

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY™

GAME MASTER'S TOOLKIT™



A Grim World of Perilous Adventure



WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY



FANTASY FLIGHT GAMES

1975 West County Road B2

Roseville, MN 55113

USA

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

Warhammer Fantasy Roleplay © Games Workshop Limited 2005. This edition © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World and Warhammer Fantasy Roleplay game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

For more information about the Warhammer Fantasy Roleplay line, free downloads, answers to rules questions, or to participate in the online community, visit us online at:

www.FantasyFlightGames.com

GAME MASTER'S TOOLKIT™



— Tabla de Contenidos —

Parte I: Las Ciudades del Imperio	2	Encuentros en las Zonas Salvajes	16
Edificios y Establecimientos	3	Animales y Forajidos	18
No Vamos a Entrar en las Alcantarillas	5	Aldeas, Pueblos y Asentamientos	20
Encuentros Callejeros	6	Sucesos Extraños	23
Carteristas y Mendigos	7		
Las Posadas del Imperio	8	Parte III: Gente y Tramas	24
Las Reglas de la Taberna Bugman	11	Personjes	25
		Ganchos de Trama	28
Parte II: Los Grandes Yermos	12	Un CazaRatas, Noble y Berserker Nórdico entran en una Taberna	31
Caminos, Bosques y Granjas	13		
Peligros Naturales	15		

- Parte I: Las Ciudades del Imperio -



El Imperio es un lugar vasto y diverso, que abarca antiguas ciudades amuralladas, aldeas aisladas y bosques oscuros. Como Director Jugador una de tus tareas será atraer a tus jugadores a esta oscura tierra de viva aventura y ayudarles a sentir que están inmersos en la acción entre las antiguas piedras y los peligrosos bosques del Viejo Mundo. Para ayudarte en esta tarea, esta sección de Herramientas del Director Jugador contiene una colección de tablas para generar ubicaciones y eventos aleatorios, que pueden ser utilizados para rellenar tus ciudades, pueblos y aldeas, así como las enormes regiones salvajes entre ellos. También se incluyen consejos y guías para desarrollar tus partidas, todo diseñado para hacer la vida del Director Jugador un poco más fácil.

Las ciudades y pueblos del Imperio se amontonan tras sus muros de madera y piedra, buscando protección más allá de los bosques. Estos centros repletos de humanidad son el hogar tanto de la opulencia y decadencia, como de la pobreza y desesperación. Dentro de sus tortuosas calles los personajes son susceptibles de toparse con cualquier número de hechos oscuros y gente siniestra; De hecho muchos aventureros prefieren el peligro predecible de las regiones salvajes a la ilusión de civilización que ofrece una ciudad.

— Edificios y Establecimientos —

Cada ciudad, pueblo o aldea acoge una gran variedad de edificios y estructuras que se apiñan juntos a lo largo de sus calles y callejones. Puedes utilizar esta tabla de forma aleatoria para llenar las calles de un asentamiento, o bien elegir las ubicaciones apropiadas para tus aventuras.

Tirada Ubicación

01-05 Alcantarillas Expuestas - Esta vil y maloliente zona está impregnada del hedor a putrefacción e inmundicia. O bien, parte de la calle se ha derrumbado, o se están realizando trabajos de construcción, y un tramo del alcantarillado ha quedado expuesto al exterior, creando tanto un riesgo para el tráfico como un tufo terrible. Los ciudadanos han agravado este problema al utilizar el área para verter basura, desperdicios y animales domésticos muertos.

06-10 Casa Urbana (Buena) - Un edificio de tres plantas que sobresale por encima de la calle, obviamente se trata de la residencia de alguien importante. Sus paredes están recién pintadas de blanco y se encuentra en buen estado de conservación, avergonzando a los edificios de su alrededor. Dependiendo de la riqueza del dueño, puede haber hasta un guardia armado en el exterior vigilando ociosamente la entrada.

11-15 Casa en Ruinas - Esta estructura de dos plantas ha visto días mejores: yeso y pintura se han desprendido de sus paredes y el techo se ha hundido tras años de abandono. Sin embargo, a pesar de su aspecto destartado, es sin duda el hogar de alguien como se evidencia por los gritos y chillidos que provienen de su interior.

16-20 Hospicio/Pensión - Cómo es que esta estructura aún no se ha colapsado es un misterio ya que sus varios pisos se ciernen sobre la calle como si fueran a derrumbarse en cualquier momento. Un letrero en el exterior identifica este lugar como un hospicio, un lugar donde los desgraciados pueden alquilar una habitación por unos peniques de latón a la semana.

21-25 Tienda - Esto es obviamente un lugar de negocios, tal y como indica el letrero sobre la puerta y sus artículos colocados junto a la ventana. Escoge uno de los siguientes: Armero, Alfarero, Arcabucero, Barbero, Carnicero, Boticario/Herbolario, Cartógrafo, Soplador de Vidrio/Vidriero, Joyero, Forjador de Armaduras, Herrero, Panadero, Cervezero, Velero, Cantero, Curtidor, Sastre, Arquero/Flechero, Carpintero, Carretero o Tonelero, Zapatero,

26-30 Posada o Taberna - Este es uno de los muchos establecimientos en donde ofrecen bebida y alojamiento en la ciudad. Para más detalles sobre posadas y tabernas, ver Las Posadas del Imperio.



31-35 Vendedor Ambulante - Un puesto diminuto y apretado a un lado de la carretera desde donde su ruidoso propietario pregona en voz alta sus mercancías. La mayoría de los vendedores ambulantes venden comida, especialmente empanadas y nueces calientes, a los hambrientos transeúntes, pero pueden vender prácticamente cualquier cosa, desde perlas brillantes hasta genuinos mapas para las casas de la nobleza.

36-40 Edificio Imperial - Grande e impresionante, este tipo de edificio suelen construirse con gruesas piedras para proteger las oficinas importantes que contienen. Escoge una de las siguientes organizaciones para saber a quién pertenece: El Ayuntamiento, La Casa Capitular de una Orden Caballeresca, La Casa Capitular del Cazador de Brujas, Edificio de los albañiles de la ciudad, Casa del Gremio Imperial, Cuartel de la Guarnición Imperial, Biblioteca Imperial, Guardia de la Ciudad, Despacho de los Mensajeros Imperiales u Oficina de Reclutamiento Imperial.

41-45 Capilla - Las Capillas a los dioses del Imperio pueden encontrarse ubicadas en los espacios entre edificios y en extrañas zonas de terreno abierto. Estos pequeños oasis de espiritualidad ofrecen la oportunidad de una rápida oración o donación para aquellos que están demasiado ocupados para encontrar un verdadero templo. Normalmente suelen ser mantenidos por un solo sacerdote de humilde condición.

46-50 **Parque** - Una zona de césped bien cuidada, mantos de flores y un ocasional árbol bien colocado. Dependiendo de quién dirija y mantenga el parque puede estar abierto o cerrado al público. En algunos pueblos y ciudades tales parques han caído en desuso y se convierten en refugios para criminales, alimañas y cosas más siniestras.

51-55 **Plaza de Ciudad o Pueblo** - Este es el centro de una ciudad o pueblo y lugar de importantes eventos como anuncios públicos, desfiles y ejecuciones. Casi siempre hay algo ocurriendo en este lugar o esta por suceder, y con frecuencia contienen artilugios tales como plataformas elevadas y horcas.

56-60 **Mercado** - Este es el bullicioso corazón comercial de ciudades o pueblos, donde los comerciantes acuden a vender sus mercancías. Muchos mercados tienen horarios establecidos cuando realizan la mayor parte de sus negocios, normalmente durante las horas de luz en uno o dos días indicados de la semana y en esos momentos estará repleto de ansiosos clientes.

61-65 **Edificio en ruinas** - La negligencia, el accidente o la guerra ha reducido este edificio a ruinas. Sin embargo, en medio de las vigas caídas y paredes rotas, la gente y alimañas aún viven, refugiándose en el hasta que alguien decida reparar o derribar la estructura desamparada.



66-70 **Obra** - Este area esta ocupada por trabajos de construcción, ya que las nuevas estructuras están siendo levantadas para acomodar a la creciente ciudad o pueblo. La gente está advertida de mantenerse lejos de este lugar por su propia seguridad, la caída de un tablón o piedras sin asegurar puede matar tan seguramente como un hacha o una espada.

71-75 **Templo** - Un santuario perteneciente a una divinidad Imperial, estas estructuras varían de tamaño, desde edificios simples a poco más grandes que un altar. dedicados principalmente a los dioses menos conocidos o venerados, las construcciones grandiosas y dominantes són para dioses como Sigmar y Ulric. Escoger uno de los siguientes dioses para saber a quién esta dedicado este templo: Manann, Shallya, Sigmar, Ulric o Verena.

76-80 **Campanario** - Elevandose por encima de los edificios a su alrededor, esta estructura ha sido construida para mantener el tiempo en la ciudad con el tañido por hora de su campana. A veces, en las ciudades más ricas, la torre es coronada con un reloj mecánico en lugar de una simple campana, aunque esto todavía sea raro hasta en las regiones más prósperas del Imperio.

81-85 **Puerta Vieja** - Sobrantes de las antiguas murallas de la ciudad, derribadas hace mucho tiempo para permitir el crecimiento de la ciudad, estas puertas pueden convertirse en puntos de referencia importantes o puestos de avanzada para la Guardia de la Ciudad. También són lugares de encuentro comunes para amantes y ladrones.

86-90 **El Jardín de Morr** - Cada pueblo o ciudad necesita un lugar para enterrar a sus muertos, así como alguien que se ocupe de ellos, y por lo tanto estos cementerios, a veces ocupando varias manzanas de la ciudad, han sido creados y mantenidos por los sacerdotes de Morr. ¡Los intrusos están bien advertidos de que si entran en un jardín de Morr con la intención de molestar a los muertos pueden acabar uniéndose a ellos!

91-95 **Almacén** - Un gran edificio sin rasgos distintivos construido con el propósito de almacenar mercancías, los almacenes también pueden ocultar cualquier número de actividades ilícitas. Independientemente de si se han convertido o no en un lugar de reunión para cultos extraños u organizaciones criminales emergentes, los almacenes suelen estar bajo vigilancia para proteger su contenido.

96-100 **Establos** - Postas, corrales de animales y establos son una parte vital de cualquier ciudad o pueblo, y normalmente se puede encontrar en caminos importantes y cerca de las puertas de la ciudad. A menudo, estos lugares son hogar para aquellos que viven alrededor de la monta y los animales de tiro tales como herradores, conductores y carreteros.

- No Vamos a Entrar en las Alcantarillas -

Las alcantarillas son una parte integral de la mayor parte de ciudades y pueblos del Imperio y proporcionan por lo menos un mínimo de saneamiento. Sin embargo, a pesar de sus funciones cívicas, desafortunadamente son también un caldo de cultivo para criaturas malsanas, un camino para villanos y ladrones así como un refugio conveniente para herejes y cultos oscuros. Su diseño varía de una ciudad a otra pero en algunos casos, incluyen algunas de las siguientes ubicaciones y características comunes.

Sistemas de Alcantarillado

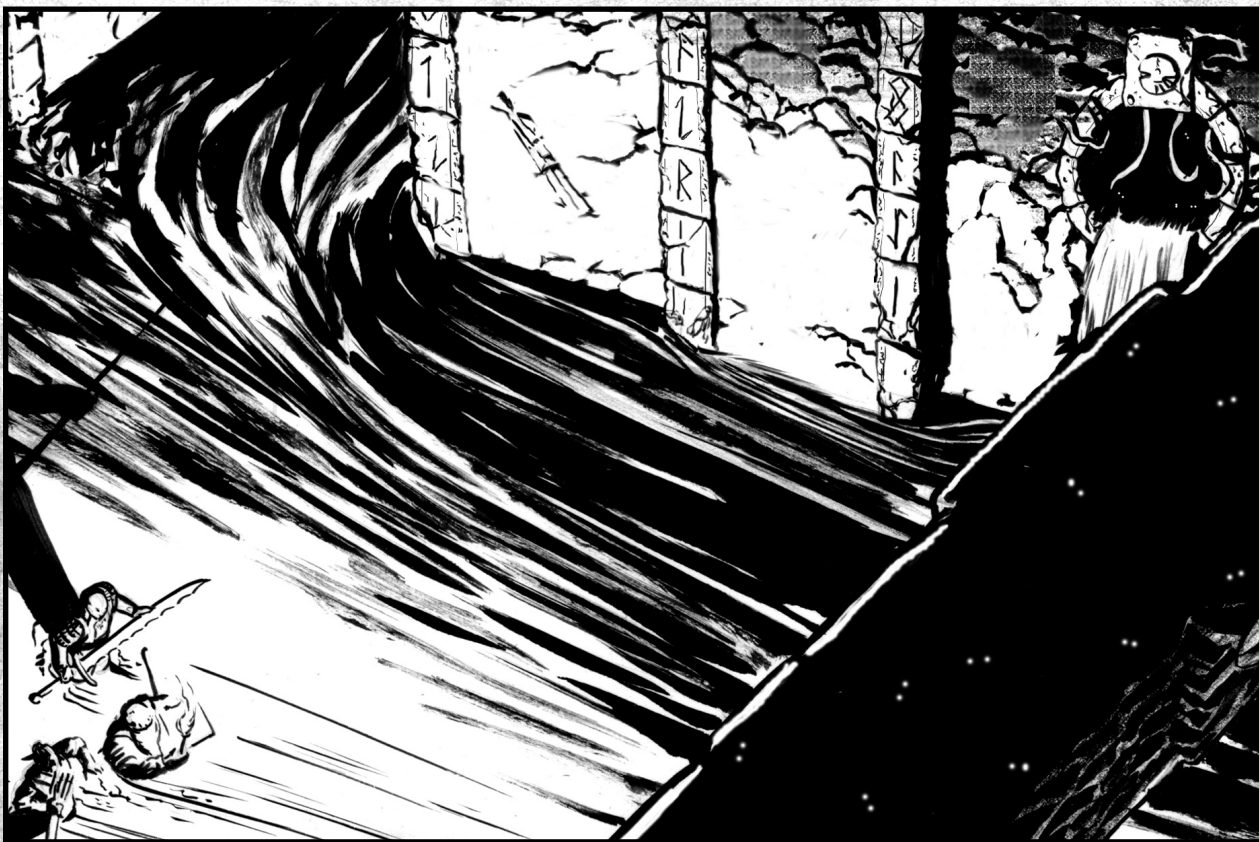
La mayor parte de los túneles del alcantarillado corren bajo las calles y vías principales de la ciudad y están conectadas a la superficie mediante una serie de rejillas, a menudo bloqueadas contra intrusos. Aunque no es difícil encontrar una rejilla, entrar en ella si puede serlo, ya que además de su cerradura, las rejillas suelen estar mantenidas bajo estrecha vigilancia por la Guardia de la Ciudad. Los lugares más fáciles para entrar en las alcantarillas pueden incluir salidas donde desembocan al río o mar. Sin embargo, esto puede ser peligroso, ya que las entradas suelen estar bajo el agua y pueden ser el hogar de todo tipo de agresivos bichos acuáticos que han hecho sus guaridas cerca de esta fuente de aguas residuales que fluye del exterior de la ciudad.

La Cisterna

Una cisterna es un gigantesco embalse subterráneo que a menudo forma los cruces centrales de los mayores sistemas de alcantarillado. En una moderna ciudad imperial, la cisterna abarca una vasta cámara llena de tuberías, viaductos, canales y válvulas, donde la guardia de cloacas puede controlar el flujo de agua y residuos a través de la ciudad. A causa de su tamaño y ubicación central, la cisterna suelen ser blanco de depravados que buscan controlar las alcantarillas y en las peores situaciones puede convertirse en la guarida de terribles bestias y cultos sanguinarios. Incluso sin la interferencia de ladrones y monstruos, la cisterna puede ser un lugar peligroso, donde potentes máquinas emiten sonidos metálicos, rechinan y expulsan chorros de vapor ardiendo de tubos mal sellados.

Túneles Antiguos

Al igual que las ciudades que sostienen, las alcantarillas se amplían y cambian a lo largo de los años, y al mismo tiempo que se excavan túneles nuevos, los antiguos son olvidados. La mayoría de las alcantarillas tendrán secciones que ya no están en uso, ya sea porque se crearon túneles más grandes para tratar con mayores volúmenes de agua y residuos, o porque fueron sellados o se colapsaron. Estas oscuras zonas son escondites ideales, especialmente si con el paso del tiempo su existencia ha sido borrada de mapas y olvidada por los oficiales de la ciudad. Además de la dificultad para encontrar estos túneles, y lo que pueda estar acechando en su interior, son casi siempre propensos a desmoronarse y colapsarse, aquellos que entren en ellos deben hacerlo con cuidado para no quedar enterrados vivos.



- Encuentros Callejeros -

Las ciudades y pueblos son lugares arriesgados y peligrosos para los incautos donde incluso un paseo casual por la calle puede resultar en consecuencias desafortunadas. Puedes utilizar estos encuentros callejeros aleatorios para agregar color y detalle a tus ciudades, aunque es una buena idea usarlos con moderación para no desgastar su novedad o hacer que tus ciudades sean más peligrosas de lo que deberían ser.

Tirada Encuentro

- 01-05 Un cubo de vil inmundicia es vaciado al exterior desde una ventana cercana del piso superior. Los personajes deben pasar una Tirada de **Percepción** para escuchar la advertencia casual del ciudadano que elimina los desechos. Si no escuchan o ignoran la advertencia, deben pasar una Tirada de **Agilidad** o serán cubiertos de excrementos y otras cosas menos enteras.
- 06-10 Una carreta, carro o diligencia aparece de la nada y se dirige velozmente por el camino hacia los personajes (esto podría ser debido a que está fuera de control, o quizás simplemente el noble del interior tiene prisa). Deben pasar una Tirada de **Percepción** para oírlo antes de que aparezca, y apartarse de su trayectoria. Si no lo notan a tiempo deben pasar una Tirada de **Agilidad** o serán atropellados, sufriendo un golpe de Daño 4 en una parte aleatoria de su cuerpo.
- 11-15 Los personajes observan a varios niños jugando en un charco. Una inspección más cercana les revela que están haciendo carreras con ratones en el agua y alegremente preguntan a los personajes si quieren unirse a la diversión.
- 16-20 Un mugriento Halfling sin piernas se arrastra hasta uno de los personajes y les propone hornear un pastel con una capa echo a su semejanza. Si aceptan, los molestará para ir en busca de los ingredientes, utensilios para cocinar y el uso de un horno. Si cumplen con todos estos requisitos, recibirán un delicioso pastel echo a su semejanza, sin embargo, el parecido es tan misterioso que deben pasar una Tirada de **Voluntad** o ganaran un punto de Locura!

- 21-25 Una niña pequeña tropieza con los personajes y llorando les comunica que esta perdida. Si le preguntan de dónde viene, ella dejará de llorar y responde con desdén que sabe dónde está, pero que el desagradable hombre con la cabeza calva le dijo que estaba perdida, señalando a un cercano predicador callejero que esta condenando a los transeúntes.
- 26-30 Un grupo de tres mendigos ciegos suplica a los personajes por dinero a medida que pasan, sin embargo rápidamente se vuelven confusos en cuanto a dónde están exactamente los personajes. Después de unos momentos, los mendigos comienzan a intentar extorsionarse mutuamente, maldiciendo a sus compañeros en voz alta cuando afirman no tener nada.
- 31-35 Uno o más de los personajes ha atraído la atención de carteristas locales. Utilizar las pautas de los **Carteristas** presentadas abajo para dirigir este encuentro.
- 36-40 Un comerciante se acerca a uno de los personajes tratando de venderle un pez de madera, una pintura ordinaria del Emperador, un muñeco de peluche parecido a un goblin o algún otro artículo igualmente inútil. Sin tener en cuenta cuantas veces le digan que se marche el hombre continuará siguiéndolos, insistiendo interminablemente sobre las virtudes del objeto.
- 41-45 Un colorido hombre permanece de pie en una esquina de la calle agitando los brazos y proclamando que es el creador del mayor espectáculo en el Imperio. Pasará mucho tiempo atrayendo a la gente a venir y presenciar lo que sin duda es el acontecimiento más impresionante desde el nacimiento del propio Sigmar. Sin embargo, si cualquier tipo de gente se reúne o se le presiona sobre la naturaleza de este "espectáculo", sonreirá, se mantendrá erguido y abrirá los brazos antes de salir corriendo por la calle.
- 46-50 Un grito de "Fuego!" resuena en la calle y la gente empieza a correr alocadamente, pero sin hacer nada particularmente útil. Si los personajes investigan por los alrededores o esperan, verán efectivamente lenguas amarillas de llamas y nubes de humo que sobresalen de una estructura cercana.



- 51-55 Un hombre o niño pasa corriendo por delante de los personajes con una canosa anciana tras él y gritando "Ladrón!" a pleno pulmón. Los personajes pueden intentar atrapar al ladrón que ha robado algunos atículos en la tienda de la mujer, sin embargo, el ladrón pertenece a una banda local y su acto cívico puede darles más de lo que esperaban.
- 56-60 Los personajes llegan a la plaza del mercado a tiempo para presenciar el inicio de una ejecución pública, en la que un anciano marchito es llevado a la horca para ser colgado. Mientras lo arrastran hacia la soga, suplica por su vida alegando ser inocente y pide ayuda a la multitud, pero como siempre, ¿no dicen eso todos?
- 61-65 Un hombre está dibujando retratos de personas en la calle por unos pocos peniques de latón, y ha reunido a toda una multitud. Sin embargo, la mayoría de ellos parecen estar animándolo acerca de su trabajo, que al inspeccionarlo es claramente basura y no se asemejan a la gente que se supone que representan.
- 66-70 Los personajes giran una esquina y observan a varios nobles arrojando peniques de latón desde una diligencia a una multitud de mendigos lamentables. Esto no es en realidad un acto de caridad, sino un acto de perversa diversión para los nobles que han calentado los peniques con el fin de quemar los dedos de cualquiera que trate de recogerlos.
- 71-75 Un vigilante borracho se tambalea hasta los personajes para darles un pedazo de su mente, maldiciéndolos como sucios aventureros, oportunistas y mercenarios. Después de acusarles brevemente de algo absurdo como empezar la Tormenta del Caos se alejará ajeno a las respuestas de los personajes.
- 76-80 Uno de los personajes mira a un callejón al caminar y logra vislumbrar algo inconfundiblemente monstruoso desapareciendo entre las sombras. La investigación sólo revela harapos esparcidos y oraciones garabateadas en trozos de papel.
- 81-85 En un callejón cercano, un grupo de mugrientos golflillos han construido un corral improvisado en donde luchan los gatos. Su líder desafía al resto a encontrar un gato para luchar contra el suyo, un felino maltratado con cicatrices y un brillo maniaco en su único ojo restante.
- 86-90 Un hombre vestido con un disfraz de pesacado mal elaborado baila y brinca por la calle en un extraño ritual a Manann. Sin embargo, aquellos que se lo encuentran parecen encantados de verle y besan sus "escamas" para que les de buena suerte.
- 91-95 Un sacerdote de Morr arrastra una carretilla llena de cadáveres calle a bajo llamando a la gente para traer sus muertos. Sin embargo, una inspección más detallada del sacerdote, revela que no está dedicado a su tarea, especialmente en ocasiones donde la gente le entrega algunas monedas para llevarse uno de los cuerpos.
- 96-100 Una vaca muerta o caballo está bloqueando la carretera y esta provocando que el tráfico busque otra ruta o trate de pasar por encima. La mayoría de las personas ignoran al animal muerto con la excepción de unos pocos granujas que están tratando de cortar una pierna y llevarla a casa.

- Carteristas y Mendigos -

Las ciudades y pueblos son un paraíso para los ladrones y carteristas, cualquiera que se atreva a caminar por tabernas apretadas, calles y mercados deben hacerlo con una mano firmemente puesta alrededor de su monedero. Sin embargo, existen muchas maneras en que los personajes pueden separarse de su riqueza, algunas de las cuales incluso pueden optar por emplearse si son de una disposición menos que legal.

Carteristas

Cualquiera con la habilidad de **Prestidigitación** puede intentar robar del bolsillo de alguien. El objetivo de un carterista puede hacer una tirada de **Percepción**, que al menos debe coincidir con el nivel de éxito del ladrón, para notar el intento de robo. Si el ladrón falló su tirada el objetivo sólo necesitara pasar una tirada de **Percepción** para descubrirlo. Por supuesto, hay muchos trucos para que un carterista pueda mejorar sus posibilidades de pasar desapercibido. Parecer bien vestido y presentable, trabajar en una gran multitud, cooperar con otros ladrones y distraer al objetivo podría aumentar la dificultad de la tirada de **Percepción** a **Desafiante**, **Difícil** o **Muy Difícil**, dependiendo de lo exitoso que fuistes al actuar como ladrón.

Mendigos

Otro elemento de cualquier pueblo o ciudad del Imperio son los mendigos, las sucias y miserables heces del Imperio que se encargan de sacar las monedas del prójimo con sus historias de aflicción, apariencia patética y olor generalmente nauseabundo. Cualquiera puede intentar mendigar, ya que no requiere ningún entrenamiento formal. Para poder recibir alguna limosna el mendigo debe tener éxito en tirada de **Carisma** enfrentada contra la **Voluntad** del objetivo. Para mejorar tus posibilidades de éxito, así como tus recompensas, existen una serie de trucos que se pueden emplear como aspecto lastimoso, falta de miembros o una enfermedad (real o falsa), contar la historia más triste de todos los tiempos, realizar un pequeño baile, alzar tu cuenco de mendigo pidiendo monedas mientras apelas a la buena honradez de tu objetivo. Todos estos trucos pueden aumentar la tirada de **Voluntad** del objetivo a **Desafiante**, **Difícil** o **Muy Difícil**, dependiendo de lo exitoso que fuistes al actuar como mendigo.

Nota: Los jugadores podría oponerse a dar su dinero simplemente porque un mendigo consiguió una tirada exitosa de Carisma. Como regla general, los jugadores siempre deben decidir por sí mismos si dan o no algún tipo de limosna a los mendigos.

— Posadas del Imperio —

Las tavernas y posadas suelen ser la única clase de hogar real que conocerán los personajes mientras vagan a lo largo y ancho del Viejo Mundo en busca de aventuras. Como resultado, puedes esperar que empiezen o terminen en un muchos establecimientos donde se bebe y crear una diferente a la anterior puede ser un desafío. Puedes tirar aleatoriamente en esta tabla para generar una idea para una taberna o simplemente elegir que se adapte a tu aventura.

Tirada Taberna

- 01-05 **El Lamento del Halfling** - Esta pequeña posada deformada parece haber sido construida a partir de una mezcla entre la arquitectura Halfling y Humana, como resultado tiene ventanas incompatibles, vacilantes puertas y muebles que són demasiado grandes o pequeños. Su propietario Halfling, Tibias Higgenbottom, al principio se desesperó con el trabajo que habían realizado los obreros al pedirles que la convirtieran en una taberna humana con un estilo Halfling, pero rápidamente descubrió que la gente encontraba la posada una novedad y los negocios parecen ir bien. El Lamento del Halfling sirve cerveza tradicional mediocre, y tiene camas incómodas, pero nadie puede discutir la calidad de sus pasteles.



- 06-10 **Armas Imperiales** - Al igual que docenas de tabernas en todo el Viejo Mundo, Armas Imperiales es propiedad y está dirigida por un soldado retirado y es un lugar frecuentado por los mejores soldados del Emperador. Siempre fue el sueño de Klaus Rutger de que cuando se retirara del ejército se compraria su propia posada, y ha hecho justamente eso. De acuerdo con el tema marcial del lugar, las paredes están adornadas con armas (todas firmemente fijadas en su lugar), así como desgastados estandartes de campaña. Las Armas Imperiales suele disponer de una calidad pobre referente a servicio, comida, bebida y alojamientos pero es un buen lugar por si buscas contratar unos brazos fuertes u ofrecer tus habilidades de lucha.

- 11-15 **El Martillo y las Tenazas** - Esta vieja posada en ruinas ha visto mejores días, pero es así como le gusta al propietario Rastmir Volost, ya que atrae menos atención. La barra está siempre llena de estudiantes y agitadores que a menudo profundizan en una discusión vigorosa sobre los méritos y matices del sistema político imperial y si se les da la oportunidad se burlaran y argumentarán sus opiniones ignorantes a cualquiera que les escuche. También es un hervidero para inadaptados sociales que se reúnen para pasar notas y susurrar conspiraciones entre sí. El Martillo y las Tenazas no sirve ni comida y tampoco alojamiento, pero hace un intento razonable con la mayoría de los tipos de cerveza tradicional, cerveza y vino.

- 16-20 **El Cruzado** - Esta es una posada próspera que ofrece comida, alojamientos y bebida de buena calidad así como algunos de los mejores juegos de azar. El propietario, Jasper Haspril, y su encantadora cuadrilla de camareras (sirvientes) son en realidad todos devotos adoradores de Ranald y han construido la posada para que sea un templo dedicado a él. Como resultado, suele estar frecuentada por seguidores del dios embaucador y se ha convertido en un centro informal para gran parte de los negocios del culto. El Cruzado es sin duda una de las mejores posadas de la región y los viajeros oirán a menudo de su buena reputación mucho antes de que puedan encontrarla.

- 21-25 **El Pequeño Gorgojo** - Un pequeño e indescriptible establecimiento, esta posada es dirigida por un individuo parecido a un hurón con el nombre de Johann Kibbit. Aunque no hay nada malo con la comida o bebida ofrecidas en el Gorgojo, el lugar posee una extraña e inquietante aura que no puede dejar de perturbar a sus clientes. Tal vez sean las diversas cabezas de roedor disecadas que adornan las paredes, o el extraño olor a coles que desprenden las mesas y taburetes, o podría ser porque Kibbit pasa la mayor parte de su tiempo sonriendo distraídamente a sus clientes, riéndose por lo bajo.

26-30 **El Descanso del Marino** - Propiedad de Felix sin Dedos, un viejo marinero de Marienburgo, el Descanso, como es comúnmente conocido, puede ser un lugar vulgar y bullicioso donde los marineros de todo el Viejo Mundo acuden a relajarse y, suelen, quitarse el salitre unos a otros (y sobre cualquier otra persona) por diversión. La esposa de Félix, Seena, una muda belleza estaliana, también atiende la posada y es famosa por sus habilidades culinarias con todo lo relacionado con el pescado. El Descanso del Marino ofrece alojamiento y bebidas razonables, además de ser un buen lugar para escuchar cuentos de lugares lejanos.

31-35 **Las Dos Colas** - Construida en un lugar donde se dice que Sigmar descansó durante un largo viaje, esta taberna usa más reliquias e iconos religiosos que muchos templos. El propietario, Furber Gottenfat, es un apasionado discípulo del dios martillo, o un empresario despiadado, que ofrece tanto bendiciones como recuerdos de Sigmar a cualquiera que entre en su establecimiento. Extrañamente, los mismos sacerdotes de Sigmar y sus seguidores evitan el lugar, lo que puede ser una señal de su disgusto o un signo de algunos negocios más oscuros por parte de Furber. Las Dos Colas ofrece comidas y bebidas mediocres con habitaciones bastante decentes, incluso con una suite especial "El Martillo de Sigmar".

36-40 **El Martillo y el Lobo** - un edificio sólido y robusto, esta taberna parece haber sido construida a lo largo de las líneas de un pequeño fuerte. Su propietario es el corpulento Walosk, un hombre del tamaño de un gran oso, suele ser frecuentada por hoscos leñadores y guerreros que están de viaje, especialmente los dedicados a Ulric o Sigmar. La atmósfera opresiva del lugar se ve aumentada por la actitud hosca de los clientes habituales que tienden a limitar su conversación a gruñidos y escupir en respuesta a las preguntas. El Martillo y el Lobo ofrece algo de comida abundante y buena cerveza tradicional, pero es un lugar pobre para conversar.

41-45 **La Locura de Dietrich** - Esta pequeña posada supuestamente marca lo más lejos que el Conde Dietrich von Heinlein hizo avanzar su ejército (antes de su destrucción y su muerte) durante la era de los Tres Emperadores. A pesar de esta pequeña parte de la historia, la posada es un buen establecimiento dirigido por el barrigón y medio calvo Guthier Rheinhart que como cualquier buen posadero siempre está listo para una conversación amistosa y una oreja abierta. Actualmente, la Locura de Dietrich ha estado atrayendo a varios clientes extraños, que parecen más interesados en su historia (y lo que podría estar tras ella) que en sus buenas cervezas tradicionales y comida.

46-50 **Pecados del Verano** - Esta cálida y acogedora taberna, dirigida por la matrona Esmeralda, es ampliamente famosa debido a sus vinos de buena calidad. Creados por Esmeralda y sus nueve hijas. Se rumorea que aprendió el secreto de la fermentación gracias a unos viajeros Elficos. En cualquier caso, su dulce y completo sabor atrae a viajeros de toda la provincia a probar su calidad. Aparte del buen vino, los Pecados de Verano ofrece buenas camas, comida decente y la oportunidad de coquetear con las hijas de Esmeralda.



51-55 **El Viejo Viaje a Arabia** - Esta antigua posada, que afirma ser la más antigua de la ciudad, se dice que ha sido un lugar de encuentro para los cruzados de las órdenes de caballería imperial durante las guerras contra Arabia. Si embargo, en la actualidad, un borracho emperdado con el nombre de Doben Unter lo dirige, que, según dicen los rumores, fue una vez un caballero. Al igual que el propietario, la clientela dejar mucho que desear y la posada se ha convertido en un vertedero para muchos de los restos y desechos humanos del Imperio. La comida, bebida y alojamiento en el El Viejo Viaje a Arabia es de la más baja calidad y sólo los más desesperados comerían, beberían o se alojarían aquí.

56-60 **La Porra** - Frecuentado por la Guardia de la Ciudad, tanto dentro como fuera de su servicio, esta taberna es un mal lugar para comenzar problemas o tramitar actividades ilícitas. Dirigido por Han Tugen, un exvigilante, se ha convertido en un establecimiento de consumo cómodo donde aquellos que mantienen la paz vienen a relajarse. También es un buen lugar para que los aventureros recopilen información sobre los acontecimientos oficiales en el pueblo, y aunque se desconfíe de los forasteros, los clientes habituales a menudo están dispuestos a compartir alguna información a cambio de una o dos bebidas. La Porra no ofrece habitaciones ni comida, solo cervezas tradicionales, cervezas y vinos razonables.

61-65 La Salvación - Esta posada es un lugar para limpiar el espíritu, descansar los pies y emborracharse. Dirigida por la anciana Gilder Albrecht, una sacerdotisa de Shallya, es un establecimiento tranquilo y bien cuidado donde aquellos que buscan refugio del mundo pueden parar a descansar. La buena señora también ofrece sanación a quién lo necesite y consejo para el que lo solicite. Como resultado de su benevolencia, los lugareños se ofenderan especialmente hacia cualquiera que cause problemas aquí y quiénes lo hacen suelen acabar necesitando los servicios de Gilder.

66-70 La Pesca - Al igual que una gigante ballena de madera varada, la Pesca ha sido astutamente construida para parecerse a su homónimo. Detrás de esta extraña fachada parecida a un pez y del olor predominante del mar que se aferra al lugar, el propietario y posadero, el nervioso Veeble Meetsnik, se ocupa de sus negocios, sobresaltándose al más mínimo sonido. Parece que heredó el lugar de uno de sus tíos y lo dirige por respeto a la familia, pero se ha convencido de que alberga el espíritu de una gran criatura marina enojada, con la intención de su muerte.

71-75 El Cerdo y la Puerca - Se trata de una rústica taberna colmada con los deliciosos olores de cerdo cocinado y estofado asado. Helga Vosstrom, la propietaria, es una mujer grande y acogedora, siempre feliz de atender a los viajeros y hacer que se sientan cómodos. El único aspecto del establecimiento que algunos podrían encontrar inusual es la abundancia de cerdos disecados, curados y montados. Además de esta riqueza porcina un gran cerdo de bronce cuelga por encima de la barra, que Helga golpea con un palo cuando quiere hacer anuncios. El Cerdo y la Puerca ofrece excelente comida casera, bebidas normales y dispone de lechos calientes a precios razonables.

76-80 El Patíbulo - Este es un áspero lugar que tiene poco uso para los forasteros. Dirigido por un infame caballero con el nombre de Horst es un lugar de reunión para los criminales y ladrones locales. Un buen lugar para encontrar algún trabajo sombrío (siempre y cuando "conozcas" a alguien y puedas ser presentado), también sirve para vender mercancías ilegales. Por supuesto, la Guardia de la Ciudad está al tanto de todo sobre el Patíbulo y realizan redadas de forma rutinaria sobre el lugar, acorralando a cualquiera lo bastante desafortunado de ser atrapado allí, inocente o no. El Patíbulo ofrece lo mejor en cervezas, vinos y comida robada a precios bastante decentes.



81-85 El Retiro del Emperador - El grandioso signo de oro sobre la puerta de este establecimiento pretende obviamente dar la impresión de que es un lugar donde el mismo emperador encontraría a su gusto. En el interior, el propietario, Rudolf Keer, ha tratado de continuar con este tema opulento con elaborados candelabros y llamativos tapices dorados y morados adornando las paredes. Por supuesto, bajo el brillo y glamour, el Retiro está un poco sucio y descuidado, algo inmediatamente obvio para cualquiera que haya visto antes la verdadera riqueza. Keer, sin embargo, trata resueltamente de sostener que su taberna es el lugar favorito para beber de la nobleza local, aunque nunca parece que la visiten.

86-90 El Kossar Borracho - Esta taberna gruesa es dirigida por un rudo Kislevita con el nombre de Vostok Valechi y es una parada favorita para los viajeros, que suelen acudir para oír a Vostok despotricar en su lengua materna y reír con su acento divertido. De hecho, el verdadero nombre de la taberna se desconoce. Vostok la llama algo ininteligible en su propio idioma, por lo que la gente ha decidido llamarlo el Kossar Borracho en su lugar, por su dueño. Aparte del servicio terrible y los insultos que probablemente de Vostok o cualquiera de su personal (la mayoría de los cuales son también Kislevitas) la comida y la bebida son en realidad bastante buenas.

91-95 El Orgullo de Altdorf - Pintada en vivos tonos rojos y azules, llena de imágenes y estatuas de la ciudad cuyo nombre lleva, esta taberna parece nada menos que una mascota para la ciudad de Altdorf. El propietario y posadero, Franz Karleiss, presume de que es la mejor posada que jamás haya llevado el nombre del Orgullo de Altdorf, algo que es difícil de probar, y también canta las alabanzas de la capital imperial, aunque nunca ha estado realmente ahí. El Orgullo de Altdorf vende bebidas y comidas de muy buena calidad, a menudo con nombres tales como, "Lo Mejor de Altdorf" y "Las Tortillas de la Magia" (de las que hay ocho clases).

96-100 El Caminante - Esta tranquila y bien cuidada posada está dirigida por un Elfo llamado Syndilian, quién, se dice, asumió el control del propietario anterior para honrar una deuda de algún tipo. Cualquiera que sea la razón, la taberna ahora ha desarrollado una reputación como un buen lugar para visitar, disfrutar de una bebida y descansar los pies. Syndilian también ofrece información sólida sobre las tierras más allá del Imperio e incluso está dispuesto a dibujar mapas si el precio es justo. Además de cómodas camas y comida servicial, el Caminante también ofrece una buena selección de bebidas importadas tales como vinos y cervezas, elegidos por el mismo Syndilian.

– Las Reglas de la Tarbena Bugman –



Al entrar en cualquier posada o taberna en el Imperio se oirá el ruido de los dados y el tintineo de las monedas mientras los hombres jugar su dinero ganado duramente para una noche de entretenimiento. Un personaje inclinado a probar su mano en las cartas o en los dados debe tener poca dificultad para encontrar un oponente en ese lugar. La forma más fácil de ejecutar este tipo de juegos haciendo que el personaje realice una tirada de **Jugar** enfrentada contra su oponente/s, siendo el ganador la persona que pase su tirada por mayoría. Para hacer las cosas más interesantes, puedes optar por aplicar modificadores basados en cosas tales como estar borracho, la cantidad de dinero involucrada, distraerse por una camarera bonita o incluso hacer trampas como dados trucados o cartas marcadas. En el caso de hacer trampas, el otro jugador debe hacer una tirada de **Percepción** enfrentada a la habilidad de **Jugar** o **Prestidigitación** del tramposo para descubrir cualquier engaño.

Aunque los dados y cartas suelen ser sin duda los juegos más comunes, el Imperio también cuenta con muchos otros tipos de entretenimientos.

El Juego del Cuchillo

El juego del del Cuchillo tiene sus orígenes, como muchos juegos que implican objetos afilados, en las filas del ejército imperial. El jugador coloca una mano sobre una superficie plana y rápidamente apuñala un cuchillo hacia adelante y hacia atrás entre sus dedos extendidos, aumentando gradualmente la velocidad.

A veces se juega entre dos personas quienes irán tan rápido como puedan hasta que uno reduzca la velocidad o acabe mutilándose a sí mismo, pero la mayoría de las veces gira en torno a las apuestas sobre cuánto y qué tan rápido puede ir una sola persona. Para tener éxito en El Juego del Cuchillo un personaje debe pasar una serie de tiradas de **Agilidad**, cada una se vuelve sucesivamente más difícil a medida que aumenta la velocidad. Las consecuencias del fracaso son obvias y desastrosas.

Abajo el Burgés

Este es un típico juego para beber en Reikland y las provincias del sur, pero se puede encontrar más al norte bajo nombres como el “Penique Sumergido” y la “Bebida del Mendigo”. En este juego, cada jugador tiene tres jarras de bebida colocadas sobre la mesa en frente de él. Cada uno coloca entonces un penique en una de las jarras del jugador a su derecha mientras que ese jugador mira hacia otro lado. El objetivo es vaciar cada una de las jarras hasta encontrar la que contenga el penique, luego escupirla fuera y darle una palmada con la mano gritando “Abajo el Burgués!” antes que los otros jugadores. El ganador recoge todos los peniques de esa ronda. Esto no es un juego de habilidad, sino más bien de suerte, y trata mas acerca de permanecer sobrio para que puedan seguir jugando que cualquier otra cosa, por lo tanto, ver la sección de “Efectos del Alcohol” pag. 115 del libro de reglas para determinar cuánto pueden aguantar los personajes.

La Comadreja Ciega

Un juego inusual y potencialmente peligroso, la Comadreja Ciega ha sido prohibido en la mayoría de las posadas y tabernas del imperio. Esto tiene menos que ver con el uso de una comadreja en vivo y más que ver con el terrible daño que pueden causar los jugadores si las cosas se salen de las manos, lo que casi siempre sucede. Como resultado de esta prohibición pocos recuerdan realmente las reglas exactas - sólo que necesitas una comadreja hambrienta. Sin embargo, esto no impide a los tahúres, de tentarse entre sí con una ronda o dos de “El juego más peligroso en el Imperio”. No hay reglas para la Comadreja Ciega, así que debes sentirte libre de que los jugadores hagan cualquier cosa desde meter sus manos en sacos o cajas hasta que les muerde una comadreja rabiosa a ser vendados y tener que correr alrededor de una atestada taberna armado sólo con una larga salchicha persiguiendo a una comadreja aterrorizada.

- Parte II: Los Grandes Yermos -



A pesar de los buenos intentos de los patrulleros de caminos y de la milicia local del Imperio por mantener los caminos seguros, las zonas más salvajes de sus tierras son un paraíso para mutantes, bandidos y hombres bestia. Acechando en las profundas sombras de los vastos bosques del Imperio estos peligros y muchos más aguardan a cualquiera que abandone la relativa seguridad de su pueblo o ciudad. Sin embargo, por el contrario las tierras apenas domesticadas del Imperio parecen pacíficas y acogedoras en comparación con las tierras sin ley que se extienden más allá de sus fronteras.

- Caminos, Bosques y Granjas -

Los oscuros bosques entre las ciudades y pueblos del Imperio ocultan pueblos supersticiosos, bosques embrujados y ruinas olvidadas. Puedes utilizar esta tabla aleatoria para generar regiones rurales y salvajes que tus personajes podrían encontrar en sus viajes.

Tirada Ubicación

- | | | | |
|-------|---|-------|---|
| 01-05 | Ruinas Elficas - Parcialmente ocultas por enredaderas retorcidas y hierba alta estos pilares, arcos y paredes destrozados son todo lo que queda de una antigua ruina Elfica. Entre los restos aún agraciados de esta construcción los viajeros pueden refugiarse de los elementos, y buscar reliquias o tratar de descifrar las antiguas escrituras que cubren las paredes. Los elfos por supuesto pueden ofenderse por la intrusión y aparecer repentinamente para tratar con cualquiera que despoje su herencia.. | 26-30 | Trabajo de los Cazadores de Brujas - Los viajeros notarán el olor a carne quemada mucho antes de ver este lugar. El trabajo de los Cazadores de Brujas consiste en un poste coronado por un martillo clavado al suelo, sosteniendo un cadáver ardiendo. Si el hombre amarrado y azotado a la estaca estaba tocado por el Caos es difícil saberlo, pero este lugar no deja de ser inquietante. |
| 06-10 | Alquería - Esta pequeña alquería es una de las miles de su clase que salpican el Imperio Hogar del honesto y temeroso pueblo de Sigmar que viven de la tierra, este lugar puede ser un refugio o una trampa para los incautos. Aunque la gente buena y amable todavía existe y está dispuesta a recibir viajeros, más y más personas en lugares remotos han sido traumatizadas por la guerra y el hambre, por lo que cierran sus puertas a la primera señal de forasteros, y algunos otros han recurrido incluso a aprovecharse de ellos | 31-35 | Arbol Golpeado por un Rayo - Un enorme árbol permanece al lado del camino, dividido en dos por un relámpago y blanqueado por los elementos. Parte del árbol ha caído en medio del camino, y necesitará ser movido antes de que los carros o vehículos grandes puedan pasar, haciendo de este un probable lugar para una emboscada. |
| 11-15 | Peaje - Cada carretera o puente importante en el Imperio dispone de un peaje custodiándolos. Estas robustas estructuras están construidas para defenderse contra bandidos y criaturas salvajes. Además, como cualquier lugar dedicado a recaudar el impuesto del glorioso Emperador, a menudo está bien guarnecido con hombres armados, para que los viajeros no se hagan a la idea de no pagar su viaje. | 36-40 | Zona de Batalla - Un terrible conflicto ha tenido lugar recientemente aquí, el suelo está plagado de armas rotas y por los ensangrentados cuerpos en descomposición de hombres y goblins. La escena de horror se ve aumentada por el banquete que docenas de cuervos que se están dando con los muertos, arrancando ojos y entrañas. Si los viajeros son lo suficientemente valientes para tratar de luchar contra las aves hambrientas descubrirán que el lugar ya ha sido completamente saqueado. |
| 16-20 | Ermita - Situada en los espacios vacíos entre pueblos y ciudades, las ermitas ofrecen un lugar de descanso y adoración para los miembros itinerantes de la fe. Estos templos también ofrecen a los lugareños un lugar de encuentro y, en tiempos de peligro, un refugio detrás de sus robustas puertas y muros. Las Ermitas pueden estar dedicadas a casi cualquier dios pero suelen pertenecer a: Manann, Shallya, Sigmar, Ulric o Verena. | 41-45 | Agujero en el Suelo - Justo al lado del camino o carretera los viajeros oirán el sonido de un pequeño gemido, como de viento corriendo a través de un túnel. La investigación revela un agujero grande y profundo en la tierra que desciende hacia la oscuridad. Desde fuera del agujero, el aire frío se agita, arrojando hacia atrás las capas y el pelo de cualquiera que se asome sobre su borde. Es imposible saber que hay en la parte inferior, pero sería un buen lugar para descargar mercancías no deseadas. |
| 21-25 | Altar junto al Camino - Los altares pueden variar desde una simple estatua o poste tallado con un símbolo hasta un elaborado refugio cuidado por uno de los fieles. Estos lugares sagrados dan a los lugareños y viajeros la oportunidad para orar y dejar ofrendas a sus dioses. Los individuos infames también podrían aprovechar la ubicación remota de estos altares para saquear sus ofrendas o robar sus adornos para venderlos, aunque se arriesgan a despertar la ira tanto de los lugareños como de los mismos dioses. | 46-50 | Aldea Saqueada - Esta aldea ha sido arrasada hasta los cimientos y ahora es poco más que unos cuantos edificios quemados llenos de huesos blanqueados de ovejas y vacas. Las investigaciones adicionales podrían revelar artículos de pequeño valor, dejados por los granjeros al huir, o alternatively es posible que los nuevos y desagradables residentes hayan hecho de este lugar su hogar. |
| | | 51-55 | Asentamiento - Este es uno de los numerosos asentamientos que señala las tierras del imperio y es el hogar de algunos de los buenos y honrados ciudadanos. Consultar Aldeas, Pueblos y Asentamientos abajo para asentamientos y ubicaciones únicos. |

56-60 **Aldea Pobre** - Esta pequeña aldea se encuentra profundamente sumida en las garras de la pobreza, sus escuálidos y fatigados habitantes intentan de ganarse la vida con la tierra. La aparición de recién llegados en un lugar como este lleva a creer a los lugareños que sus fortunas pueden cambiar y los viajeros pronto se encuentran rodeados por un grupo de suplicantes campesinos pidiéndoles rescatar a los cerdos, encontrar a sus seres perdidos y levanten la terrible maldición (real o imaginaria) que ha caído sobre su orgulloso pueblo.

61-65 **Posta** - Esta una estación de paso para una de las compañías de diligencias Imperial, donde sus conductores, caballos y pasajeros pueden descansar antes de continuar su viaje. Todos los viajeros son normalmente bienvenidos, siempre y cuando su moneda sea buena. Es un buen lugar para recoger cotilleos de otros viajeros y también comprar un asiento en una diligencia, si están cansados de caminar.

66-70 **Posada Abandonada** - Además de las posta, las posadas y tabernas normales a veces aparecen en remotos caminos forestales y en el linde de los bosques. Sin embargo bastante a menudo, sin el dinero y la protección de las compañías de diligencias, estos edificios no logran hacer negocio y son abandonados a los elementos o las regiones salvajes. Una vez que los dueños se marchan, suelen ser ocupadas por forajidos y bandidos quienes las utilizan como refugios y cuarteles generales. A veces incluso cosas más siniestras las convierten en su hogar.

71-75 **Campo Perfecto para Acampar** - Este lugar parece como si fuera perfecto para acampar y cuenta con hierba suave, sombra de los árboles cercanos e incluso un arroyo burbujeante para beber. Una inspección más cercana revelará marcas cortantes en algunos de los árboles y viejas manchas rojas resacas sobre algunas de las rocas, sugiriendo que este claro podría haber sido el escenario de algo desagradable. Pero sea lo que fuera ocurrió hace mucho tiempo...?

76-80 **Bifurcación en el Camino** - Los viajeros se enfrentan a una bifurcación en la carretera que no aparece en los mapas o no se ajusta a las indicaciones que recibieron. Peor aún aquellos experimentados con la orientación creen que ambas rutas podrían conducir finalmente a su destino y no hay ninguna opción clara. Sin indicaciones solidas los viajeros deben hacer una elección, lo que podría hacer que se pierdan.

81-85 **Bosque Encantado** - El camino o ruta lleva a una extraña y antigua parte del bosque. Los árboles aquí se inclinan de modo amenazador sobre el camino, con sus ramas extendiéndose como garras y sus troncos nudosos se retuercen por rostros gruñendo en su interior. Cuanto más profundicen los viajeros en su interior más seguros están de que está vivo y observando su progreso, esperando para golpear.

86-90 **Puente Siniestro** - Los viajeros llegan a un extraño puente que cruza un pequeño río. Está hecho de vieja madera fosilizada y lo que parecen ser viejos huesos amarillentos de alguna gran bestia. Su aspecto amenazador se ve aumentado por los huesos esparcidos de animales a lo largo del puente y los restos de varios carros que al parecer intentaron vadear el río en vez de cruzar el puente.

91-95 **Guarida de Contrabandistas** - Esta profunda cueva está parcialmente oculta por una capa de ramas y enredaderas cuidadosamente colocadas. Dentro, está lleno de barriles y cajas que contienen alimentos curados y herramientas para la minería. También hay mantas de dormir para una veintena de hombres. El lugar parece desierto y las mercancías parecen estar listas para la toma, aunque transportarlas quizás sea un problema y los dueños "legítimos" siempre podrían volver en cualquier momento.

96-100 **Altar Primitivo** - Se trata de una tosca losa de piedra rodeada con antiguos símbolos arcanos. Parece estar dedicado a algún dios de la vieja fe, pero es difícil saber lo que significan todas las marcas. Además, las manchas sospechosas sobre su superficie sugieren que alguien la ha estado usando recientemente para sacrificios, probablemente animales, pero es difícil saberlo con certeza.



- Peligros Naturales -



El terreno accidentado, los espesos bosques y las inclemencias del tiempo pueden ser tan mortíferos como un ataque de bandidos u hombres bestia. Las lugubres regiones salvajes son un ingrediente esencial del mundo de Warhammer e igual de importante para hacer peligrosos tanto los viajes como a las criaturas que lo habitan. Algunas cosas que puedes utilizar para dar vida a esta oscura e indómita tierra incluyen las dificultades del terreno, el clima y el viejo temor de todos los viajeros - perderse.

La Ardua Marcha

Incluso con la ayuda de caminos, puentes y pasos, viajar dentro del Imperio, y a las tierras vecinas, puede resultar difícil. Algunas de las muchas cosas que pueden ralentizar a los personajes en sus viajes incluyen:

Áreas de lodo profundo, pantano o arenas movedizas, atascan los carros, atormentarán caballos e incluso pueden ralentizar la marcha de los personajes a pie. Estos lugares también pueden ser particularmente miserables, ya que a menudo són un paraíso para pequeños insectos mordedores y enfermedades.

Los árboles caídos, puentes rotos y deslizamientos de tierra pueden detener la marcha tan eficazmente como un grupo de ogros hambrientos y los personajes quedarán atrapados hasta que se despeje la zona o encuentren un camino alternativo.

El mal tiempo como la lluvia y nieve, dependiendo de la ubicación y la estación del año, pueden tener un efecto adverso en la velocidad de desplazamiento, ya que los caminos se convierten en lodo o se bloquean y los ríos se desbordan o congelan.

Las tormentas violentas pueden ser especialmente peligrosas, ya que el viento fuerte y las lluvias torrenciales causan deslizamientos de tierra, derriban árboles y rasgan los techos de las casas. Suelen estar acompañadas por relámpagos, capaces de caer hacia abajo desde los cielos con efectos devastadores.

Los caminos y puentes mal contruidos o con un pésimo mantenimiento también pueden causar problemas y muchos de los caminos del Imperio son poco más que rastros de animales. Los puentes de mala calidad, especialmente, pueden dar a los viajeros una pausa mientras consideran si se puede o no colapsar bajo su peso.

Si así lo deseas, puedes permitir que los personajes realicen una Tirada de **Supervivencia** para darles la oportunidad de eludir algunas de estas amenazas, como predecir el tiempo, encontrar rutas seguras a través y alrededor de una zona peligrosa o buscando refugio natural. La dificultad de estas tiradas se pueden variar dependiendo de lo grave que creas que es el peligro.

Perderse

No hay nada tan aterrador como no saber dónde estás, especialmente en medio de un bosque oscuro o una cordillera rota, lejos de la ciudad o pueblo más cercano. Hay muchas maneras en que los personajes pueden verse perdidos, algunos de los cuales pueden incluir:

Señales mal hechas y caminos y senderos demasiado descuidados pueden llevar a que los viajeros tomen una dirección incorrecta. A menudo los personajes no saben que van por el camino equivocado hasta que es demasiado tarde.

Salirse de los caminos frecuentados es una forma segura de perderse y aquellos que no tienen un buen sentido de la orientación podrían verse perdidos cuando el camino se encuentre fuera de su vista.

Los mapas baratos o incorrectos que agregan u omiten características importadas son buenos para los líderes de personajes extraviados. Sólo cuando se encuentran con una bifurcación en el camino, río o aldea que no aparece en su mapa comenzarán a darse cuenta de que no están donde deberían.

Cuando no puedes ver por dónde vas, perderte se hace aún más fácil. Viajar con mal tiempo o a través de la oscuridad puede hacer que los personajes se equivocen incluso en una ruta bien mantenida sin siquiera saberlo.

Correr bajo los efectos del miedo y terror para salvar la vida también puede hacer que uno se pierda. Cuando los personajes están más preocupados por alejarse de algo en lugar de hacia dónde van, podrían descubrir que se han alejado mucho del camino. Por supuesto, estar vivo para darse cuenta de que estás perdido es también un descubrimiento alentador.

Si los personajes se pierden, podrán encontrar su camino de nuevo si logran pasar Tirada de **Orientación**, que sólo puede realizarse una vez cada día. Esta tirada puede ser modificada dependiendo del tiempo que llevan perdidos, lo lejos que están de la civilización y si pueden encontrar algún punto de referencia obvio. También puedes permitir que más de un personaje intente esta tirada cada día, pero si lo haces, deberas realizar sus tiradas secretamente contándoles a cada uno la dirección en que cree que deberían seguir y déjalos decidir por sí mismos quién tiene razón.

- Encuentros en las Zonas Salvajes-

Todo tipo de cosas, normales, macabras y extrañas vagan por los caminos y bosques del Imperio y en sus viajes los aventureros probablemente se encontrarán con varias de ellas. Puedes usar esta tabla para generar encuentros aleatorios en regiones rurales y salvajes cuando los personajes viajen por los caminos del Imperio.

Tirada Encuentro

- 01-05 Al girar un recodo del camino aparece a la vista un hojalatero ambulante, con sus mercancías chocando en su espalda. El hojalatero, cuyo nombre es Waldemar, está más que feliz de ofrecer sus servicios a los personajes, y por unos cuantos peniques arreglará sus hebillas rotas, cuchillos, ollas y tazas.
- 06-10 Los personajes llegan a un cruce junto al cual cuelga una colección de viejas y oxidadas jaulas colgantes. A medida que se aproximan, observaran que la mayoría contienen huesos consumidos, pero una alberga a un hombre desaliñado que inmediatamente comienza a rogarles que lo liberen. El prisionero, cuyo nombre es Manfred, les promete casi cualquier cosa, incluyendo sus habilidades como guerrero y la ubicación de un tesoro oculto.
- 11-15 El hedor de la muerte asalta las narices de los personajes momentos antes de toparse con el cadaver de un ciervo a medio devorar por media docena de lobos hambrientos. Los lobos protegerán ferozmente su presa si los personajes se acercan demasiado.



- 16-20 Como resultado de un giro equivocado, la densa niebla o lluvia, los personajes acaban en medio de una escaramuza fronteriza entre soldados imperiales y forajidos. Dependiendo de sus acciones, pueden verse a sí mismos atrapados en la carnicería ya que un bando los confundirá como soldados del otro.
- 21-25 Un anciano se acerca a los viajeros en busca de indicaciones para llegar a algún lugar bien conocido como Altdorf o Nuln. Parece muy amable y agradecera efusivamente a los personajes le ayuden o no. De hecho intenta robar a los personajes (usar las pautas para **Carteristas** pagina anterior) y si tiene éxito se alejará. Si es descubierto, huirá corriendo, revelándose a sí mismo como un hombre mucho más joven de lo que aparentaba ser.
- 26-30 El sonido de canticos pueden ser oídos por delante, seguido poco después por el ruido de pies marchando. A la vista aparece una larga línea de flagelantes con los ojos vendados y guiados por un pequeño niño enfermo. A medida que pasan, llorando, gimiendo y azotándose mutuamente las ensangrentadas espaldas, uno de los hombres enloquecidos comienza a gritar sobre la corrupción del Caos y señala vagamente en la dirección de los personajes.
- 31-35 Los personajes son atacados por un grupo de bandidos, forajidos o mutantes. Utilizar las pautas "**La Bolsa o la Vida**" presentadas a continuación para dirigir este encuentro.
- 36-40 Los viajeros sufren un clima desagradable, que podría ser lluvia torrencial, niebla, vientos fuertes o nieve según su ubicación y la estación del año. Este tiempo los retrasará, reducirá la visibilidad y generalmente causará penalizaciones.
- 41-45 Los personajes llegan a una pequeña pasarela, cruzando un arroyo sin nombre ni importancia. De pie en el puente está un hombre fuertemente armado y blindado que impedirá el progreso de los viajeros, simplemente declarando "¡Nadie pasará!" Los personajes podrían: luchar contra él (una perspectiva desalentadora), razonar con él (resulta que Myrmidia le comunicó en un sueño que protegiera este puente), o alternativamente vadear a pie el profundo arroyo.
- 46-50 Los personajes se topan con algún tipo de vida salvaje. Utilizar las pautas de "**Viene hacia nosotros**" presentadas a continuación para dirigir este encuentro.
- 51-55 Un fuerte olor a humo alcanza a los viajeros momentos antes de que vean un resplandor naranja parpadeante en la distancia. Tienen sólo momentos antes de que el incendio forestal engulla el área en la que se encuentran y deben decidir rápidamente lo que van a hacer.



- 56-60 Los personajes se topan con un hombre huyendo, vestido sólo con su ropa interior. Él suplica su ayuda pero unos minutos más tarde aparece una enojada muchedumbre pisándole los talones portando antorchas y gritando algo sobre la hija del anciano de la aldea.
- 61-65 Más adelante los personajes divisan un colorido carro Strigany estacionado al lado de la carretera. El propietario, el Gran Walizeena, ve venir a los viajeros y se ofrecerá a examinar su futuro por unas cuantas chelines de plata. Si aceptan, descubrirán que sus predicciones son tan inquietantes como precisas.
- 66-70 Los viajeros tropiezan con una extraña bestia, muerta, en medio del camino. Ninguno de los personajes sabe que es la gran masa peluda de tentáculos y ojos, pero seguramente es obra del Caos. Cómo murió la criatura y que está haciendo aquí es un misterio.
- 71-75 En un claro, los viajeros encuentran desperdigadas varias monedas ensangrentadas (2d10 coronas de oro). No hay otra evidencia de cómo las monedas llegaron a este claro aunque la sangre todavía está fresca.
- 76-80 Al pasar por una aldea cercana, los personajes oyen el grito de "Cerdo Loco!" momentos antes de que un cerdo gigante salte sin gracia de la maleza y cargue directamente a por ellos, con su hocico lleno de espuma. Despachar el cerdo no debe ser un gran esfuerzo para los personajes, sin embargo si lo hacen se ganarán la ira de los aldeanos y nunca sabrán la naturaleza de la locura del cerdo.
- 81-85 Un olor fétido alcanza a los personajes, probablemente desde un pantano cercano, causándoles náuseas. Existe un peligro real de que si se demoran demasiado en el radio del gas, o tratan de encontrar su fuente, se desmayan, dejándolos a merced de ladrones y carroñeros. Por supuesto, si pueden contener la respiración el tiempo suficiente, pueden ser capaces de saquear a otros viajeros que han caído aquí.
- 86-90 Los viajeros se encuentran con un hombre vestido como un Cazador de Brujas conduciendo a varios cautivos encadenados. Todos los prisioneros llevan disfraces y maquillaje para que parezcan hombres-bestia y mutantes, a pesar de que claramente no lo son. Se trata de algún extraño ritual o es que el supuesto Cazador de Brujas simplemente se ha vuelto loco?
- 91-95 Este lugar ha sido recientemente el escenario de algún poderoso ritual mágico como lo demuestran las marcas garabateadas en la tierra y los humeantes montones de incienso. Los personajes con cierta inclinación mágica se sentirán incómodos aquí, como si se hubiera desatado algún poder terrible. Retrasarse en esta zona también podría atraer a las criaturas que realizaron el ritual, o quizás la cosa que invocaron.
- 96-100 Los personajes encuentran por casualidad una pequeña tienda en el medio de la nada, oculta del camino por los árboles. El propietario es un marchito anciano con un enorme bulto en la cabeza, quien invita a los viajeros a mirar sus mercancías, incluyen una amplia variedad de armas y armaduras, (aparentemente rescatadas de campos de batalla y ligeramente desgastadas), a precios sorprendentemente bajos.

- Animales y Forajidos -

Existen muchas cosas salvajes y hambrientas que podrían devorar a los personajes durante sus viajes. Aunque la mayoría de los animales normales se mantendrán alejados de los seres humanos, la hambruna, la provocación y hasta corrupción del Caos podrían hacer que las criaturas se vuelvan hostiles. Además de los animales, los caminos y senderos del Imperio son frecuentados por bandidos, mutantes y otros enemigos inteligentes, cualquiera de los cuales puede formar la base de un encuentro violento.

“Viene hacia Nosotros!”

Los animales generalmente sólo atacan bajo determinadas circunstancias, a menos que estén corrompidos por el Caos o entrenados para hacerlo. Además, los animales se guían por los instintos naturales y suelen huir si se les hiere y pueden ser a veces asustados con el fuego o muestra de fuerza. Los perfiles de muchos tipos de animales y bestias se pueden encontrar en Bestiario del Viejo Mundo.

Algunas razones por las que los animales podrían atacar a los personajes podrían incluir:

- Los animales protegerán sus guaridas o su territorio de cualquier cosa que perciban como una amenaza a su fuente de alimento. Entrar en el terreno de caza de los depredadores más grandes es una buena manera de ser confundido con una presa potencial.
- Toda la clase de animales y bestias protegerá salvajemente a sus crías contra amenazas.

Los personajes que se extravían demasiado cerca de un nido o cueva conteniendo crías puede convertirse en el objetivo de un ataque.

- Cuando las criaturas se mueren de hambre, a menudo se vuelven más audaces y se arriesgan a atacar a grupos más grandes en su búsqueda de comida. En estos casos, a veces lucharán hasta la muerte, enloquecidas por el hambre.
- Los animales pueden padecer enfermedades, pudrirse el cerebro y convertirlos en bestias espumosas. Entonces pueden llegar a ser extremadamente peligrosos; No sólo por su comportamiento inesperado, sino también por la pestilencia que transportan.
- Entrometarse entre un depredador y su presa es siempre una mala idea y una manera segura de provocarla a la violencia. En estos casos es siempre aconsejable darle a la criatura un espacio amplio, y esperar no ser parte de su comida diaria.

A menudo, los personajes serán capaces de detectar la presencia de animales mucho antes de que los encuentren, identificando pistas y excrementos. El DJ puede permitir que cualquier persona haga una Tirada de **Supervivencia** para determinar qué clase de animales pudieron estar en la zona, o para avisarles si han entrado en el territorio de alguna clase de depredador. Si los personajes desean seguir a esas criaturas de vuelta a sus guaridas, necesitarán usar la habilidad de **Rastrear**.





La Bolsa o la Vida

Los caminos y bosques del Imperio están plagados con bandidos, forajidos e incluso cosas mucho más siniestras. A pesar del esfuerzo que realizan los ejércitos y patrullas de caminos del Emperador estos grupos de individuos sin ley siguen siendo un peligro común para los viajeros. Los perfiles de bandidos, mutantes y otras criaturas inteligentes que pueden molestar a los personajes en sus viajes se pueden encontrar en el Bestiario del Viejo Mundo. Las criaturas y hombres usarán tanto su cerebro como su fuerza muscular cuando ataquen. Así pues aquí están algunos métodos y motivaciones que quizás desees utilizar.

La principal ventaja que los atacantes tendrán es la capacidad de tender una emboscada a los viajeros. Esto les permite elegir el terreno donde luchar e incluso prepararse con antelación y colocar trampas, bloquear el camino y posicionar a sus arqueros en buenos lugares para disparar. Los bandidos inteligentes siempre se asegurarán de que el terreno les dé la mejor ventaja posible para un ataque.

Los bandidos y ladrones no suelen luchar por diversión, por lo menos no cuando hay una posibilidad muy real de caer muerto. Así como ellos escogerán su terreno, a menudo también elegirán sus objetivos con cuidado. En el caso de los personajes, pueden ir primero a por el miembro más fuerte del grupo, o tratar de eliminar a los que porten armas de proyectiles. Vale la pena recordar por qué los bandidos están atacando, que en la mayoría de los casos es para hacerse rico, y no acabar muerto.

Aunque los líderes de bandidos a veces pueden ser inteligentes y astutos, a menudo sus compañeros no lo son tanto. Al presentar un plan de ataque para sus bandidos, este factor puede provocar que algunos de ellos hagan cosas tales como desperdiciar la emboscada por atacar demasiado pronto, confundir las órdenes de su líder y retirarse, o incluso atacar a su propio bando por error. Esta puede ser una buena forma de dar a los personajes un descanso si las cosas están yendo en su contra.

Los bandidos inteligentes a menudo tratan de desgastar a sus víctimas mientras viajan a través de una región sin ley con ataques relampago, hasta que los viajeros quedan demasiado heridos y agotados para resistir. Esto puede interpretarse como una serie de ataques donde los bandidos pondrán trampas y emboscadas una tras otra, realizando algunos golpes y huyendo. Pueden incluso utilizar este método para desviar a los viajeros hacia terrenos donde quedan atrapados e indefensos.

A veces los atacantes no serán lo suficientemente fuertes como para oponerse abiertamente a las víctimas que han elegido. En estos casos, pueden intentar acercarse a ellos mientras descansan o duermen y agarrar lo que pueden llevarse, o incluso secuestrar a la gente, antes de huir a la noche. Esto puede crear una situación interesante donde los bandidos han robado algo, o raptado a alguien, de los personajes y deben ir tras ellos, posiblemente poniendo una emboscada propia para recuperarlo.

Si lo deseas, puedes permitir que los personajes observadores y cuidadosos tengan la oportunidad de detectar las emboscadas y los signos de los bandidos al acecho haciendo una tirada de **Percepción** (a menudo esta tirada se opondrá a la habilidad de **Escondarse** de los bandidos). La dificultad de esta tirada puede ser modificada por lo buenos o malos que sean los atacantes al establecer su trampa, el clima y el tipo de terreno en el que se encuentren. Es totalmente razonable no permitir a los personajes tirar para descubrir una emboscada en casos donde enfrenten atacantes muy expertos o no están tomando ningún tipo de precaución.

— Aldeas, Pueblos y Asentamientos —

Dispersos por todo el Imperio existen innumerables asentamientos situados junto a ríos, ocultos en bosques y guardando encrucijadas y cruces. Esta tabla proporciona algunos detalles básicos para una selección de aldeas, pueblos y otros lugares más inusuales del Imperio. Estos lugares se han mantenido genéricos para permitir su colocación en cualquier lugar, simplemente rellenando los nombres de las provincias y lugares cercanos. Puedes tirar aleatoriamente para generar una ubicación o elegir una que te parezca apropiada.

Tirada Asentamiento

01-05 **Torre de Bergmann** - Esta gran estructura amurallada, con sus antiguas torres encorvadas y techos caídos, fue construida hace mucho tiempo por el famoso Cronista Imperial Yuval Bergmann para ser un santuario para los eruditos. Desde entonces hombres cultos de todo el Viejo Mundo han acudido aquí para continuar con su aprendizaje y compartir sus conocimientos. Aunque es difícil obtener la admisión, aquellos que lo consigan encontrarán un lugar de información incomparable, donde pueden adquirirse respuestas a muchas preguntas.

06-10 **La Gran Parada de Postas** - Una gran posada fortificada, este edificio es un punto de parada para cocheros y viajeros de todos los rincones del Imperio. Dirigido por un ex-mercenario con el nombre de Siegfried, es un buen lugar para beber y malo para causar problemas. Esto último es más que evidente debido a las cicatrices de batalla en el exterior del edificio y las tumbas sin marcar detrás de aquellos que pensaron que la posada podría ser un objetivo tentador.



11-15 **Aldea de Kasselburg** - Esta pequeña aldea está bajo el control de un hombre piadoso y profundamente paranoico con el nombre de Pieter Geller. Geller ha hecho todo lo posible para convertirla en un modelo virtuoso de Sigmar, hasta el punto de imponer duras y extrañas leyes sobre su población, especialmente limitando las libertades de las mujeres. Como resultado ha surgido un profundo malestar, y los rumores hablan de una organización secreta de esposas en la aldea que están planeando la caída de Geller.

16-20 **Pueblo de Neuleben** - Un pequeño y próspero pueblo rodeado de granjas, Neuleben tiene un cartel en sus afueras que proclama "Bienvenidos Extranjeros". A pesar de esta aparente apertura al mundo exterior, gran parte de los habitantes llevan armas a la vista y parecen muy capaces de defenderse si surgen problemas. Los lugareños comunicarán a los viajeros que Neuleben fue fundada hace unos 200 años por un hombre llamado Gustav como un lugar donde la gente pudieran venir para comenzar de nuevo. Cualquiera es bienvenido a vivir en Neuleben, siempre y cuando no hablen de su pasado o que no pregunten a los demás aldeanos sobre el suyo.

21-25 **Aldea de Eschenacker** - Esta pequeña y destartalada aldea parece consistir en unas pocas granjas de tierra mal mantenidas y una colección de ganado costoso. Sus habitantes están igualmente agotados y lo primero que los viajeros notarán es que todos parecen tener el apellido Ererbt. De hecho, si los visitantes eligen pasar la noche en Eschenacker, el anciano del pueblo Eckhardt Ererbt los invitará a cenar un conejo hervido relleno con repollo y jugo de nabo. Durante esta suntuosa fiesta tratará de convencerlos para que permanezcan todo el tiempo que deseen, de que conozcan a sus trece hijas y, en general, unirse a la "familia".

26-30 **Ostengrad** - Oculto lejos de las carreteras principales y de las rutas comerciales del imperio este pequeño pueblo aislado está habitado principalmente por Kislevitas. La leyenda dice que la ciudad fue dada hace tiempo como regalo por parte de un caballero imperial a algunos mercenarios de Kislev por ayudarle en una batalla, y como tal tienen un reclamo ancestral al lugar. Como es difícil de probar y al señor local realmente no le importa mientras paguen sus impuestos, se les ha dejado solos para crear su propia pequeña porción de Kislev.

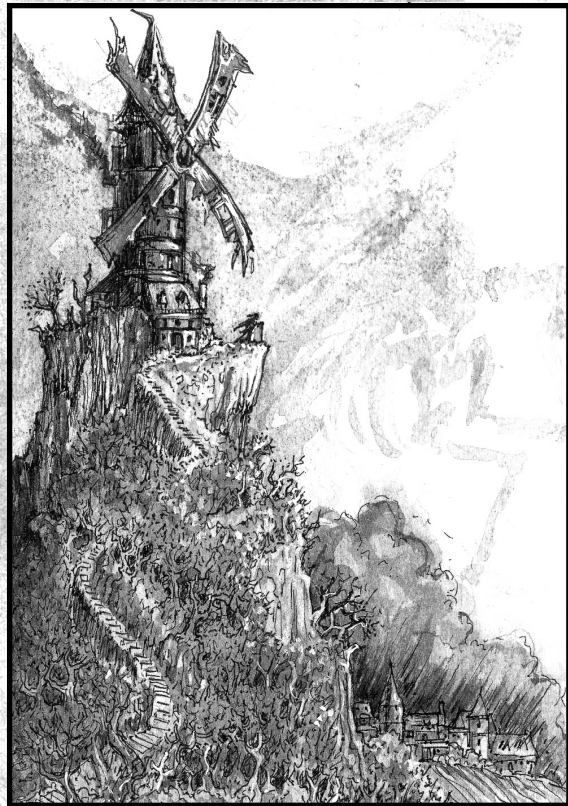
31-35 Puente de Peaje Herzheim - una estructura pesada hecha de piedra que atraviesa un ancho río, este puente de peaje es prácticamente una fortaleza. Tras sus gruesos muros y estrechas saeteras, Gross Rudiger, el recaudador de impuestos provincial, recoge el impuesto del emperador de las aldeas, pueblos y ciudades circundantes. Bien consciente de su reputación con la gente Gross rara vez abandona el puente de peaje, y cuando lo hace es bajo una fuerte vigilancia. Hasta la fecha ningún ladrón o bandido ha robado con éxito a Herzheim, aunque muchos lo han intentado, y los rumores abundan sobre un secreto camino por debajo del puente.

36-40 Guarnición del fuerte Ober - Aferrándose al borde del Imperio, este viejo y maltratado fuerte se acurruca bajo las sombras oscuras de las imponentes montañas. Destruído y reconstruido a lo largo de los siglos, el fuerte ha visto tiempos mejores y la pequeña guarnición imperial, encabezada por el capitán Otto Sturk, está tan desgastada como los muros que protegen. Parece que sólo sea cuestión de tiempo antes de que una incursión de bandidos, mutantes o pieles verdes lo reduzca a escombros para siempre, sobre todo porque las constantes solicitudes del capitán de recibir refuerzos y más suministros continúan sin respuesta.

41-45 Monasterio de Arnburg - Este viejo y solitario monasterio se asienta en lo alto de una colina escarpada rodeada por un denso bosque. Dentro de sus fríos muros, los monjes cantan himnos a Sigmar, agradeciéndole sinceramente por la miserable vida que llevan y su trabajo incesante. Los viajeros que buscan refugio con los monjes a menudo se preguntarán, mientras cenan pan mohoso y duermen en minúsculas celdas heladas, si no hubiera sido mejor permanecer en el bosque. Sin embargo, los que presten atención durante la noche, jurarán escuchar los sonidos de un tipo totalmente diferente de canticos provenientes del dormitorio de los monjes, sugiriendo que quizás el monasterio no es el lugar piadoso y de abnegación que inicialmente pareció ser.

46-50 Aldea de Gratenhorst - Esta aldea está situada en el centro de un jardín de Morr que es aproximadamente el doble de su tamaño. Los lugareños dicen que esto es para que sus antepasados puedan protegerlos de los malos espíritus y no parecen tener ningún problema al estar rodeados de tumbas y superados por sus muertos al menos cuatro a uno. Otros tienen una opinión diferente y afirman que tener una aldea en medio del más grande cementerio de la provincia es una pura locura. A pesar de estos hechos la aldea recibe un número decente de viajeros que acuden aquí (a menudo con mucha ropa y acompañados de sirvientes encorvados), quienes consideran muy conveniente la idea de posadas y tiendas rodeadas de muertos.

51-55 Las Cuevas de Braunschweig - Construido en la ladera de una colina, este pueblo está parte por encima del suelo y parte por debajo. Extensas obras mineras salpican el área y una constante y densa capa de humo pende sobre el lugar desde forjas y fundiciones. Braunschweig también cuenta con la población de enanos más grande de la provincia y tanto mercaderes como menestrales acuden de muy lejos para comprar sus artesanías o contratarlos para trabajos. También es un buen lugar para encontrar trabajo como aventurero, ya que las minas son lugares peligrosos, y constantemente necesitan ser limpiadas de alimañas.



56-60 El Cruce de Luther - Esta pobre aldea ribereña está constituida de chozas inclinadas y embarcaderos pudridos. La gente aquí es igualmente furtiva y lamentable, ocupándose de sus negocios generalmente después del anochecer. La guardia local hace la vista gorda a estos tratos infames y el Cruce de Luther se ha ganado una reputación bien merecida como una guarida para contrabandistas y piratas fluviales. Por supuesto, también es un lugar excelente para encontrar trabajo en el río, a condición de que no se hagan demasiadas preguntas acerca de sus empleadores.

61-65 El camino de Geistein - Este largo tramo 30 millas de camino pavimentado discurre en línea recta como una herida de espada por medio condado. Hecho de una extraña piedra blanca que parece haber sido colocada en una larga franja continua, el camino no se parece a ningún otro dentro del Imperio y se ha convertido en un conocido punto de referencia local. A lo largo de su longitud han surgido aldeas y posadas, utilizando su proximidad a la carretera para aumentar su comercio y una rama especial de patrulla de caminos, llamada Guardia Geistein, se ha formado para patrullar esta zona. Algunos dicen que los Elfos, o quizás una raza aún más antigua, construyeron el camino.

66-70

Aldea de Lippingen - Lo primero que notarán los viajeros al entrar en esta aldea es el pequeño tamaño de las casas y granjas. Aunque no son tan diminutas como las que se encuentran en muchas aldeas Halflings, son sin duda más pequeñas de lo normal, un hecho que se ve reforzado al ver a los lugareños, quienes parecen coincidir con sus edificios en escala. Más extraño aún son las crías en miniatura o los cerdos, caballos y vacas que se guardan aquí, lo que lleva a los viajeros a mantener constantemente las distancias y preguntarse si no han aumentado repentinamente de tamaño ellos mismos.

71-75

Asilo de Heidelberg - Este sombrío e inhóspito manicomio fue construido a propósito en las afueras del pueblo para mantener a los encerrados lejos de la gente decente y normal del Imperio. No se sabe que ocurre exactamente en el asilo y tanto los guardias como médicos mantiene la boca cerrada sobre lo que han visto dentro de sus oscuros muros de piedra. Se rumorea que los nobles poderosos envían a sus molestos familiares aquí cuando desean quitárselos de enmedio.

76-80

Granjas de Sowlund - Esta pequeña y autosuficiente comunidad agrícola está poblada enteramente por Halflings. Construida sobre el principio de que todos los Halflings son iguales, el colectivo agrícola, como lo llaman, es un centro para el pensamiento poco ortodoxo y comportamiento económico radical. Su líder, un Halfling llamado Ludin, proclama que el lugar pacífico que han creado es el futuro del Imperio y que un día todos vivirán en una sociedad perfecta de iguales, al igual que él y sus hermanos Halflings.

81-85

Las Ruinas de Slavak - La Tormenta del Caos y los horrores de la guerra han devastado Slavak, reduciendo el pueblo a un montón de escombros. Su mugrienta y hambrienta población soporta una dura existencia tribal rebuscando entre las cenizas y maderas carbonizadas de sus hogares simplemente tratando de sobrevivir. No hay nada más que tristeza aquí para los viajeros y un recordatorio escalofriante de lo que el destino podría estar reservando al Imperio.

86-90

Campamento Strigany de Elfrieda - Colmado con sorpresas y maravillas, este campo Strigany se extiende a través de un amplio prado, lleno de coloridos carros y tiendas de campaña. Aquellos que deseen visitar el campamento sólo podrán hacerlo con el permiso expreso del líder Strigany, Elfrieda, quien, si aprueba a los viajeros, los dejará permanecer por un tiempo. Aquellos que se detengan aquí podrán disfrutar de la hospitalidad y las formas exóticas de los Strigany, así como realizar trueques de bienes extraños y raros reunidos durante sus viajes. Sin embargo, se advierte a los visitantes que no causen problemas o hagan regateos poco sabios, ya que más de un "invitado" de los Strigany ha desaparecido sin dejar rastro.



91-95

Campamento Militar del Barón Leopold - Este es el campamento del regimiento del Barón Leopold, unos 3.000 hombres fuertes. Alrededor de los grandes pabellones del barón y sus comandantes se esparcen las tiendas de sus hombres, incluyendo varias unidades de caballería ligera, herreruelos e incluso algunos de los legendarios Caballeros Pantera. Más allá de este mar de tiendas militares se extiende uno aún más grande, albergando a los miembros de séquito, proporcionando todos los servicios imaginables. Este es un buen lugar para comprar y vender tanto armas como armaduras y recoger noticias, sin embargo, los hombres aptos deben tener cuidado, no sea que se encuentren de repente reclutados en la fuerza del barón.

96-100

Aldea de Heiss - Esta pequeña y espeluznante aldea se encuentra oculta en un tranquilo valle a una buena distancia de sus vecinos más cercanos. No hace mucho, una cepa virulenta de Fiebre Gris barrió el pueblo y mató a casi todas las personas mayores de doce años. Curiosamente, la vida ha continuado en Heiss con los niños realizando el trabajo que una vez desempeñaron sus padres y formando una pequeña comunidad apretada que se ha vuelto desconfiada de los adultos, tanto es así que los adultos que sobrevivieron a la enfermedad se han marchado dejando a los jóvenes ante su propio destino.

- Sucesos Extraños -

Las aldeas y pequeñas comunidades albergan oscuros secretos que no quieren que el mundo exterior conozca. Los personajes que permanecen en dichos lugares pueden decidir indagar en estos misterios por sí mismos, su curiosidad puede verse despertada por extraños sonidos en la noche, raras pistas dejadas a la vista y las atónitas miradas de los lugareños. Si deseas dar a tu asentamiento algunas artimañas oscuras puedes escoger una de la lista siguiente. Sin embargo, si tus personajes deciden investigar, ten cuidado de no dar demasiada información en poco tiempo, ya que ninguna aldea revelara sus secretos con tanta facilidad.

Un asesinato muy sucio

Un terrible y espantoso asesinato se ha cometido recientemente en el pueblo, posiblemente de un Alguacil o un Recaudador de Impuestos Imperial. Quien quiera que sea, los lugareños lo han ocultado y están protegiendo a la persona o personas responsables. Sin embargo, este tipo de crímenes tienen una forma de resolverse, y para aquellos que saben dónde buscar, hay pistas sobre la identidad del asesino que todavía pueden ser encontradas.

Viejas Costumbres

Los aldeanos mantienen secretamente algunas viejas costumbres desde hace mucho tiempo prohibidas en las zonas más civilizadas del Imperio. Éstas pueden ser cosas tan extrañas como la adoración a los antiguos espíritus de la naturaleza, permitiendo el matrimonio entre los cerdos o mantener el queso más allá de una rotación completa de las estaciones. Sabiendo muy bien que los forasteros no entenderían sus costumbres, los aldeanos están dispuestos a guardar sus secretos, soliendo recurrir a medidas extremas para evitar que la gente hable.

Plaga de Locos

Varios de los habitantes se han vuelto locos y han sido encerrados por sus vecinos para su propia seguridad y la de los que les rodean. Peor aún, parece que esta locura se está extendiendo y el alcalde está teniendo dificultades para contener la situación. Es sólo cuestión de tiempo que las noticias de la plaga se extiendan y los Cazadores de Brujas sean convocados...

El Lugar más Feliz del Imperio

Los habitantes de esta aldea están extrañamente felices todo el tiempo y caminan con sonrisas vacías en sus caras mientras realizan sus tareas diarias. Los extranjeros son recibidos aquí con los brazos abiertos y los que permanecen pueden verse detenidos por los lugareños, quienes "sólo desean hacerlos felices". Independientemente de lo que realmente suceda en esta aldea terminará inevitablemente con los personajes en el centro de una muchedumbre con los ojos vidriosos cantando "¡Uno de nosotros, uno de nosotros!"

Un monstruo Entre Nosotros

Algo oscuro y antinatural ha trasladado su residencia a este pueblo, ocultándose entre los habitantes humanos y usándolos para encubrir sus malvadas acciones. Esta criatura podría ser un vampiro, un hechicero del Caos o tal vez una masa

mutante telepática como cerebros. Sea lo que fuera, la criatura tiene una fuerte influencia sobre la población y lanzará felizmente a los beligerantes campesinos contra los personajes si existe algún peligro para su existencia.

Secretos Imperiales

Esta aldea no es en realidad lo que parece ser sino un puesto avanzado secreto y financiado por el Imperio. Sólo una inspección más cercana revelará que los "aldeanos" són en realidad agentes Imperiales entrenados que simplemente se hacen pasar por herreros, panaderos, granjeros y similares. Qué hace exactamente el Imperio, alrededor o bajo esta aldea se desconoce pero algunos lugareños cercanos han mencionado ver extrañas luces verdes en el cielo por la noche y huellas diminutas dejadas en los senderos del bosque.

Tráfico de Esclavos

Este pueblo fronterizo forma parte de una ruta secreta y clandestina sobre el comercio de esclavos. La mayoría de los habitantes del pueblo saben todo acerca de esta vil práctica pero están demasiado asustados como para hacer algo o ganan demasiado dinero para preocuparse por ello. Los personajes que traten de limpiar este lugar pronto tendrán un problema más grande en sus manos, ya que los señores de esclavos enviar agentes para averiguar qué ha ocurrido con el flujo de su mercancía.

Tesoro Oculto

Existe algo de gran valor enterrado bajo el pueblo. Si es un cofre lleno con coronas de oro, una valiosa reliquia o tal vez una colección de la poesía del Emperador es decisión del DJ, pero alguien en el pueblo sabe que está allí y está tratando de desenterrarlo en secreto sin que nadie más se entere. Desafortunadamente esto no es un trabajo para un solo hombre y ha tenido que pedir la ayuda de algunos aldeanos, causando golpes en la noche, extraños montones de tierra y todo tipo de rumores.

Ladrones!

La aldea está llena de carteristas, matones y charlatanes todos fingiendo ser honestos comerciantes para robar a los incautos viajeros. Al principio los personajes podrán percartarse de los altos precios, la mala calidad de los bienes y el extraño penique o dos perdidos a su paso, pero cuanto más tiempo permanezcan aquí, más evidente se hará la realidad de que el pueblo entero les esta sacando su dinero. Si los personajes descubren la verdadera naturaleza de los ciudadanos, los ladrones sin duda decidirán organizar un acercamiento más directo a la adquisición de sus riquezas.

Experimentos Oscuros

El médico local ha llevado a cabo experimentos horribles y antinaturales con los aldeanos. Todo el mundo está tan aterrorizado de él y de sus lacayos que temen pedir ayuda abiertamente y, en lugar de eso, en secreto tratan de transmitir mensajes a los viajeros. Si los personajes desenmascaran al buen médico y se enfrentan a él, no caerá sin luchar, llamara a algunos de sus experimentos más exitosos a acudir en su ayuda...

– Part III: Gente y Tramas –



Esta sección incluye Personajes No Jugadores (PJs) y sus tramas. Como en la sección anterior, las ideas y descripciones proporcionadas aquí están diseñadas para ofrecerte una gran cantidad de inspiración y motivación para crear tus propios personajes y aventuras. Siéntete libre para usar estas ideas en de manera que mejor te convenga, recortándolas, cambiándolas y ampliándolas para que se adapten a tus necesidades.

La Sal del Imperio

Los PJs son una parte vital de cualquier aventura y dan a tus jugadores una serie de personajes con los que pueden trabar amistad, traicionar, luchar, manipular y disfrutar de magníficas conversaciones. Por supuesto el tener que dirigir con una equilibrada variedad de PJs en mente puede ser una tarea agotadora y desalentadora, incluso para los DJs de pensamiento más rápido. Para hacer esta tarea un poco más fácil esta tabla ofrece una colección de nombres y descripciones breves de algunos de los personajes únicos del Mundo de Warhammer.

Ten en cuenta que ninguno de estos personajes se ha desarrollado más allá de su nombre y descripción (más que suficiente para un encuentro casual en una taberna o camino), aunque si deseas ampliarlos puedes utilizar el reglamento del WFRP para agregar Profesiones, Perfiles y Enseres.

- Personajes -

Tirada Personaje

- 01-02 **Sergor van Stein** - Alto y encorvado, Stein fue una vez un devoto sacerdote de Morr hasta que su templo fue destruido por una criatura de la noche. Desde entonces se ha convertido en un Cazador de Vampiros, y es propenso a sombrías predicciones sobre la naturaleza inevitable de la muerte.
- 03-04 **Schafer** - Pequeño y furtivo, Schafer tiene problemas para mantenerse quieto y se agita constantemente. Antiguamente era un perista de poca monta en Averheim, una huida milagrosa de una taberna en llamas cambió su vida, y ahora silenciosamente difunde la palabra de Ranald.
- 05-06 **Tomsk Borne** - Un corpulento hombre con cicatrices en el rostro, la apariencia de Born es suficiente para hacer que la mayoría de la gente le de un amplio espacio. Sin embargo, el acobardado y tímido Alguacil es un cobarde indeciso que se esconde en las tabernas para eludir su trabajo.
- 07-08 **Dietrich Storn** - Hombre delgado y diminuto, Storn parece llevar una cara de desprecio constante en sus generosos rasgos. Un consumado y despiadado Duelista, siente un perverso placer en desafiar a los hombres que sabe que vencera fácilmente.
- 09-10 **Guido Strooks** - Viejo y arrugado, Strooks alterna entre parecer a un viejo tonto y un idiota indiferente. Expulsado de la Escuela Imperial de Ingenieros, es un inventor peligroso sin talento.
- 11-12 **Hanna Lengenfeld** - Exuberante y afable, la morena Hanna es una moza de taberna en la Cabeza de la Rata, y uno de los principales atractivos del establecimiento, debido sobre todo al hecho de que la taberna tiene poco más que ofrecer.
- 13-14 **Imrak Imrakson** - Antaño fue un exitoso mercader Enano, pero fue traicionado por su esposa y socio comercial. Ahora, Imrak es un MataTrolls y conserva una profunda amargura hacia todas las mujeres, extendiéndose incluso a cualquier cosa que pueda identificar como femenina.
- 15-16 **Greta Berrystone** - Una parlanchina cocinera Halfling, Greta es notable tanto por su aspecto desaliñado como por sus prácticas de cocina poco ortodoxas. A cualquiera que la escuche, hablará sobre las mejores maneras de cocinar moscas pantanosas, hocico de tierra y paloma de túnel.
- 17-18 **Akisame Rei** - Una misteriosa espadachina Catayana, la pequeña Rei viste fluidas sedas coloridas y acecha a sus víctimas con la gracia mortal de un felino. Solo habla con frases cortas, a menudo murmurando para sí misma en su propia lengua.
- 19-20 **Jonash Yager** - Un apuesto joven, Yager está tratando de labrarse un camino como un Salteador de Caminos, atacando diligencias, carros y viajeros solitarios. Lamentablemente es blando de corazón y más de una vez ha dejado escapar a su presa tras oír historias de desgracia.
- 21-22 **Kiran Blouchmen** - Un hombre robusto con gruesos y musculosos miembros, y una barba fina, Blouchmen es el capitán de la Rosa Blanca, un buque mercante de Marienburgo. Es honesto y directo, tanto en los negocios como en el placer.
- 23-24 **Dirk** - Un canoso leñador y ex-mercenario, Dirk es tan áspero como sugiere su apariencia. Además tiene poca paciencia para con la gente tímida de la ciudad, como él los llama, y no siente ningún respecto hacia aquellos que son incapaces de sobrevivir a solas en las regiones salvajes.
- 25-26 **Jeremiah Bickhame** - Un magnífico y apuesto Charlatán, Bickhame se abre camino en el mundo con su veloz ingenio y nobles encantos, o, si fallan, una profusión de disculpas. También es dado a hacer tanto extrañas caras como bailar improvisadas gigas.
- 27-28 **Hans Svenrickson** - Un viejo y agotado patrullero de caminos, Hans lleva las cicatrices de una vida dura y amarga. Añadidos a sus problemas esta su terrible alcoholismo que lo conducen a ataques de rabia y desesperación en partes iguales.
- 29-30 **Amy** - Una mugrienta jovencita que ha pasado la mayor parte de su vida viviendo en la cuneta, Amy es una despiadada carroñera, oportunista y carterista. Es feliz con decir lo que piensa y tiene poco respeto por el rango o posición, despreciando a aquellos que se dan "aires".
- 31-32 **Sir Vincent Tristrell** - Un apuesto caballero Bretoniano en sus años intermedios, Tristrell ha abandonado sus tierras natales para buscar el Grial. Su testaruda devoción en esta tarea le ha convertido en alguien muy aburrido con quien hablar, pues lo único que le interesa es completar su objetivo.
- 33-34 **Elsa Gotokisdotr** - Una experimentada cirujana y médico Enana, Elsa advierte activamente a los demás que se alejen de las falsas promesas de los templos y sacerdotes y les pide que pongan su fe en la ciencia de la medicina. Incluso puede demostrar su valor... algunas veces.
- 35-36 **Kurt Adelsbrad** - A pesar de tener un solo ojo, Kurt es un experto Tirador y siempre está buscando trabajo. Joven y audaz, es dado a furiosas reivindicaciones sobre sus habilidades con un arco, que afortunadamente para él, resultan ser verdad la mayoría de las veces.

37-38 **Ellar Eggar** - Un hombre con sobrepeso pero meticulosamente limpio, Ellar tiene una lenta y segura manera de hablar que le sirve bien en su papel como cortesano. Por supuesto, con una mente tan aguda y atenta mirada podría hacerlo igual de bien como un espía.

39-40 **Brand** - Un canoso mercenario y campeón judicial, Brand mide más de 2 metros de altura con un grosor a juego. Si alguna vez hubo un alma nacida para el combate es este hombre, y una cara llena de cicatrices demuestra muchos años de experiencia.

41-42 **Exavior Aldana** - Un hombre moreno y sin afeitarse, Aldana procede de Tilea y venderá su espada a cualquiera con monedas para pagarla. Un mujeriego desvergonzado, su espada es sólo un poco más mortal que la adulación interminable que prodiga sobre las mujeres.

43-44 **Yosef de Heller** - Un hombre inquietante y pálido con grandes ojos nerviosos, Heller es un aprendiz de hechicero de Altdorf. De habla suave y aparentemente inseguro de sí mismo y muestra un interés malsano por las formas más oscuras de la magia.

45-46 **Conde Droudul Stani** - Este alto Sylvaniano de piel pálida es un arrogante y vanidoso noble quien no tolerará ninguna mala palabra sobre su tierra natal. Él también habla altamente del Imperio como si fuese culpable por aparecer menos que leal al emperador.



47-48 **Jost Talbergh** - Un corto y rechoncho hombre con un hábito desagradable de sudar profusamente, Talbergh es un incompetente, pero increíblemente afortunado, mercader. Aunque no muestra en absoluto ningún sentido comercial, ha logrado de algún modo hacerse un nombre y una fortuna para sí mismo.

49-50 **Hans Kellen** - Este fétido pescador proviene de Marienburg. Lleno de historias sobre el mar, barcos y monstruos escamosos siempre hablará sin sentido a nadie y a todos. Si sus historias sostienen alguna verdad o no depende de la decisión del oyente.

51-52 **Gret Lorghen** - Larguirucho y de poderosa complexión, Lorghen es ladrón de tumbas con un fuerte estómago de cierta reputación. Tiene buen ojo para los cadáveres provechosos y largos brazos musculosos con los cuales sacarlos de sus profundos agujeros.

53-54 **Kor Serell** - El brillo maligno de sus ojos élficos traicionan su naturaleza no tan élfica. De corazón salvaje y aventurero disfruta del latrocinio hasta el punto que otros pícaros se mantienen lejos de ella por miedo a ser descubiertos.

55-56 **Stig Boven** - A pesar de su gran tamaño y puños como jamones, Stig es un seguidor cuidadoso y cauteloso. Haciendo su camino como master forger, hay pocos que pueden desacreditar su trabajo, aunque muchos se preguntan cómo un hombre con dedos tan grandes puede hacer letras tan finas.

57-58 **Padre Fiegler** - Agotado y desaliñado, Fiegler es un anciano con una fe vacilante hacia Sigmar. Trabajar como exorcista lo ha hastiado de los horrores del mundo y también está erosionando lentamente su cordura.

59-60 **Clog Sweetbelly** - Por su propia reputación, nadie sabe más sobre cerdos que Sweetbelly. Un talentoso porquerizo, este Halfling está bien adiestrado en las maneras de los cerdos, sin embargo detrás de esta habilidad oculta un miedo secreto hacia cualquiera más grande que él.

61-62 **Mils Pigunt** - Agradable y un buen conversador, Mils es un escriba de la provincia de Wissenland. Para mantener sus habilidades en la mejor forma posible, tiene el hábito de anotar constantemente todo lo que se dice a su alrededor.

63-64 **Gisbert de Grissenwald** - La minería es un negocio peligroso, algo que el sucio y mugriento Gisbert conoce bien. Lleno de melancolía por la minería, pasa su tiempo (cuando no está minando en las minas de Grissenwald) borracho y malhumorado.

65-66 **Fimra Nal** - Silencioso como la muerte, Nal es un consumado Cazador Fantasma Elfo, siempre en busca de la vil corrupción del Caos. Inquieto por estar inactivo demasiado tiempo, sólo hablará con aquellos que él cree que puede usar para localizar a su presa.

67-68 **Azel** - Grosero y testarudo, es un milagro que este viejo no haya sido prendido por los Cazadores de Brujas. Ciertamente, deberían prestarle más atención, si no por sus puntos de vista heréticos sobre el Imperio, entonces por su peligrosa aventura en la Magia Tradicional.

69-70 **Montly** - Impulsado por una fascinación con los cielos, Montly es un experimentado e imaginativo astrólogo. Últimamente también ha estado contemplando unirse con una expedición a las tierras del sur, ansioso por contemplar diferentes cielos.

71-72 **Klaus de Hergig** - Un resuelto y apasionado estudiante de política, Klaus es un joven apuesto con una mirada de acero. Sin embargo, bajo la apariencia de este serio personaje se esconde el corazón de un poeta y secretamente escribe sonetos de amor cuando no hay otros estudiantes a su alrededor.

73-74 **Boris Yoseph Stornson** - Un hombre pequeño y musculoso, Stornson es un cruel y violento mercenario Kislevita cuya comprensión deficiente del Reikspiel ha iniciado más de una pelea.

75-76 **La Condesa Fierro del Vago** - Una noble Estaliana, la condesa es alta y hermosa con largos rizos negros y rasgos elegantes. Aunque normalmente no se relaciona con plebeyos, es bastante vulnerable a la adulación y regalos.

77-78 **Ulich Khans** - La terrible reputación de este temido jefe de forajidos le precede donde quiera que vaya, y siempre está ligeramente decepcionado cuando sus víctimas no lo reconocen. Esto, por supuesto, no les ahorra en modo alguno sus violentas y criminales atenciones.

79-80 **Ilouise Goldtouch** - Articulada y precisa con su lenguaje, Goldtouch es una hábil embajadora Élfica cuya misión es entender a los seres humanos y sus formas. Incluso después de casi cincuenta años, ella es la primera en admitir que todavía encuentra sus hábitos y prácticas extrañas.

81-82 **Gant** - Sucio y desaliñado, Gant es un barquero a tiempo parcial y vendedor de cadáveres a tiempo completo. Algunas de sus bromas en la venta de cadáveres podrían incluir: "Nunca sabes cuando puedes necesitar un cadáver, mil y un usos tienen, es como tener un segundo cuerpo, no lo sabías?"

83-84 **Rufus** - Típico vigilante del Imperio, Rufus es un hombre de grandes cicatrices, violento, corrupto y codicioso en igual medida. Algunos podrían decir que la única manera de mantener la paz es usar hombres como Rufus ... por supuesto, probablemente esta gente nunca lo haya conocido.

85-86 **Steinbeck Rasp** - La línea entre cirugía y carnicería es fina, que Rasp felizmente cruza de un lado a otro. Un seguidor desagradable, sus habilidades como barbero cirujano serían mejores si no disfrutará causando tanto dolor.



87-88 **Sloven Blooghter** - Interesado sólo en cuánta más riqueza puede adquirir, Blooghter utilizará a la gente sin piedad para promover sus negocios. A pesar de su fortuna y estatus como Burgués es un tacaño temible y viste ropas muy simples, sin adornos.

89-90 **Lavinia** - Una mal humorada anciana, Lavinia posee y dirige la taberna del Caballo Solitario con un insensible desprecio hacia sus clientes. No es de extrañar que muchos especulen que el nombre de la taberna del Caballo Solitario es debido a su propietaria.

91-92 **Luther Gottfried** - Un viejo y decrepito Caballero de Morr, Gottfried observa el mundo con desprecio a través de su único ojo. Es especialmente duro con los sacerdotes y eruditos que profesan saber todo sobre el mundo a pesar de que nunca han viajado más allá de las fronteras del Imperio.

93-94 **Johannes Becker** - Alto y de buena complexión con penetrantes ojos azules, Becker es el arquetipo del hombre imperial. Como es de esperar, pertenece a la elite del Rieksguard y viaja por el Imperio investigando las amenazas a la seguridad del dominio Imperial.

95-96 **Krass Ivanovitch** - Un pirata Kislevita y azote del Mara de las Garras, Ivanovitch es un hombre peligroso con quien cruzarse pero un buen amigo a tener. Con contactos en todo el Viejo Mundo es también una valiosa fuente de información.

97-98 **Ilsa Braun** - Hermosa como una pequeña y delicada flor, Ilsa es la confidente y amante del notorio forajido Atleir Feiss. Esto ha echo que más de un hombre desapareciese en los bosques por intentar acercarse a ella.

99-100 **Pwendell Medio Penique** - Pequeña pero valiente, Medio Penique es una famosa cazadora de vampiros y aventurera extraordinaria. Más segura de si misma que la mayoría de la partidas de guerra del Caos, siempre está buscando nuevos retos para afrontar y enemigos que vencer.

- Ganchos de Trama -

A veces todo lo que se necesita para crear una gran aventura de Warhammer es un buen lugar donde comenzar. Las descripciones y ganchos de trama presentados a continuación están destinados a darte algunas ideas con las cuales poder ampliar tus propias aventuras. También puedes usar estas descripciones para generar al azar los cotilleos locales, haciendo alusión a los misterios y las tramas que los personajes pueden perseguir si así lo deciden, o rehusar entre risas como si se trataran de cuentos farfullados por borrachos.

Tirada Trama

- | | | | |
|-------|---|-------|---|
| 01-02 | En el interior del Gran Bosque se encuentra el pueblo abandonado de Ditzand. Los rumores y cuentos abundan en cuanto a por qué los ciudadanos huyeron, pero todos coinciden en que sellaron las puertas del templo antes de su partida. | 19-20 | Las relaciones entre las baronías adyacentes de Rechlard y Karnborough en Wissenland han estado tensas por algún tiempo. Cuando la hija del Barón Karnborough fue secuestrada, la guerra abierta sólo fue impedida por el Conde Elector de Wissenland prometiendo enviar un grupo para investigar. |
| 03-04 | La cripta de la familia Flycher es única entre las tumbas y los mausoleos de Nuln. A pesar de la casi legendaria riqueza de la familia, la tumba nunca ha sido profanada con éxito y aquellos que lo intentan nunca se les vuelve a ver. | 21-22 | El negocio del asesinato es tan competitivo como cualquier otro. Las reputaciones pueden ganarse y romperse con la sutileza del trabajo de un asesino, y por lo tanto están dispuestos a pagar precios extraordinariamente elevados por las necesidades de su oficio, artículos tales como saliva de quimera y rastro de mantícora. |
| 05-06 | El pueblo de Siegfriedhof puede alardear sobre algunos de los vigilantes y patrulleros de caminos más duros en todo el imperio. Su proximidad a la tierra maldita de Sylvania hace que sólo los más valientes reclutas pueden esperar sobrevivir a su primer mes. | 23-24 | Las inhóspitas tierras de Kislev están sembradas con los huesos de las antiguas bestias que lucharon junto a las hordas del Caos. Se dice que algunos de estos restos todavía contienen un residuo de magia, y los magos a través del Imperio ofrecen una sustancial recompensa a aquellos lo suficientemente valientes como para recuperarlos. |
| 07-08 | Para la mayoría de la población del Imperio los skaven son un mito utilizado para asustar a niños desobedientes. En la ciudad de Wartbad podría estallar una verdadera rebelión si sus buenas gentes descubren que un grupo de estas repugnantes criaturas andan sueltas y secuestrando niños. | 25-26 | Sin duda la tarea más ingrata en el Imperio es la del recaudador de impuestos. Los ricos Burgueses harán casi cualquier cosa para evitar que el Emperador obtenga su parte justa de sus ganancias, y pocos bandidos pueden resistirse a un recaudador de impuestos con una mula cargada detrás el. |
| 09-10 | Los habitantes en la aldea de Koch siempre han tenido problemas con los trabajadores de la cercana mina de Hahbrandt, pero desde la misteriosa muerte del único vigilante, las cosas han ido de mal en peor. | 27-28 | El barrio Elfo en Marienburg se ha visto envuelto en problemas últimamente. Tiendas y almacenes han sido incendiados y pintadas anti-Elfos están apareciendo por toda la ciudad. Las autoridades desean ver la situación resuelta, y rápidamente. |
| 11-12 | Las costas de la lejana Albión están plagadas con los huesos de marineros y aventureros naufragados. Sólo los más ingeniosos pueden esperar sobrevivir en este brumoso mundo de gigantes el tiempo suficiente para que otro barco a pase y los rescate. | 29-30 | En todo el Imperio, existe una común y falsa idea de que los Halflings son simple gente inofensiva. Esto es porque la mayoría de los seres Humanos y Enanos les prestan tan poca atención que los asesinos Halflings son algunos de los mejores en el negocio, y los más difíciles de atrapar. |
| 13-14 | A pesar de la persistente amenaza de la temida Viruela Roja y los rumores sobre los muertos vivientes acechando las calles, incontables aventureros y cazadores de tesoros buscan el pueblo abandonado de Blutroch por oro y otros botines. | 31-32 | Todo el mundo en el Imperio sabe que el mejor queso ahumado del mundo proviene de Sprinthof. A roll de madurado Sprinthof Azul cuesta una considerable suma de oro, un hecho que no han pasado por alto los demás fabricantes de queso que harán cualquier cosa para conseguir la receta secreta. |
| 15-16 | La aldea de Samsau es un lugar tranquilo, sombrío y carente de risas. Durante muchos meses, una oscura forma bestial ha estado acechando a través de los bosques circundantes, y no pasa una semana sin que otro aldeano desaparezca. | | |
| 17-18 | Aunque el contacto entre los seres humanos y los Enanos suele ser cordial, historias surgen de la ciudad de Loftr cerca de las Montañas del Fin del Mundo describen a una banda de Enanos con aspecto extraño quienes han asumido el control de la mina local y atacan a todos los viajeros que se acercan demasiado. | | |

- 33-34 El pueblo subterráneo de Breder es un refugio para cultistas y sirvientes de los Dioses Oscuros. Después de numerosos intentos fallidos por recapturarlo, el Conde Ludenhof decretó que el pueblo debía ser destruido, detonando una carga explosiva en su podrido corazón.
- 35-36 Es costumbre en los asentamientos cercanos a Sylvania en quemar los cuerpos de los seres queridos después de la muerte tan pronto como sea posible. Cuando un cadáver desaparece, es indudablemente obra de los ladrones de tumbas en alianza con las criaturas del mal.
- 37-38 Siempre ha habido cuentos sobre un mítico manantial que concede la vida eterna a todos los que beben de él. Ahora un mercader en Reikland afirma haberlo encontrado, y por un precio "muy razonable" está dispuesto a guiar a la gente hacia su ubicación. Lo extraño es que nunca regresan.
- 39-40 Si bien es cierto que hay un mundo de aventuras a la espera de ser descubierto a través del mar, para algunos, la vida a bordo de un barco y los encuentros cotidianos con krakens, piratas, Elfos Oscuros, buques fantasmas, calamares gigantes y miles de otras cosas terribles son aventuras más que suficientes.
- 41-42 Numerosas enfermedades afligen a las gentes del Imperio. La última, conocida como Gritos Espasmodicos, causa ataques incontrolables y viles flatulencias. Algunos boticarios creen saber cómo curar esta enfermedad, si sólo pudieran encontrar los ingredientes.
- 43-44 Los pescadores siempre hablan de cuentos relacionados con sirenas, pero últimamente, en los pueblos a lo largo de la costa del Mar de las Garras, estas historias también provienen de mercaderes y aldeanos, e incluso hay informes de gente desaparecida.
- 45-46 Un anuncio ha sido clavado en las puertas del zoo Imperial de Altdorf: "Se compran, huevos de grifo y dragón, alta recompensa a recibir."
- 47-48 Los hechiceros vulgares y otros conjuradores no autorizados están siendo perseguidos por todo el Imperio. Aunque quemarlos pueda parecer áspero, otras opciones conducen inevitablemente a la posesión demoníaca y la muerte del mago junto a cualquier persona a su alrededor.
- 49-50 A lo largo de las Montañas del Fin del Mundo se pueden encontrar las ruinas de antiguas fortalezas enanas, cuyos tesoros están ahora en manos de goblins y orcos. Desesperados por recuperar sus hogares y riquezas, los aventureros enanos regresan con regularidad a estas salas perdidas, acompañados por guardias y mercenarios, prometiendo una parte del botín.
- 51-52 Incluso en un mundo que alberga a criaturas tan maravillosas como Hipogrifos y Serpientes Marinas, existen escritas que realizan el trabajo de su vida para probar la existencia de bestias realmente míticas, tales como tales como el Orco de un Solo Ojo. Aunque nunca tienen éxito, sus viajes siempre son peligrosos.
- 53-54 Por el precio justo, algunos hombres harán cualquier cosa, incluso secuestrar y vender campesinos a los hombres rata. Por su parte, los Skaven saben que los campesinos desaparecidos atraerán mucho menos atención militar que la visión de una rata humanoide, y les complace ver hombres ayudando a lograr sus propios fines.
- 55-56 Las fuerzas del Caos no siempre intentan conquistar el Imperio a través de la guerra abierta: los cultos subversivos tejen complejas tramas por todas partes, con la esperanza de tomar el poder mediante la corrupción de políticos e influyentes burgueses.
- 57-58 Las carreteras y caminos del Viejo Mundo pueden ser peligrosos, y todos los viajeros se sienten aliviados cuando pasan la noche en una gran taberna o albergue. Sin embargo, deben mantener el sentido común, ya que no todos los albergues son tan amables y seguros como pueden parecer a primera vista.
- 59-60 Aya donde escasee la comida y otras mercancías, puedes estar seguro que los burgueses aumentarán los precios. Se sabe que algunos de los burgueses más infames incluso atacan los carros de la competencia, para asegurarse de que sólo sus mercancías alcanzan pueblos aislados.
- 61-62 Tras la devastadora Tormenta del Caos, algunas ciudades y pueblos del norte del Imperio están peligrosamente faltos de alimentos. Los burgueses propietarios de ganado en el sur están dispuestos a mover sus manadas hacia el norte, si sólo pudieran encontrar algunas almas valientes para conducirlos.
- 63-64 Para un pueblo como Bernlock, la falta de ganado es una causa importante de preocupación. Los Trolls con su notorio gusto por las ovejas y cabras, son los principales sospechosos, aunque, a pesar de encontrar grandes y evidentes huellas, no se han visto señales evidentes de un troll, como muerte y destrucción desenfrenadas.
- 65-66 Un viejo loco que afirma ser el jefe del Colegio de Magia Jade ha llegado al pueblo. Afirma que un hechizo malvado le ha robado temporalmente su poder y si alguien lo escolta a las Colegios de Magia en Altdorf, podrá anularlo y concederle a sus guardaespaldas una generosa recompensa.
- 67-68 Las peleas han estado estallando en tabernas por todo el pueblo. El único factor común detrás de estos repentinos episodios de violencia es que había un grupo de juglares extrañamente vestidos tocando en las tabernas justo antes de comenzar la lucha y algunos de los habitantes normalmente respetables que se han visto involucrados hablan sobre la sensación de rabia al escuchar su misteriosa música.

- 69-70 A través del imperio, la palabra de los Cazadores de Brujas es ley e incluso los condados del elector no están por encima de su justicia. Aunque el castigo por suplantar a un Cazador de Brujas es la muerte, declarar brujo a un rival para asesinarlo es una perspectiva tentadora, aunque arriesgada, para los despiadados.
- 71-72 En la batalla contra los muchos cultos secretos que esperan traer la ruina al Imperio, el curso de acción más arriesgado es infiltrarse y destruirlos desde el interior. Aunque las recompensas serían abundantes, sólo los más fuertes pueden esperar tener éxito.
- 73-74 Aunque las fuerzas demoníacas de Archaon fueran devueltas al Reino del Caos y su vínculo con el mundo material cortado, las inmensas energías mágicas desencadenadas durante el conflicto han dejado áreas débiles en el tejido de la realidad y las incursiones demoníacas son todavía una posibilidad en muchos lugares.
- 75-76 Cuando un hombre rico muere en el Imperio, su familia y sus asociados a menudo pierden poco tiempo en reclamar su riqueza para sí mismos. Por supuesto, sin un testamento anunciado, testificado y aprobado por los sacerdotes de Morr, esto suele crear algunos resultados desagradables, ya que los desconsolados parientes harán casi cualquier cosa con el fin de obtener su herencia, incluyendo la contratación de personas para probar o hacer cumplir su reclamación.
- 77-78 La Escuela Imperial de Ingeniería en Nuln siempre está produciendo nuevos y maravillosos inventos. Estos nuevos aparatos y artilugios impulsados por vapor son menos fiables y la escuela de ingeniería está siempre en busca de personas valientes y audaces dispuestas a probar sus artilugios.
- 79-80 La vida de un leñador en el imperio puede ser peligrosa y talar los árboles del bosque tiene la costumbre de alterar más que la fauna local. En algunas partes del Imperio, trabajar para una empresa maderera puede hacer a un hombre muy rico, siempre y cuando, regrese vivo del bosque.
- 81-82 La Tormenta del Caos ha devastado innumerables granjas y pueblos a lo largo de las provincias del norte y su reconstrucción será una tarea larga y difícil. Sin embargo, prestar una mano para restaurar la tierra es también una gran oportunidad y permite a la gente emprendedora colocarse en posiciones de poder y cosechar las recompensas que han ayudado a crear.
- 83-84 Se ha oído un rumor sobre una repentina convocatoria de hechiceros vulgares y otros adaptados mágicos. Si se permite que este encuentro suceda podría traer nefastas consecuencias para las aldeas locales ya que incluso un solo hechicero vulgar es suficiente para causar caos y locura.
- 85-86 El 34º de Alabarderos de Ostland ha desaparecido en los bosques sin dejar rastro. Que desaparezcan los soldados no es un suceso inusual, pero sí es preocupante que lo haga un regimiento entero de las tropas del emperador sin ni siquiera un solo sobreviviente.
- 87-88 Una llamante estrella azul ha sido vista caer desde cielo a las Colinas Aullantes. Ahora muchas bandas de aventureros, y otras criaturas más desagradables, están buscando su ubicación, todos decididos a ser los primeros en reclamarla para sí mismos.
- 89-90 El famoso Kehricht Wein, una rara y antigua botella de vino de la época de Magnus el Piadoso, ha sido robada de su casa en Altdorf. Una gran recompensa se ofrece por su devolución, aunque por qué fue robado cuando nada en la casa del noble fue perturbado ha llevado a la gente a especular si la botella contenía realmente vino.
- 91-92 Una serie de repentinas y violentas tormentas de nieve han azotado la ciudad de Finseldorf en Reikland. Esto no sería motivo de alarma si no fuera mediados de verano. Algunos afirman que el extraño tiempo está relacionado con el reciente asesinato de un sacerdote de Taal en los bosques cercanos.
- 93-94 Los lugareños han sido recientemente invadidos por una plaga de hambrientos goblins. Las pequeñas criaturas han irrumpido por todas partes, robando comida y destrozando cultivos. Aunque los granjeros han eliminado a un gran número de las criaturas, cada vez más aparecen y se rumorea que algo terrible seguramente seguirá de cerca sobre sus talones.
- 95-96 La aldea de Geheim ha desaparecido por completo. Donde una vez estuvo ahora sólo hay una gigantesca grieta que cae hacia la oscuridad. Más extraño aún es el hecho de que nadie en la zona vio o escuchó nada; Un día el pueblo estaba allí, y al otro no.
- 97-98 Se habla de un enorme pez que es capaz de caminar y acecha en el Río Reik. Varias barcazas y botes han desaparecido y se han encontrado gigantescas huellas de aletas a lo largo de las orillas. Si un pez tan monstruoso existe entonces debe ser localizado y eliminado antes de que comience a atacar aldeas.
- 99-100 A través de su historia el Imperio ha tenido muchas peleas y escaramuzas fronterizas con el Reino de Bretonia, aunque en su mayor parte las dos naciones gozan de buenas relaciones. Sin embargo, recientemente ha habido rumores sobre un nuevo y diferente tipo de conflicto agitando con el vecino occidental del Imperio.

- Un CazaRatas, Noble y Berserker Nórdico entran en una Taberna -

A veces las Profesiones que eligen tus jugadores pueden crear conflictos entre si y puedes acabar preguntándote por qué un presuntuoso Noble desearía codearse con un maloliente Osamentero. De hecho, existen muchas razones, algunas de las cuales se pueden utilizar en la creación de tramas y motivar a tus jugadores para emprender aventuras. Algunas ideas para mezclar Profesiones diferentes podrían incluir:

Escoge a uno de los PJs como un "líder", normalmente el de mayor estatus social, como un Burgués, Noble o Escudero. Los otros PJs trabajarán para el "líder" o serán parte de su séquito. Tienen cuenta que esto no necesariamente pone al "líder" al mando y en cualquier caso puede descubrir rápidamente que asumir la responsabilidad de las acciones del grupo es mucho más problemático de lo que suele parecer.

Dar a los PJs un objetivo común es una manera fácil de hacer que deseen trabajar juntos. Por ejemplo, podrían haber unido fuerzas porque cada uno tiene un trozo de información que, una vez reunidos, conducirá al grupo a un tesoro oculto. Alternativamente, podrían haber sido agraviados por el mismo villano y decidir trabajar juntos para lograr su venganza.

Todos los PJs han sido hechos prisioneros, convertidos en esclavos o reclutados por la milicia. Este método requiere una trama que de alguna manera giré en torno a la fuga de los personajes o de otra manera lidiar con su situación. La principal ventaja de este enfoque, por supuesto, es que instantáneamente hace que todos los PJs sean iguales, así como otorgándoles un objetivo común.



Es posible que los PJs simplemente hayan optado por abandonar sus Profesiones anteriores en busca de aventura. Esta es la manera más fácil de explicar por qué se han reunido y requiere poca planificación. Sin embargo, esto puede desvalorizar las Profesiones de los PJs, ya que prestaran menos atención a la profesión que representan y más sobre las Habilidades y Talentos que ofrecen para la aventura.

Los PJs pueden haber sido seleccionados especialmente por sus Habilidades o Profesiones. Tal vez un individuo poderoso los ha elegido para una tarea y necesita una combinación de sus habilidades especiales. Esto es similar a darles una meta común, aunque se centra en que se les recompense o coaccione para colaborar juntos en lugar de hacerlo a través de su propio deseo.

Diseño y Escritura: Owen Barnes

Desarrollo: Darron Bowley, Kate Flack, Mal Green, Kenton Mills and Lindsey Priestley

Diseño Gráfico: Adrian Wood

Cubierta y Diseño de Portada: Nuala Kinrade, Shawn Brown and John Blanche

Corrección: Mal Green and Lindsey Priestley

Directora de desarrollo WJDR: Kate Flack

Director de Black Industries: Marc Gascoigne

Una Publicación de Black Industries

Igarol

Traductor: Nikki Revisión: Nikki

Deseo dar las gracias a Igest y Phalan pues sin su ayuda la traducción no se hubiera completado

Si desea saber más puede visitarnos en: <http://www.igarol.org/>

ISBN 13: 978-1-84416-445-5

ISBN 10: 1-84416-445-4

GW Product code 6004 0283 026

A Black Industries publication. First published in the UK in 2006 by BL Publishing, Games Workshop Ltd, Willow Road, Nottingham NG7 2WS, UK.

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP Character Folio, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing and the BL Publishing logo, Black Industries and the Black Industries logo, GW, Chaos and all associated marks, logos,

devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Find out more about Black Industries at: www.blackindustries.com. Find out more about Games Workshop and the worlds of Warhammer at: www.games-workshop.com.

Alternatively, call our mail order hotlines on 0115 - 916 40 000 (UK) or 1-800-394-GAME (US). Printed in the EU.

Herramientas del DJ

La Guía Esencial del DJ

Las Herramientas del DJ incluye una pantalla de calidad para el DJ, repleta con prácticas tablas de referencia para dirigir más fácilmente tus partidas de Warhammer Fantasía el Juego de Rol. También viene con un folleto de 32 páginas de herramientas y consejos para dominar el juego de WFRP, llena de ideas para tramas, personajes y lugares de aventura.

Herramientas del DJ incluye:

- Una pantalla de DJ con 4 paneles a todo color que reúne las tablas de WFJR más utilizadas en un solo lugar, y presenta un mapa del Imperio para ayudar a tus jugadores a orientarse.
- Decenas de atractivos encuentros aleatorios para las ciudades y pueblos, así como los caminos solitarios y los bosques que los rodean, con el fin de ayudarte a dar vida al Imperio.
- Una colección de posadas Imperiales exclusivas con clientes, taberneros y secretos peculiares, así como las reglas para una colección de famosos juegos de taberna del Imperio.
- Guías para dirigir a carteristas y mendigos en tus aventuras, incluyendo algunas de sus estafas más comunes que harán vaciar los monederos de los jugadores.
- Detalles y descripciones de interesantes asentamientos del Imperio, desde diminutas aldeas, hasta enormes campamentos militares y moradas mágicas.
- Una gran cantidad de nombres y descripciones de PNJs listos para llenar las calles y los taburetes tabernarios del Imperio.
- Decenas de ganchos e ideas de aventura que pueden ofrecer una breve distracción o convertirse en las semillas de una poderosa campaña.

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Warhammer Fantasy Roleplay and the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP Game Master's Toolkit and the WFRP Game Master's Toolkit logo, WFRP, Citadel and the Citadel Device, BL Publishing and the BL Publishing logo, Black Industries and the Black Industries logo, GW, Chaos and all associated marks, logos, devices, names, races and race insignia, vehicles, locations, units, characters, illustrations and images from the Warhammer World are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.



Black Industries



Black Industries World Wide Web site:
www.blackindustries.com

Product Code: 60040283026

ISBN 13: 978-1-84416-445-5

ISBN 10: 1-84416-445-4

