga con la muerte.
- 56 Una horrible gárgola de piedra negra parece vomitar agua verduzca, que es bebida con ansía por un variado grupo de individuos que parecen estar perfectamente en sus cabales. Ofrecerán a los viajeros un trago, asegurando que otorga la salud y larga. Si estos lo rechazan no insistirán, pero tiempo después de ellos solo quedarán los ropajes y de la fuente unas rocas que a duras penas son grava.
- 57 Un ogro cocinando en un gran espetón lo que parece ser alguna clase de animal mutante, mitad ave y mitad tejón. Con muy malos modos hará saber a los viajeros que no lo piensa compartir

con nadie, que es suyo y de nadie más.

- 58 Ayryeminde de Caledor, una guerrera elfa cuya armadura ha perdido el lustre, recorre los caminos consumida por la vergüenza y la sed de justicia. Hace 1 año un mago del Norte la maldijo animando a su sombra, a la que dio su propia forma y una malévola inteligencia. Desde entonces su sombra ha hecho el mal por Ulthuan y el Viejo Mundo, mancillando su nombre y el de los Asur.
- 59 Un grupo de mineros enanos agraviados por un contratista reiklandés que no les pagó por una serie de prospecciones en sus tierras (aludiendo que al no encontrar nada, nada les iba a pagar). Llevan rumiando su desagravio mucho tiempo y han decidido saldar la deuda excavando la propiedad de su enemigo, para luego colocar bajo la misma suficientes cargas explosivas como para colocar la vivienda en Mannslieb. La perspectiva de venganza les anima de forma preocupante y los daños colaterales les importan bien poco.
- 60 Un mago alto elfo llamado Ulliath huye de un grupo de mercenarios a los que intentó engañar con su magia y que, según el elfo, “tienen poco sentido del humor”.
- 61 Balatsar Kraster, un maduro cazador de fuerte acento nordlandés está cazando al infame “jabalí bicéfalo de Grünspan”, un animal mutante que ha causado grandes desmanes por todo el Imperio a lo largo de los siglos. Preguntará a los viajeros si están dispuestos a correr el riesgo compartiendo con él la gloria de cazar al animal. Si aceptan descubrirán que el famoso mutante es en realidad un hombre bestia del tamaño de un minotauro, cuya demencia se ha disparado al tener dos cerebros corrompidos por la piedra bruja.
- 62 En un lado del camino alguien ha dejado clavadas en estacas las cabezas de 30 hombres bestia. Un hombre llora desconsolado ante una de las testas de mutante, mientras murmura a los dioses que acojan en su seno a “querido niño”.
- 63 Machiel Broekman, el marqués un recóndito rincón de Wisseland, murió luchando en la Gran Guerra contra el Caos junto a 10 voluntarios de sus tierras. Pero su mandón y autoritario espectro parece no haberse dado cuenta e insiste en reclutar a la fuerza a los viajeros para “defender a la Patria de Sigmar de la Sombra del Norte”.
- 64 Un nutrido grupo de estudiantes muy borrachos y pasados de vueltas vestidos con ropajes de universitarios tocan y bailan de forma desenfrenada. Invitarán a los viajeros unirse a su alegre compañía, pues tienen buen vino de raíz bruja y ganas de nuevos amigos. Los estudiantes quieren arrastrarles a un violento rito de iniciación que implica dejarles encerrados en una cueva donde, según la leyenda, mora una violenta bruja. En la novatada los viajeros gozarán de la compañía de Ellemijn Welmers, la más novata del grupo.
- 65 En una abandonada posta un grupo de truhanes, tahures y matasiestes juegan a los naipes. Ofrecen a todos los viajeros la hospitalidad de los humildes, pero a cambio deberán seguir las normas que el buen Ranald les inspira. Por supuesto intentarán robarles y timarles de mil formas, pero nunca con mala intención (o eso dicen).
- 66 Leonhard Wittgenstein, un no muy dotado miembro de la Orden Dorada, ha sido capturado por los soldados de una empobrecida baronía. El barón ha tenido la brillante idea de obligar al bueno de Leonhard a transmutar plomo y rocas, que en su feudo hay en abundancia, en buen oro que le permita costear la vidorra que se merece.
- 67 Los viajeros se encuentran con un grupo de mercenarios que transportan en un carro un pesado fardo, y que parecen estar tremendamente apurados. Si se les pregunta explicarán que la violenta gigante Onchú Ó Creachmhaoil, infame por hundir barcos a pedradas en la costa de Nordland, les persigue después de que fracasaran al intentar matarla. En realidad la gigante les persigue porque han robado a su retoño para vendérselo a un esclavista.
- 68 Un antiguo santuario bretoniano construido para albergar el cuerpo de un caballero caído durante alguna de las guerras libradas entre el Reino de Bretonia y el Imperio. El edificio está totalmente derruido, el cuerpo del guerrero fue saqueado hace tiempo y su esqueleto blanquea en el suelo. Los hermosos murales han sido vandalizados con grafitis ofensivos hacia los bretonianos. Quienes pasen la noche en sus muros serán atacados por el espectro furioso del caballero, pero si fueron gentiles y trataron de deshacer (aunque sea un poco) el daño hecho les

protegerá cuando la oscuridad caiga.

- 69 Spretta, una aventurera nórdica que lleva varios años recorriendo el Imperio como hacha de alquiler, avisa a los viajeros de la presencia de una peligrosa osa en la región, uno aficionado a la carne de los humanos y a la sangre de los enanos. Por desgracia Spretta olvida comentarles que la bestia es ella misma, pues porta en sus venas una poderosa maldición bestial de los Dioses del Norte.
- 70 Raihaana al-Kabir, una noble proveniente de Arabia, y su escolta de guerreros está de visita oficial en el Imperio para pedir ayuda al emperador Karl Franz en su lucha por recuperar el trono de su familia en la ciudad de Al-Sakar. Por desgracia para ella, el buen Karl Franz tiene poco interés en una guerra para restituir un linaje menor de un país lejano. Raihaana al-Kabir ahora recorre las distintas cortes del Imperio buscando el apoyo de los Condes Electores, nobles menores y aventureros.
- 71 Gorgo el Hambriento es un ogro comehombres recién llegado del Este. Busca a un grupo de humanos que le “han robau un chirimbolo d’oro que mi yayo me trajo de má p’alla de la murralla”. Solo se acuerda del nombre de uno de esos humanos, Nine Ratzinger, y la busca por los caminos del Viejo Mundo sin ser aún muy consciente del auténtico tamaño de la región.
- 72 Joachim Horkheimer, un hechicero de la Orden Brillante, bebe por los caminos consumido por una profunda depresión. Horkheimer es poderoso pero tiene poco control de sus dones, y recientemente abrasó a todos sus amigos durante una fiesta de cumpleaños, razón por la que está tan hundido.
- 73 La filosofa natural Căcilie Lindner ha perdido a “su pequeña criatura” en los caminos del Imperio después de que abandonase el hogar. Căcilie Lindner es una nigromante que aplica el conocimiento científico y la magia oscura para crear vida, siendo su mayor éxito un constructo hecho con cadáveres que se odia a si mismo con amargura. Ahora Căcilie Lindner teme que su trabajo sea conocido por los Cazadores de Brujas y desea devolverlo al hogar.
- 74 Una triste gigante llamada Onchú Ó Creachmhaoil pregunta a los viajeros si han visto a un grupo de “hombrecillos de hojalata” que le han robado a su “ninio polito”. Suplicará su ayuda pues la criaturita, que ya es tan grande como un buey, es lo más precioso en su vida.
- 75 Annie Piedraguda, de los Piedraguda de la Asamblea, es una cazadora de recompensas halfling de gran fama y una dedicada doctora. Recorre los caminos junto a su perro Ambrosius buscando trabajo, ya sea con las pistolas o con el bisturí.
- 76 Un grupo de flagelantes se está dando de latigazos de rodillas delante de un tosco altar dedicado a su dios, mientras cantan a viva voz himnos dedicados a su gloria y el castigo que hizo caer sobre la condenada Mordheim. Su sangre es recogida en cálices de bronce por algunos de ellos y ofrecida al altar. Llegado un momento de la sangre coagulada emergerá un violento demonio.
- 77 Seis elfos colgados por los pies delante de la mina de un enano, que fuma en pipa mientras admira su obra. Si se le pregunta por los elfos cautivos responderá que intentaron echarlo de la mina que heredó de su tatatarabuelo, y que en virtud al documento de propiedad de la misma está en su derecho castigarlo como él vea. Los elfos efectivamente trataron de expulsarlo, pero con el fin de poder alcanzar una piedra guía situada dentro de la mina y poder arreglarla en paz.
- 78 Una banda de orcos masacrada por la caballería del ejército estatal. Algunos pielesverdes se alejan espantados del lugar de la batalla, pero son perseguidos con celo por los Caballeros Pantera. Con demasiado celo incluso, pues confundirán a los viajeros son snotlings y cargarán contra ellos.
- 79 Un nutrido grupo de estudiantes muy borrachos y pasados de vueltas vestidos con ropajes de universitarios tocan y bailan de forma desenfrenada. Invitarán a los viajeros unirse a su alegre compañía, pues tienen aguardiente de raíz bruja y ganas de nuevos amigos. Por desgracia son adoradores del Príncipe Oscuro del Caos Slaanesh. Pretenden convertir a los viajeros en un delicioso sacrificio, una vez los hayan sometido mediante narcóticos y alcohol.
- 80 Mientras los viajeros descansan en una posada o fonda un enorme dragón desciende de los cielos para devorar a los deliciosos seres inferiores. La bestia es inteligente y cruel, por lo que jugará con su comida antes de devorarla o reducirla a cenizas con su aliento flamígero.

- 81 Un cazador de ratas y su fiero perrito, Fifido, viajan con un carromato lleno de alimañas muertas hasta la casa del señor de la zona para cobrar la recompensa. Sugiere a los viajeros que le acompañen, a cambio de un pequeño porcentaje, pues sabe que los bribones locales tienen pensado asaltarle para hacerse con su piojoso botín.
- 82 Un sacerdote ulricano totalmente desnudo está atado a un gran árbol con grandes cadenas, puesto que quiere ponerse a prueba ante el poderoso Ulric y así demostrar su fuerza. Por desgracia un grupo de goblins ha decidido hacerle la vigilia aún más dura...y breve.
- 83 El loco Kaspar es un bufón sin piernas viaja por los caminos en una plataforma con ruedines. La verdad es que tiene mucho talento y gracia pese a estar mutilado. El barón Reiner Von Schwerdtfeger le cortó las piernas años atrás para dar de comer a sus perros-lobos al dejar de gustarle las ocurrencias de su bufón. Kaspar sabe donde el viejo maniaco guarda el tesoro familiar, y compartirá su secreto a cambio de un razonable porcentaje...y obtener la cabeza del barón.
- 84 Una cabeza de troll está clavada en un poste y tratará de morder a todo aquel que se acerque. Su cuerpo va dando tumbos por la zona, buscando a tientas la testa.
- 85 Un bufón recorre los campos tocando una flauta travesera hecha con la tibia de un ser humano. A su alrededor se arremolinan animales de todo tipo, algunos no están del todo vivos y casi todos presentan mutaciones.
- 86 Un espectáculo de títeres itinerante. El marionetista permanece oculto bajo una lona pero el halfling que lo anuncia afirma que es muy talentoso. La obra es representada con marionetas macabras, cada cual más siniestra que la anterior, hasta alcanzar las más horribles: ratas mutantes y esqueletos de infantes. Si levantan la lona los títeres caerán al suelo inertes, como si hubiesen estado animados por un fantasma.
- 87 Un oso negro que camina como un ser humano toca un tambor hecho con huesos y piel humana.
- 88 Un joven huye de una nube verduzca, y empieza a envejecer a ojos de los viajeros. Según se convierte en un adulto le salen arrugas, canas, se le caen los dientes y al final queda reducido a un viejo consumido por el tiempo que se agarra el pecho. El desgraciado deja caer una joya grande como la cabeza de un ogro, pero la niebla sigue avanzando en dirección a los viajeros.
- 89 Un chaval se acerca a los viajeros para venderles “La Gaceta del Tiempo del Cambio”. Si compran un ejemplar descubrirán que este contiene todos sus secretos y pensamientos más oscuros. El vendedor se irá alejando entre risas, rebotando y haciendo cabriolas.
- 90 Dos caballeros justan en mitad del camino. Uno es bretoniano y justará con honor, el otro imperial y cree que el honor no se desperdicia con extranjeros.
- 91 Mientras los viajeros ascienden por una cuesta oyen unas risas enloquecidas. Instantes después ¡un carro hasta arriba de snotlings se abalanzará sobre ellos!
- 92 Tres ogros vestidos como si fueran oficiales del ejército estatal preguntan, con muy buenos modales, a los viajeros por “la ciudad de Bögenhafen”. Si obtienen una dirección la seguirán con entusiasmo.
- 93 Un halfling llamado Gus Piedraroma ha construido en las ruinas de una torre un local en el que sirve “Exquisitas delicias locales a la vieja brasa” a los viajeros cansados. También tiene agua fresca y ofrece cobijo barato a quien lo necesite. Por supuesto las “delicias locales” son en realidad alimañas como ratas y goblins que caen en sus cepos, el agua está contaminada con piedra bruja desde los tiempos de Magnus el Piadoso y quienes duermen en su refugio acaban siendo vendidos a esclavistas.
- 94 En una mesa seis necrófagos vestidos como si fueran miembros de la alta sociedad se dan un festín con la carne de un sacerdote guerrero. Al ver a los viajeros les saludan con buenos modales, para después invitarles al banquete.
- 95 Un lobo grande como un caballo está devorando a un campesino. Su cuerpo es una masa de carne, plumas multicolores y huesos retorcidos como cuernos. Al ver a los viajeros huirá al interior del bosque. En la próxima aldea por la que pasen les dirán que una Bestia Feroz se está cebando sobre la población, matando a los jóvenes y los niños.
- 96 Un gran hombre bestia observa a los viajeros desde lo alto del camino. Si estos se acercan a él

echará a correr hasta desaparecer, dejando tras de sí un pequeño camafeo. Este contiene un retrato echado a perder que representa a los padres de uno de los viajeros.

- 97 Cicatrix, un caballero del Caos dedicado a Khorne reta a duelo a todo aquel que trate de cruzar por un puente. Es un guerrero violento y sin piedad, pero bastante elocuente, que ha jurado bloquear el curso del río con los cráneos de sus víctimas. Si rechazar el duelo se abalanzará sobre los viajeros movido por una furia asesina.
- 98 Un grupo de vecinos de Bögenhafen está hasta las narices de todos los indeseables, monstruos, ogros, enanos y demás chusma que se han instalado en su ciudad. Buscan aventureros que se encarguen de todos ellos y devuelvan la tranquilidad a la ciudad. Pagarán bien.
- 99 Un niño de aspecto frágil y triste se acerca al viajero, arrojándose a aquel de aspecto más amable. Le seguirá ahí a donde vaya, quiera o no. El niño parece no comer o beber nunca, y tampoco debe dormir demasiado. Si el viajero se relaciona con otros infantes desaparecerán cuando nadie mire, pues el niño lo quiere solo para él.
- 100 Una jaula de hierro cuelga de un poste. En su interior se encuentra un barbudo intelectual, reducido a un saco de huesos, encerrado ahí por haber estado charlando en contra de los sacerdotes y el control que ejercen sobre los campesinos, los sabios y el gobierno del Imperio. Por supuesto, fue condenado a morir ahí por los sacerdotes de Sigmar. Curiosamente disfruta de la claridad de pensamiento que le ofrece el hambre y el dolor, por lo que rechazará salir de la jaula. Si pedirá que le lleven a un amigo que vive en una ciudad cercana la ristra de legajos que contienen sus pensamientos.