

WARHAMMER



KARAK AZGAL



Escaneado por



malefius

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

AVENTURAS EN EL RISCO DEL DRAGÓN

WARHAMMER®

KARAK AZGAL

AVENTURAS EN EL RISCO DEL DRAGÓN

Escrito y diseñado por: *William Simoni*Material adicional: *Robert J. Schwalb*Desarrollo: *Robert J. Schwalb* Edición: *Evan Sass*Maquetación y dirección de ilustraciones: *Hal Mangold*Ilustración de cubierta: *Mark Gibbons*Ilustraciones interiores: *Alex Boyd, Tony Parker y Adrian Smith*Cartografía: *Robert Lazzaretti*Directora de desarrollo de WJDR: *Kate Flack*Director del proyecto: *Ewan Lamont* Director de Black Industries: *Simon Butler*

Edición en Castellano

Traducción: *Juanma Coronil*Maquetación: *Violeta Gallego*Edición: *José M. Rey*

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



Edge Entertainment
Apdo. de Correos 13257
41007
Sevilla
España

edge®
www.edgeent.com

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación ni difundida de forma alguna (electrónica, mecánica, fotocopia, grabación ni demás) sin el permiso previo de los publicadores. Se permite fotocopiar el texto de la página 95 exclusivamente para uso personal.

© Games Workshop Limited 2006. Todos los derechos reservados. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, el logotipo de

Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, el logotipo de Black Industries y todas las razas e insignias de razas, marcas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son ®, marca registrada y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2006, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

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

ISBN: 84-95830-85-X

Página web de Black Industries: www.blackindustries.com

Página web de Green Ronin: www.greenronin.com

Página web de Edge Entertainment: www.edgeent.com

— ÍNDICE DE CONTENIDOS —

INTRODUCCIÓN.....3	Encuentros especiales.....42	5. Sala de preparación.....69
CAPÍTULO I: LA CIUDAD DE KARAK AZGAL.. 6	Aventurero o grupo de aventureros.....42	6. Cámara de embalsamamiento.....69
Llegando a la ciudad.....6	Hermanidad de la Barba Hendida.....43	7. Templo de Grungni.....69
La ley.....7	Desafíos.....44	8. Laboratorio del nigromante.....69
Religión.....8	Recompensas.....45	9. Aposentos del nigromante.....69
Comercio y transacciones.....9	Generación de tesoros.....45	10. Capilla de Grungni.....69
CAPÍTULO II: LA FORTALEZA DE SKALFII	Monedas.....45	11. Antecámara de las tumbas inferiores.....69
Construcción enana.....II	Gemas.....45	12. Las tumbas de los obreros.....70
Defensas.....11	Especial.....46	13. Cadáver aterrorizado.....70
Población.....12	CAPÍTULO V: RATAS EN EL SÓTANO.....48	14-15. Salas de las aparecidas.....70
Barrios de la ciudad.....12	El clan Skreet.....48	16. Sala de los mercaderes.....71
El barrio del Templo.....12	El clan Vechiare.....48	17. La Cripta de los Héroes.....71
1. El Gran Templo de los Ancestros.....12	Riesgos de la piedra de disformidad.....48	18. La gran escalera.....72
2. Templo de Myrmidia.....12	Skavens errantes.....48	Nivel dos de la Sala de los Huesos.....72
3. Templo de Shallya.....13	Servidores de la Rata Cornuda.....49	1. La Cámara de las Lamentaciones.....72
4. Templo de Gorlaz el Dorado.....14	Nivel uno de la madriguera del clan Vechiare.....50	2. La Gran Sala de Grungni.....73
El Refugio.....16	A. El pozo.....50	CAPÍTULO VII: PIELES VERDES.....77
5. Torreón de Skalf.....16	B. Bloque de granito.....51	Los orcos Dientes Negros.....77
6. La Fuente de Plata.....16	C. Santuario de Grungni.....51	A. La gran escalera.....77
7. Estatua de Skalf Matadragones.....16	D. Río subterráneo.....51	B. Montacargas de suministro.....78
8. Fortaleza del clan Norgunson.....16	1. Caverna de los guardias skavens.....51	Guarida de los Dientes Negros.....78
9. Fortaleza del clan Durgarson.....17	2. Caverna del hechicero skaven.....52	1. Capilla.....78
10. Fortaleza del clan Rorganson.....17	3. Escoria skaven.....52	2. Habitación del chamán.....80
11. Fortaleza del clan Voragorsdotr.....17	4. Caverna de la emboscada.....52	3. Dormitorio de aprendices de
12. Fortaleza del clan Damirson.....17	5. Caverna de las setas.....52	chamán y guardaespaldas.....80
13. El Botín del Minero.....17	6. Cubil de las ratas gigantes.....52	4. Dormitorio de los guardias.....81
El barrio Foráneo.....18	7. Entrada a la madriguera principal.....53	5. Grandótez.....81
14. El Pozo de Zambor.....18	8. Laboratorio de los señores	6. Caverna de la piedra de disformidad.....81
15. Emporio Totémico de Todt Mueller.....19	de las bestias.....53	7. Armería.....81
16. Salón de juegos "La Jarra Dorada".....19	9. Guarida de los señores de las bestias.....53	8. Sirvientes goblins.....81
17. Almacén de suministros de Grondella.....20	10-11. Ratas de clan.....54	9. Acceso al depósito.....82
18. Almacén del mercado negro	12. Laboratorio del clan Pestilens.....54	10. Corral de garrapatos.....82
19. La Fuente del Parloteo	13. Guarida del clan Pestilens.....54	11. El gran salón.....82
El barrio del Oro.....20	14. Río subterráneo.....54	12. Despensa congelada.....83
20. La Plaza de Piedra.....20	15. Guardia del vidente gris.....54	13. Cocinas.....83
21. Gremio de canteros.....20	16. Cámara del vidente gris.....55	14-15. Alojamiento de los
22. Gremio de joyeros.....21	17. Celdas de los sacrificios.....55	guerreros orcos.....83
23. Gremio de mineros.....21	18. Sala del tesoro.....55	16. Dormitorio de Gorgal.....84
24. Cantina "El Ojo del Dragón".....21	19. Cubil del demonio rata.....55	17. Sala del tesoro de la tribu.....84
25. Cuartel de Karak Azgal.....21	Clan Skreet.....56	18. Celda de esclavos de Gorgal.....84
CAPÍTULO III: PUERTA MUERTA.....22	A. Cámara de lava.....56	El depósito siniestro.....84
Principales características.....22	B. Santuario falso.....58	1. Rellano de piedra.....84
Población.....22	C. Montacargas de suministro.....58	2-3. Islotes de los trolls.....84
Lugares de interés.....23	1. Alojamiento de los hostigadores.....58	4. Jefe Ugma.....86
1. Taberna La Baya Poma.....23	2. Almacén de munición.....59	Screech y los goblins nocturnos
2. El Pozo de Sangre.....24	3. La Cámara del Fuego.....59	del Ojo Amarillo.....86
3. Almacén de suministros de Tobar.....25	4. Guarida de Grott.....60	A. Pasadizo inclinado.....86
4. El Palacio de Cristal.....26	5. Alojamiento de los hostigadores.....60	B. Pozo.....87
5. La Doncella de Hielo.....26	6. La máquina infernal.....60	1. Garrapatos saltarines.....87
6. El culto de Ranald.....28	7. Fragua de pistolas brujas.....61	2. Esclavos snotling.....87
7. El teatro La Pajarera.....29	8. Fraguas de disformidad.....61	3. Guarida de goblins nocturnos.....88
8. Armas y armaduras Siegfried.....30	9. Alojamientos.....61	4. Corrales de garrapatos.....88
9. Cementerio de la Colina del Túmulo.....30	10. Dormitorio de Skreet.....61	5. Jardín de hongos.....89
10. El Palacio de los Muertos.....31	CAPÍTULO VI: LOS MUERTOS QUE CAMINAN.....62	6. Guarida de Bonk.....89
11. El Muro de los Héroes.....31	Huesos de tumulario.....62	7. Guarida de Screech.....90
CAPÍTULO IV: LAS RUINAS DE KARAK AZGAL.. 32	1. Rastrillo de entrada.....62	CAPÍTULO VIII: BESTIA DEL CAOS.....91
Diseño de lugares de aventuras.....32	2. El patriarca de la familia.....63	La bestia del Caos.....91
Entorno.....34	3. Cámara funeraria.....63	Ubicación de la guarida de la bestia.....92
Mapa de Karak Azgal.....35	4. El fantasma de Doralina.....64	Altar de Slaanesh.....93
Mapas de lugares de aventuras.....35	La Sala de los Huesos.....64	1. Túnel en ruinas.....93
Tablas de encuentros.....36	Un huésped no invitado.....64	2. El altar.....94
Nuevos monstruos.....40	A. El Puente de las Lamentaciones.....66	
Araña de las cavernas.....41	B. Montacargas de suministro.....66	
Garrapato monstruoso.....41	Nivel uno de la Sala de Huesos.....66	
Gusano de las rocas.....42	1. Sala de aprovisionamiento.....66	
Serpiente camaleónica.....40	2. Dormitorio de los sirvientes.....66	
Wyverna terrestre.....42	3-4. Cámaras de los sacerdotes ungidos.....66	

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a *Karak Azgal*, un manual de referencia para *Warhammer: el juego de rol*. Los directores de juego encontrarán en estas páginas todo lo que necesitan para ayudar a los jugadores a buscar fortuna y gloria en las profundidades del peligroso risco del Dragón. Este libro se divide en dos secciones principales.

El mundo superior cubre la ciudad enana construida sobre las ruinas conocidas como Fortaleza de Skalf, así como el pueblo de mala muerte que ha crecido junto a ella, que recibe el nombre de Puerta Muerta. Estas zonas servirán como base de operaciones a los jugadores que traten de descubrir las riquezas enterradas bajo la montaña, en las viejas minas enanas. Se trata de un lugar peligroso en el que los enanos se afanan tenazmente por controlar todas las riquezas que salen de las ruinas, al tiempo que los buscadores de

tesoros intentan sacar de contrabando todo lo que pueden bajo su ojo avizor. Todo tiene un precio en Karak Azgal, y sus habitantes siempre están ideando formas nuevas e interesantes de mantener a los buscadores de tesoros alejados de sus coronas de oro.

El mundo inferior describe lo que los jugadores podrán experimentar cuando se adentren en las cavernas, minas y pasadizos que hay bajo la ciudad. En ellas hay grandes riquezas esperando ser halladas, pero también grandes peligros. Orcos, goblins, muertos vivientes, skavens y otras horribles criaturas infestan las ruinas, y no están dispuestas a renunciar fácilmente a sus tesoros. En esta sección se detallan zonas específicas con mapas y leyendas incluidas. También se proporcionan directrices para que el DJ pueda crear sus propias zonas y dar vida así al risco del Dragón.

— HISTORIA DEL RISCO DEL DRAGÓN —

Cuando el mundo aún era joven, las fortalezas enanas se extendían por todas las Montañas del Fin del Mundo, desde Karak Vlag en el lejano norte, junto a Kislev, hasta la legendaria Karak Zorn muy al sur. Los enanos se internaron a gran profundidad en las montañas, excavando fortalezas en la piedra y descubriendo fortunas en gemas y minerales, especialmente el más preciado de todos los metales: el gromril. Orcos, goblins y demás invasores fueron expulsados con rapidez, y el comercio prosperó en todos los reinos enanos.

Durante aquella época, el risco del Dragón se conocía como Karak Izril, o Ciudad de las Joyas. Las vetas de gemas que se hallaban en las minas eran tan grandes que se decía que sus riquezas rivalizaban con las de la gran ciudad enana Karak-a-Karaz. Aquellos fueron tiempos orgullosos para los enanos, pero pronto tocarían a su fin.

La caída de Karak Ocho Picos en el norte a manos de orcos y goblins fue sólo el principio. Usando los caminos y rutas de comercio de los enanos, la horda verde cayó sobre las fortalezas meridionales con gran ferocidad. Se habían oído historias sobre las riquezas de Karak Izril por todo el Viejo Mundo, y hasta los pieles verdes sabían que había en ella grandes tesoros que saquear. En su arrogancia, los enanos sólo tenían defensas ligeras en los pasos del norte, pues pensaban que Karak Ocho Picos no caería jamás. Los orcos aprovecharon esta situación y asaltaron la fortaleza.

Al mismo tiempo, los astutos skavens decidieron que era el momento idóneo para atacar. Llevaban años excavando bajo las minas enanas, aguardando que llegase el momento propicio mientras codiciaban las riquezas de los enanos. Cuando supieron del ataque de orcos y goblins, lanzaron también su propia ofensiva. Los enanos, inmersos en una batalla a dos frentes, comprendieron que estaban perdidos.

Los enanos se retiraron a las profundidades y presentaron un último y valeroso intento por defender su fortaleza. Los cadáveres de orcos, goblins y skavens se amontonaron a los pies de los enanos condenados que lucharon hasta su amargo final. Cuando el último de los enanos cayó muerto, los invasores registraron la fortaleza enana en busca de tesoros, pero no encontraron ninguno. Mientras luchaban y morían, el señor de las runas Barba Tormentosa y sus ingenieros tomaron los tesoros y los ocultaron en una cámara secreta en lo más profundo de la montaña. Camufló la puerta de la cámara mediante runas de ocultación, de modo que sólo un enano podría encontrarla. Tras jurar que regresaría, el señor de las runas condujo a los pocos enanos que quedaban al exterior de Karak Izril. Al preparar su aportación al Libro de los Agravios, cambió el nombre de la fortaleza por el de Karak Azgal, o Pico del Tesoro.

Los enanos no regresaron a tiempo de recuperar los tesoros enterrados por el inteligente señor de las runas. La guerra con orcos y goblins había agotado

sus recursos, y la gloria de los reinos enanos llegaba a su fin. Poco después de la caída de Karak Azgal, el dragón Graug el Terrible convirtió la fortaleza en su hogar. Mediante la capacidad que posee su raza para oler el oro y las piedras preciosas, Graug encontró rápidamente la cámara oculta y construyó su nido en ella para atraer a una compañera. Fue entonces cuando Karak Azgal pasó a conocerse como el risco del Dragón.

Durante muchos años, buscadores de tesoros y aventureros acudieron al risco para desafiar al dragón y saquear las ruinas. Los enanos enviaron innumerables expediciones costeadas por su gremio de joyeros para recuperar las gemas acaparadas por el dragón. Todas ellas fracasaron, hasta que el héroe enano Skalf entró en las ruinas. Encontró la cámara oculta y se enfrentó a Graug. Tras un combate épico, Skalf mató al dragón cercenándole la cabeza, y reclamó los tesoros de Karak Azgal.

Skalf Matadragones usó las riquezas encontradas en la guarida del dragón para reconstruir una ciudad sobre las ruinas de la anterior. Aunque dista mucho de poseer la belleza de Karak Izril, la nueva Karak Azgal es recia y está bien construida. A día de hoy, la ciudad sigue estando gobernada por descendientes de Skalf, y se ha convertido en refugio para los aventureros que pretenden viajar a las profundidades en busca de tesoros. Los enanos han intentado mantener un férreo control sobre todo lo que se extrae de las ruinas: han sellado puntos de acceso no autorizados, aplican un peaje a todo el que se adentra en las ruinas y recaudan un impuesto sobre todo lo que se recupera en ellas.

La llegada de inmigrantes no tardó en ser más de lo que la fortaleza enana podía albergar. Fuera de las puertas de la ciudad creció una destartada colonia, lleno de asesinos y aventureros con la intención de hacer fortuna en el risco del Dragón. Con el tiempo, los enanos propugnaron el desarrollo de este pueblo en un esfuerzo por mantener a la chusma del Viejo Mundo fuera de la Fortaleza de Skalf. El resultado fue la creación de Puerta Muerta, un lugar arrabalesco situado al pie de la colina que sube hasta la fortaleza. El pueblo está compuesto por edificios de madera, en su mayoría de construcción mediocre y apresurada, y es la primera parada para aquellos que llegan a Karak Azgal.

En la actualidad, los enanos todavía no han recuperado sus días de gloria. Las valientes promesas de un regreso a la grandeza del pasado no se han cumplido. Son pocos, y ni siquiera las fortalezas más prósperas como Karak Azgal tienen las fuerzas necesarias para eliminar a sus ocupantes orcos y skavens. Los enanos del risco del Dragón se sientan sobre las minas de sus antepasados como gallinas sobre sus huevos, conformándose con dejar que sean otros quienes se adentren en las profundidades para sacar tesoros y demás artefactos. Todo, claro está, por un precio.



CÓMO USAR KARAK AZGAL

Karak Azgal es, en esencia, una caja de herramientas. Tanto si quieres dirigir partidas en las que osados aventureros exploren las profundidades de la tierra para luchar contra pieles verdes, skavens y muertos vivientes, como si prefieres una partida en la que los personajes deban erradicar la corrupción que pudre el corazón de Karak Azgal, este manual te proporciona las herramientas necesarias para diseñar casi cualquier tipo de aventura. A diferencia de otras aventuras de *WJDR*, en este volumen no viene todo preparado para que lo dirijas sin más. En vez de eso, te ofrece espacio para que lo personalices a tus gustos e intereses. Te guste lo que te guste, *Karak Azgal* refleja los aspectos más crudos del Viejo Mundo.

EL EMBRUJO DE KARAK AZGAL

El primer paso para dirigir Karak Azgal consiste en hacer que los personajes vayan allí. ¿Por qué han acudido los personajes a Karak Azgal? Puede que en tu grupo ya tengáis respuesta a esta pregunta, pero de no ser así, aquí tienes algunas ideas sobre cómo y por qué podrían ir los personajes al risco del Dragón.

Fortuna y gloria

La razón más obvia de todas las aventuras en Karak Azgal es la búsqueda de las fabulosas riquezas que aún esperan a ser descubiertas en las ruinas. Incluso después de la caída del dragón, en todo el Viejo Mundo abundan las historias sobre la fortuna de los enanos. Puede que Skalf encontrase la cámara del tesoro, pero todavía quedan muchos hallazgos por realizar. Mucha gente viene con la esperanza de hacerse rico en las ruinas. Otros acuden para ganarse una reputación luchando contra las criaturas que infestan el risco. Muy pocos regresan, pero quienes lo hacen mantienen vivo el embrujo de Karak Azgal con las historias de sus hazañas.

Ciudad de placeres

Puerta Muerta es hogar de muchos vicios. Los viajeros acuden a Karak Azgal para disfrutar de las muchas diversiones que ofrece la ciudad. Dada la afluencia constante de inmigrantes y las riquezas que se recuperan en las ruinas, los oportunistas han ideado muchas formas de que los aventureros gasten las monedas que tanto les ha costado ganar. Como es natural, hay juegos por todas partes, desde cartas hasta dados, pasando por apuestas en combates de foso y porras mortales (que suelen hacerse sobre grupos de aventureros, para ver quién morirá primero). El alcohol fluye libremente, tanto la recia cerveza enana como los más refinados vinos élficos (aunque estos últimos están sujetos a impuestos), y muchos académicos y hechiceros acuden a este lugar para paladear pociones y preparados ilegales que aseguran poder expandir sus mentes. Para aquellos de inclinaciones más siniestras, pueden adquirirse los venenos más peligrosos en los callejones oscuros y los reservados de tabernas o incluso templos. Pero Karak Azgal también ofrece exquisiteces. Hay vestimentas, joyas, armas y armaduras de excelente calidad disponibles para quienes pueden permitirse sus precios. Karak Azgal tiene todo lo que un aventurero curtido podría desear, y mucho más.

Refugio seguro

Karak Azgal está situada muy al sur de las tierras civilizadas del Imperio y Bretonia, más aún que los Reinos Fronterizos. Las leyes de otros territorios no tienen vigencia en Karak Azgal, y las autoridades enanas se preocupan más por

asegurarse de recaudar todo tipo de impuestos a los aventureros que se adentran en las ruinas. Esto, combinado con la naturaleza sórdida de Puerta Muerta, hace que la ciudad sea un buen lugar para esconderse y mantenerse un paso por delante de un cazarrecompensas insistente o de la cita con el verdugo.

Un mundo de ladrones

Puede que vuestro grupo esté formado por personajes poco escrupulosos (por decirlo de algún modo). ¿Qué mejor lugar que Karak Azgal para que un charlatán o un bribón ejerzan su oficio? Hay aquí espacio de sobra para que otro extorsionador o ladrón se monten un buen negocio y dejen secos a los tontos que vienen en busca de aventuras. Para los más ambiciosos, también hay un terreno fértil sobre el que erigir un nuevo imperio del crimen. Sea cual sea el método, hay muchos pollos que desplumar en Karak Azgal sin tener que poner un pie en las ruinas.

Por los antepasados

Los enanos son un pueblo orgulloso con muy buena memoria; guardan rencor durante siglos. ¿Qué mejor lugar que Karak Azgal para que un enano aseste un buen golpe a los enemigos de su pueblo? Desde luego, ningún enano rechazaría la oportunidad de ganar algo de tesoro, pero hacerlo al tiempo que limpia una vieja fortaleza enana de skavens, orcos y demás es un poderoso incentivo. Los antepasados estarían verdaderamente orgullosos de un enano así.

Escoltas de caravana

Al extenderse por todo el Viejo Mundo la noticia del renacimiento de Karak Azgal, los mercaderes más emprendedores han comenzado a interesarse. Aunque el viaje a través del Imperio es largo y difícil, las joyas y gemas de Karak Azgal bien valen la pena para aquellos que terminan el viaje con éxito. Siempre hay dueños de caravanas que buscan guardias capaces para proteger sus bienes en tan largo viaje. Como buen clásico para aventureros desafortunados, ser contratado como escolta de caravana es una forma demostrada de conseguir que tu grupo llegue a Karak Azgal (y hasta cobrar por ello).

EL VIAJE A KARAK AZGAL

A no ser que planees comenzar la campaña con el grupo ya en Karak Azgal, tendrán que viajar hasta allí desde cualquier otra parte del Viejo Mundo. La travesía no va a ser fácil. Karak Azgal está situada en las Montañas del Fin del Mundo, al sur de la gran fortaleza enana de Karak Ocho Picos. Para llegar a ella desde el Imperio, los viajeros deben seguir la Vieja Carretera de los Enanos hacia el sur, atravesar el traicionero paso del Fuego Negro y continuar por las Tierras Yermas al sur de los Reinos Fronterizos. El último tramo del viaje es el más peligroso, ya que para llegar a Karak Azgal es necesario abandonar la carretera y bordear las montañas durante muchos kilómetros para evitar el fuerte orco del Peñasco Negro.

A quienes se aventuran por esta ruta les aguardan todo tipo de peligros. El paso del Fuego Negro está infestado de tribus de orcos y goblins que campan a su anchas por las Tierras Yermas causando estragos. Los forajidos de los Reinos Fronterizos tienden emboscadas a lo largo del río de la Calavera, a la espera de caravanas opulentas que saquear. Incluso hay trolls y ogros en el paso del Fuego Negro, y especialmente en las Tierras Yermas, donde se rumorea que podría haber un ejército de ogros en expansión.

En vez de limitarte a darles la localización de Karak Azgal, tal vez prefieras que los jugadores usen algunas de sus habilidades para determinar dónde está y cómo podrían llegar hasta ella. La **Tabla 0-1** indica cinco habilidades que podrían usar los jugadores para intentar averiguar más sobre el risco del Dragón.

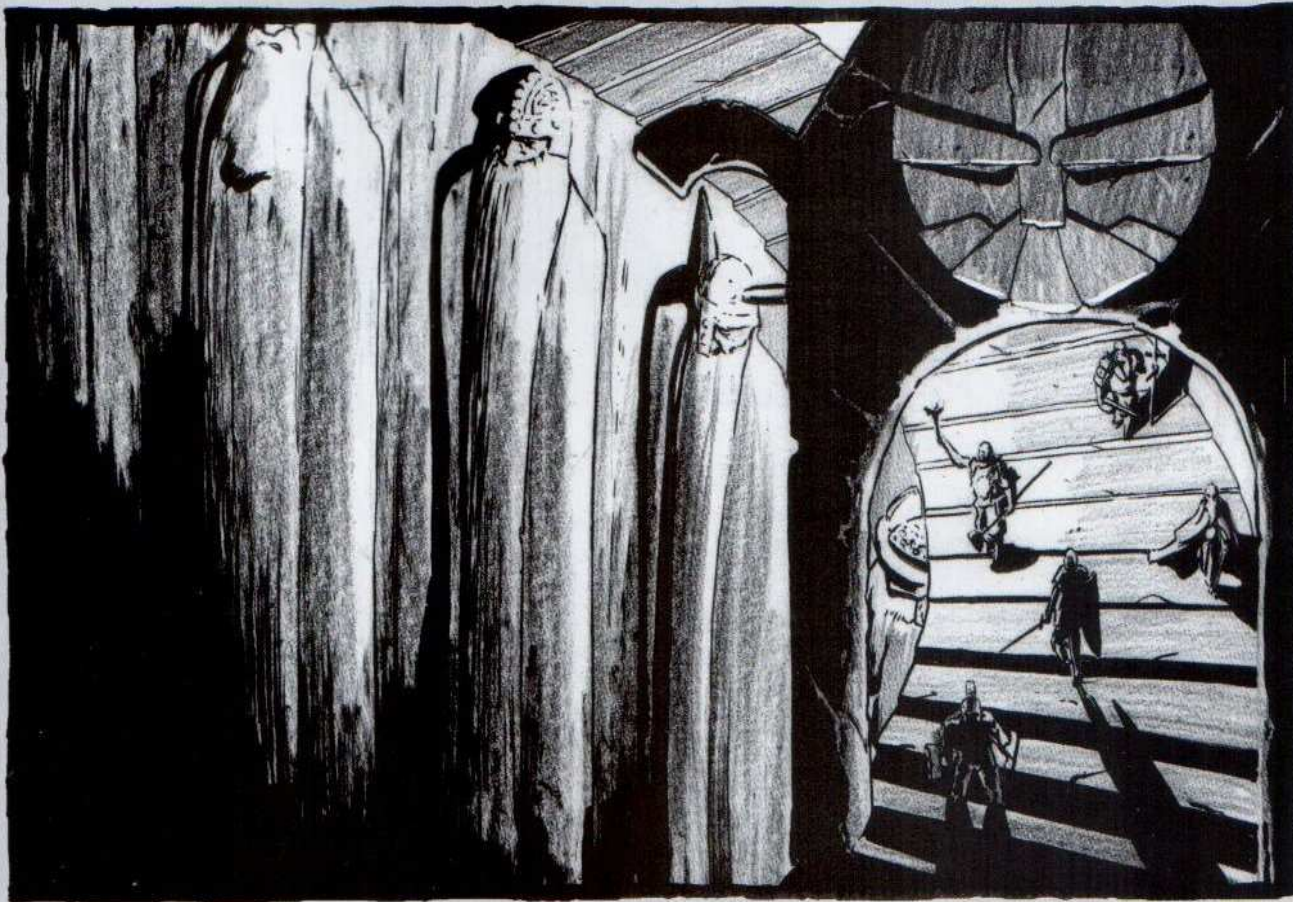
La cantidad de información que puede averiguar un jugador usando sus habilidades dependerá de los niveles de éxito obtenidos en la tirada. La **Tabla 0-2** detalla la información que pueden obtener los jugadores en función de estos niveles de éxito. La información es acumulativa, de modo que con tres niveles de éxito o más el personaje conocerá toda la información disponible.

IDEAS PARA AVENTURAS

Aunque hemos dejado gran parte de Karak Azgal para que tú la describas, no temas, hay ideas y escenarios para aventuras de sobra en este manual. Mientras los enanos pugnan por reclamar los interminables corredores del mundo sub-

TABLA 0-1: ¿HAS OÍDO HABLAR DE KARAK AZGAL?

Habilidad	Dificultad	Modificador
Sabiduría popular (Enanos)	Normal	Sin modificador
Sabiduría popular (las Tierras Yermas)	Difícil	-20%
Sabiduría académica (Historia)	Difícil	-20%
Sabiduría popular (los Reinos Fronterizos)	Difícil	-20%
Cotilleo	Muy difícil	-30%



terráneo, las maquinaciones de seres terribles y oscuros ya se han puesto en movimiento. Karak Azgal debe enfrentarse a amenazas externas, inferiores y, por encima de todo, interiores, si pretende recuperar su gloria perdida.

Fuera de sus murallas, la fortaleza afronta un problema cada vez mayor: Puerta Muerta. La primera vez que tomaron las ruinas, los enanos comprendieron que carecían de efectivos suficientes para desalojar a los pieles verdes atrincherados y a los seres oscuros que había bajo ellos. Así, dejaron que los forasteros entraran en los túneles, y a cambio de la valentía de los aventureros les permitían quedarse con algunos de los objetos valiosos que encontraban. Sin embargo, el problema es que la noticia de los tesoros de Karak Azgal se extendió por todo el Viejo Mundo, lo cual atrajo a algunos de los hombres y mujeres más desesperados y peligrosos para poner a prueba su temple contra algunos de los horrores de los niveles inferiores. Y con ellos vinieron los que pretendían beneficiarse de tales empresas, que se amontonaron contra las grandes puertas de la fortaleza enana. Ahora, años después, este pueblo de mala muerte ha crecido mucho y con demasiada rapidez. El alto índice de criminalidad de sus calles es motivo de vergüenza para los líderes enanos, pero poco pueden hacer al respecto.

Por supuesto, la aberración que se extiende más allá de sus murallas no es nada comparada con los peligros de los túneles que hay bajo sus pies. Todavía hay viejas tumbas, cámaras, hogares y fraguas en las firmes garras de

goblins nocturnos, orcos y cosas mucho peores. Los skavens, siguiendo un plan inexplicable, han reivindicado sus propias secciones del mundo inferior, y peor aún que ninguno de estos grupos es la amenaza más reciente, un malvado nigromante que, en su locura, está creando un inmenso ejército de muertos vivientes con el que pretende conquistar el mundo. Pero aún hay algo más oscuro todavía que gime y grita en la intensa negrura del fondo de estas ruinas, algo engendrado por la abominable imaginación de las Fuerzas Malignas. Y si consigue liberarse, todo se habrá perdido.

Ciertamente, también están los propios enanos. No todos piensan que dejar que los forasteros saqueen las salas de sus antepasados sea una idea decente, sin importar el beneficio que aporte a su causa. Algunos enanos, en su justa ira, deambulan por las profundidades, matando a pieles verdes y hombres por igual. Varias facciones se pelean en el consejo, luchando por dominar las pocas minas que aún son relativamente seguras, mientras una nueva religión se empeña en desenredar lo poco que queda de la fibra moral de los enanos.

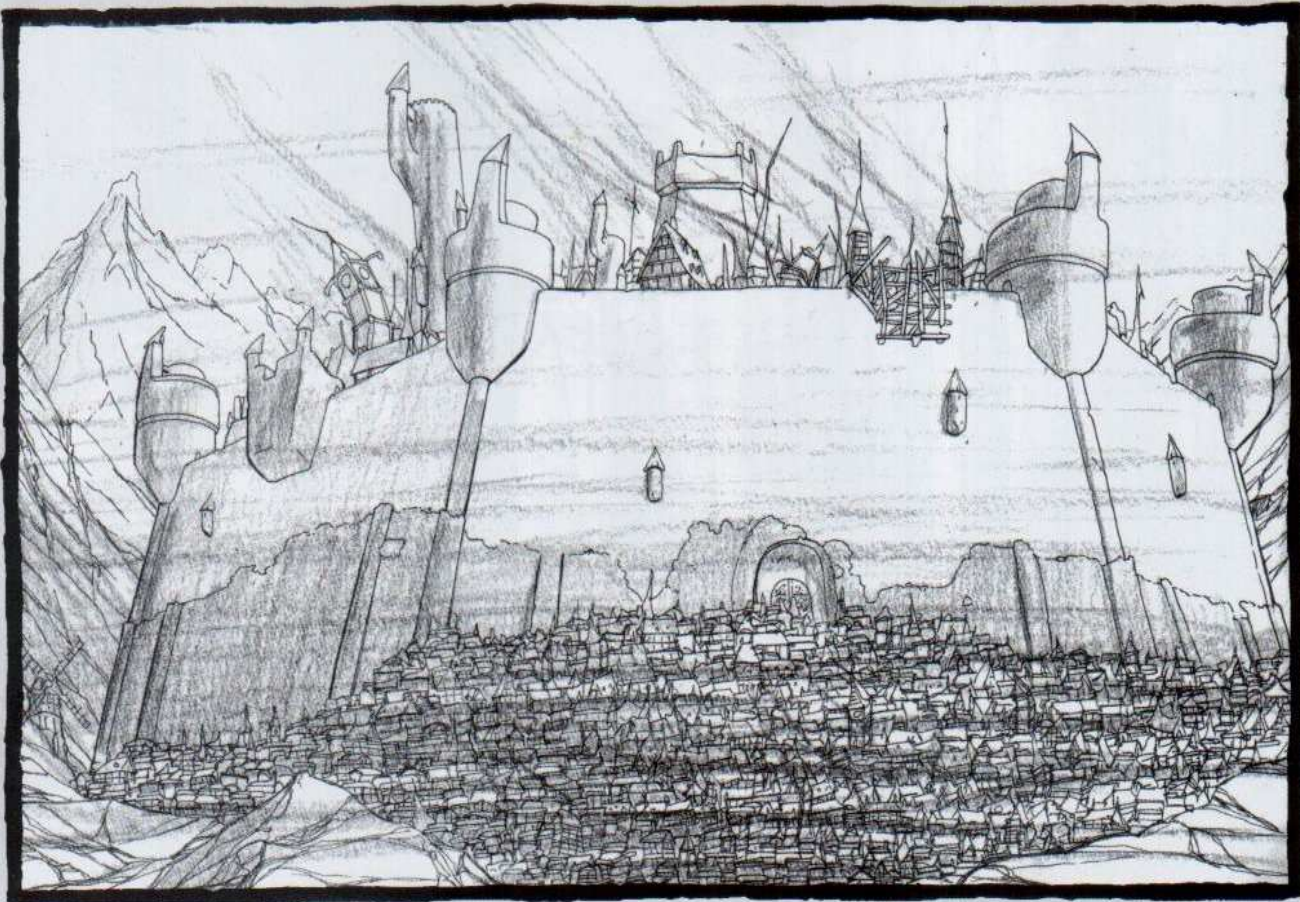
Este es el telón de fondo sobre el cual los aventureros explorarán las ruinas de Karak Azgal, siguiendo los pasos de los innumerables héroes e imprudentes que lo hicieron antes. ¿Tienen lo que hace falta para salvar los peligros de Puerta Muerta, descubrir la corrupción de la Fortaleza de Skalf, y aventurarse en las profundidades del mundo inferior?

TABLA 0-2: ¿QUÉ ES LO QUE SÉ SOBRE KARAK AZGAL?

Niveles de éxito

Información

Uno	Karak Azgal es una antigua fortaleza enana que ha sido reconquistada hace poco. Se dice que está repleta de riquezas que aguardan a quien sea lo bastante valiente como para aventurarse en las ruinas.
Dos	La fortaleza se halla en las Montañas del Fin del Mundo, al sur de la fortaleza enana de Karak Ocho Picos. En el pasado fue el hogar de un dragón al que atrajeron los ricos filones de gemas de las minas enanas. El héroe enano Skalf construyó una nueva fortaleza sobre las ruinas del dragón muerto, Graug.
Tres o más	Para llegar a la fortaleza hay que seguir la Vieja Carretera de los Enanos hacia el sur, a través del paso del Fuego Negro y las Tierras Yermas. Antes de que la carretera gire al este hacia el Paso de la Muerte, hay que continuar hacia el sur siguiendo las montañas para encontrar Karak Azgal.



CAPÍTULO I: LA CIUDAD DE KARAK AZGAL

Casi ninguno de los que viajan a Karak Azgal con la intención de adentrarse en las ruinas para hallar fortuna lo consiguen. En las calles y callejones de la ciudad que hay sobre las ruinas abundan las oportunidades para ir de aventuras. De hecho, algunos dicen que la ciudad es casi tan peligrosa como las salas y cavernas del risco del Dragón. Hay tentaciones por todas partes y resulta fácil perderse en la cultura hedonista que invade la ciudad. Los aventureros tendrán que aprender las normas de Karak Azgal si pretenden prosperar.

LLEGANDO A LA CIUDAD

Es difícil atravesar a pie las montañas que hay a ambos lados de los pasos que conducen a Karak Azgal. El camino está obstruido por grietas y acantilados, y es habitual que se produzcan desprendimientos. Los enanos lo saben, y para bloquear los pasos del este y el oeste han construido cuidadosamente un edificio de entrada flanqueado por torres de diez metros de altura, a unos dos kilómetros de la ciudad en ambas direcciones. En cada edificio de entrada hay una guarnición de veinte guerreros enanos y un sargento. Las torres están equipadas con cañones y aceite para la defensa. En caso de ataque, los enanos también cuentan con un portador de runas listo para advertir a la fortaleza. La función secundaria de estas puertas es la de recaudar el peaje de acceso requerido para entrar en la ciudad (5 c por persona y 10 c por carro). Todo el que se niegue a pagar es rechazado sin excepciones (para más detalles, consulta la **Tabla 1-2: Impuestos** en la página 10).

Guerreros

Profesión: Soldado
Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
50%	34%	34%	44%	22%	31%	30%	29%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Conducir, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Jugar, Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Percepción, Sabiduría popular (Enanos), Sanar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Especialista en armas (Pólvora), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Odio visceral, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Arma de mano, pistola y escudo

Enseres: Munición para 10 disparos, 2d10 c

Sargento

Profesión: Sargento (ex soldado)
Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
55%	39%	44%	54%	22%	41%	35%	44%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Conducir, Esquivar +10%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar +10%, Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Percepción +10%, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (Enanos) +10%, Sanar

EL MUNDO SUPERIOR

La ciudad de Karak Azgal descansa sobre una meseta en las Montañas del Fin del Mundo, a casi mil quinientos metros por encima del nivel del mar. Es muy diferente a la gloria que conoció antaño, cuando los reinos enanos eran fuertes y sus fortalezas se extendían por toda la cadena montañosa, del norte al sur. A día de hoy, los enanos han reconstruido el paso oriental que lleva a Karak Azul y lo han rebautizado como paso de la Cabeza del Dragón. Hay muchas idas y venidas entre ambas fortalezas y la ruta está fuertemente patrullada. El paso de la Cola del Dragón, situado al oeste, conduce a las llanuras de las Tierras Yermas, y por ahí es por donde llegan la mayoría de los visitantes a Karak Azgal.

En esta sección se describe lo que pueden esperar los jugadores al aventurarse en la ciudad que hay sobre las ruinas. El primer capítulo cubre las vías de entrada a la ciudad así como el sistema legal, la política, la religión y las culturas imperantes. El capítulo siguiente describe la Fortaleza de Skalf, la ciudad construida por Matadragones encima de las ruinas. Finalmente, el último capítulo de esta sección se centra en Puerta Muerta, un pueblo destartado que ha crecido impunemente a los pies del principal asentamiento enano.

Talentos: Amenazador, Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Especialista en armas (Pólvora), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Odio visceral, Pelea callejera, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura pesada (armadura de placas completa)

Puntos de armadura: Cabeza 5, brazos 5, cuerpo 5, piernas 5

Armas: Arma de mano, dos pistolas y escudo

Enseres: Munición para 10 disparos, 1d10 co

LA LEY

En Karak Azgal, la ley es al mismo tiempo simple y compleja. La parte simple es que los enanos están al mando, y que todos los demás en Karak Azgal están ahí únicamente porque ellos se lo permiten. Mientras pagues para entrar y salir de las ruinas, entregues a los enanos todo objeto que hayas encontrado y que ellos consideren "artefacto cultural", y pagues un impuesto por todo lo que te quedes, los enanos estarán contentos. La parte complicada consiste en intentar comprender la miríada de estatutos circunstanciales y con referencias cruzadas del manual jurídico de los enanos conocido como Gran Libro de la Legislación.

Los enanos más respetados y curtidos en batalla, conocidos como barbaslargas, son escogidos por el señor de la fortaleza para imponer las leyes en Karak Azgal. Los barbaslargas son veteranos experimentados en muchas batallas y se llaman así por sus lenguas barbas que a menudo llegan hasta el suelo. Reciben el título de legisladores y son juez, jurado y verdugo en lo relativo a la ley en la ciudad. Su interpretación de la ley es definitiva, y pocas apelaciones al señor de la fortaleza acaban prosperando.

En el lenguaje coloquial se les conoce como los "tres barbas", porque siempre van en grupos de tres. Los legisladores blanden hachas de batalla a dos manos, y llevan dos pistolas cargadas. Visten armaduras de placas completas expertamente fabricadas, que llevan grabado el símbolo del dragón del clan de Skalf. Su deber principal es asegurarse de que las entradas legítimas a las ruinas estén patrulladas y de que se recauden los impuestos pertinentes. También vigilan continuamente cualquier entrada ilegal a las ruinas, así como todo contrabando que encuentren y que no haya sido debidamente declarado y gravado. Cualquiera que sea hallado en las calles con objetos valiosos de las ruinas y que no disponga de un recibo de impuesto será encarcelado de inmediato. Es frecuente que los legisladores paren a gente por la calle y los registren en busca de este tipo de mercancías de contrabando. Por último, los legisladores son los encargados de mantener el orden en las calles. Son mucho más diligentes en sus patrullas en el interior de los muros de la Fortaleza Skalf que en Puerta Muerta, donde se preocupan más por atrapar contrabandistas.

No hay juzgados formales en Karak Azgal, pues los legisladores dispensan justicia rápidamente y en el lugar. Cuando se cometen crímenes mayores, como asesinatos, se convoca una sesión especial del Gran Consejo para ver el caso, con el señor de la fortaleza presidiendo como juez. Estos casos suelen estar relacionados con la muerte de un enano o con crímenes contra ciudadanos poderosos y sus familias. El comandante de legisladores es el responsable de decidir qué casos deben llegar a este nivel.

Los prisioneros son encarcelados en las mazmorras que hay bajo el Torreón de Skalf. La mayoría cumplen sus condenas hasta el final, ya que toda apelación suele tardar más en procesarse de lo que duran las condenas. Si se exige acelerar el trámite de la apelación lo único que se consigue es que tarde aún más en llegar a oídos del señor de la fortaleza.

Legislador enano

Profesión: Veterano (ex soldado)

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
63%	51%	45%	53%	43%	22%	52%	25%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	19	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Oficio (Minero o Herrero o Cantero), Percepción +10%, Sabiduría académica (Leyes de Karak Azgal), Sabiduría popular (Enanos, Karak Azgal) +10%, Sanar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos, Pólvora), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Muy resistente, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura pesada (armadura de placas completa)

Puntos de armadura: Cabeza 5, brazos 5, cuerpo 5, piernas 5

Armas: Arma grande (hacha de batalla a dos manos), dos pistolas

Enseres: Munición para 10 disparos, 1d10 co

Señor de clan Furagrum Kazorson, comandante de legisladores

Profesión: Héroe (ex soldado, ex veterano)

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
78%	52%	55%	63%	49%	35%	70%	35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	22	5	6	3	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol +20%, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar +20%, Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Oficio (Cantero), Percepción +20%, Sabiduría académica (Leyes) +20%, Sabiduría popular (Enanos) +20%, Sanar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Muy fuerte, Muy resistente, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura pesada (cota de malla con mangas, coraza rúnica de gromril: inscrita con runas de protección que otorgan un +3 a la bonificación normal de las corazas)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 2, cuerpo 5, piernas 2



Armas:

Martillo rúnico "Juez": esta magnífica arma grande de gromril (martillo de guerra) está inscrita con elaboradas volutas en filigranas de oro. El arma tiene la propiedad Contundente, y además inflige +1 al daño si consigue impactar.

Furagrum ha visto muchos inviernos aquí en Karak Azgal. Aunque su cabeza es calva y está marcada por cicatrices de combate, su barba es tan larga que tiene que ensortijarla para no arrastrarla por el suelo. Sobre su cota de malla lleva una coraza de gromril con un dragón dorado grabado. Su arma es un formidable martillo de guerra con runas inscritas al que llama "Juez". Pasa la mayor parte del tiempo presidiendo la entrada principal a las ruinas de la Fortaleza de Skalf, conocida como el Pozo de Zambor, asegurándose de que se recaudan los impuestos pertinentes. Cuando está fuera de servicio se retira a la cantina El Ojo del Dragón para beber cerveza tradicional; es famoso en el local por su capacidad para beber cantidades prodigiosas de esta sustancia sin emborracharse. Si se le aborda allí y se le invita a un trago, relatará gustoso varias historias de sus hazañas como soldado y como legislador.

Furagrum está consagrado a su trabajo, y su interpretación de las leyes es justa aunque extremadamente estricta. Si es asesinado un legislador, perseguirá personalmente al culpable para llevarlo ante la justicia. Es uno de los tres miembros del consejo de gobierno de Karak Azgal, lo que le convierte en uno de los enanos más poderosos de la ciudad. Todo el que cree poder sobornarle acaba lamentando tal idea e los calabozos de la fortaleza.

Sin embargo, el comandante tiene una debilidad, y es el juego. Su pasatiempo favorito consiste en apostar en los combates de foso de Puerta Muerta, aunque gasta dinero en casi cualquier cosa con tal de saciar su adicción. Como a todos los enanos, detesta desprenderse de sus tesoros, y no le resulta fácil pagar sus deudas. Dividido entre el cumplimiento de la ley y la obligación de saldar deudas, ha empezado a hacer la vista gorda con algunos de los asuntos de Puerta Muerta. Dmitri Markov, el señor del crimen kislevita del lugar, tiene una relación especial con Furagrum. Perdona las deudas del comandante, y a cambio administra una entrada secreta a las ruinas situada en la Doncella de Hielo.

Incluso aunque descubrieran esta relación, los personajes lo tendrían difícil para aprovecharse de ella. Furagrum es la ley en Karak Azgal, y su puesto en el consejo le otorga un poder mucho mayor. Los jugadores inteligentes podrían intentar chantajear al comandante o quizá incluso ofrecerse a eliminar al señor del crimen a cambio de un permiso especial para acceder a las ruinas.

RELIGIÓN

Los enanos de la Fortaleza de Skalf celebran sus ritos en el Gran Templo de los Ancestros (ver página 12 para más detalles). Las tres grandes deidades enanas están representadas: Grungni (dios de las minas y los artesanos), Grimnir (el intrépido dios de los guerreros) y Valaya (la gran diosa enana y protectora de todos los clanes enanos). La suma sacerdotisa de Valaya, Balikina Furlisdott, forma parte del Gran Consejo y lidera a los fieles de entre los enanos. La fortaleza también está decorada con numerosos santuarios, y es habitual encontrar estatuas de Grungni erigidas por artesanos o imágenes de Valaya junto a los hogares de los enanos.

Los enanos celebran cuatro festividades religiosas principales a lo largo del año. Cada una de ellas se describe en las páginas 173 y 174 del manual básico de WJDR: Primer trago, Saga, Segunda cata y Fin de tonel. Los enanos de Karak Azgal respetan estas festividades tradicionales, pero celebran cada una de ellas a su forma, como recordatorio de lo que ocurrió allí. Durante el Primer trago, narran historias sobre Karak Izril y los mayores reinos enanos de antaño. El día de Saga, también llamado el Día del Nombre, se ocupa con relatos trágicos en los que se recuerda la caída de la fortaleza y se rinde homenaje a quienes dieron sus vidas en aquel aciago día. También se celebra un concurso en memoria de la gloria de los tesoros enanos salvados por el señor de las runas Barba Tormentosa. Los artesanos enanos presentan sus creaciones al señor de la fortaleza, con la esperanza de ser premiados con el medallón de Grungni, el mayor honor que puede concederse a un menestral enano. Segunda cata es un día de regocijo en el que los enanos rememoran el heroísmo de Skalf Matadragones. Por la noche, la celebración termina con una exhibición de fuegos artificiales sobre el torreón. Fin de tonel es un día de esperanza. Al terminar los barriles de cerveza tradicional del año anterior,

los enanos planifican el futuro y suelen hacer propósitos sobre lo que pretenden conseguir en el año venidero.

Los enanos son tolerantes con las demás religiones, siempre y cuando no interfieran en los asuntos de la fortaleza y no se opongan a los dioses enanos. Han permitido la construcción de dos templos en la Fortaleza de Skalf; uno para la diosa guerrera Myrmidia y el otro para Shallya, diosa de la curación y la misericordia. También existe un pequeño santuario a Sigmar, pero es poco más que una habitación con una estatua del fundador del Imperio y tan sólo la atiende un sacerdote ungido.

Puerta Muerta es otra cuestión totalmente distinta. Allí sólo hay un templo, y está consagrado a Morr, el dios de la muerte. No obstante, oculto entre bastidores, existe un culto a Ranald muy poderoso y activo (para más detalles sobre él, consulta la página 28 del **Capítulo tres: Puerta Muerta**). Los enanos no están muy contentos con la existencia de este culto, pero todos sus esfuerzos por detenerlo han fracasado.

Incluso las insidiosas fuerzas del Caos han dejado huella en Karak Azgal. El sacerdote "enano" Elgrom Matadragones ha establecido recientemente la secta de Gorlaz en el barrio del Templo. Como descendiente del mismísimo Skalf, sus seguidores creen que Gorlaz es el dios enano perdido de la riqueza. Su intención es la de recuperar de las ruinas todo el oro, gemas y demás tesoros que puedan para honrar su nombre. En realidad, su sed de oro ha distorsionado sus mentes, y Gorlaz no es sino otro nombre para el dios del Caos Slaanesh (para más detalles, consulta **La secta de Gorlaz** en la página 14).

COMERCIO Y TRANSACCIONES

Karak Azgal es una lejana ciudad montañosa que necesita productos importados para cubrir muchas de sus necesidades. En las montañas hay caza de sobra para alimentarse, pero muy pocas frutas y verduras. En los campos de las Tierras Yermas se pueden recolectar cereales y demás productos de primera necesidad, pero son difíciles de cultivar y suelen ser víctimas de incursiones de orcos y demás criaturas del lugar. El crecimiento de la ciudad y su reputación como productora de exquisitas gemas, joyas y el metal precioso gromril ha comenzado a atraer caravanas de comercio de los mercaderes del mundo civilizado. El largo viaje y los peligros que deben afrontar en él hacen que sea difícil que sus productos lleguen a la fortaleza, así que se cobra un recargo por todos los que llegan para compensar los riesgos de la travesía. Por todos estos motivos, Karak Azgal es un lugar muy caro para vivir.

El comercio con la fortaleza enana de Karak Azul (al este) es próspero, lo que hace que algunos objetos en Karak Azgal sean más abundantes. Karak Azul cuenta con grandes depósitos de mena de hierro, azufre y oro, y lo intercambia con Karak Azgal por gemas y gromril. Como resultado, hay metal y pólvora más que suficientes para los muchos armeros, arcabuceros y fabricantes de armaduras de la ciudad. Dada la naturaleza de la ciudad esto es muy importante, pues su prosperidad depende en gran medida de los buscadores de tesoros que necesitan equiparse para asaltar las ruinas. Aunque los mercaderes siguen cobrando un recargo por estos productos, no es tan elevado como lo que se cobra por recuños más escasos.

Para reflejar esto, es necesario incrementar en consonancia el precio de los objetos indicados en el manual básico de *WJDR* y el *Arsenal del Viejo Mundo*. La **Tabla 1-1: Escasez** sugiere algunos porcentajes de incremento en cada categoría que pueden aplicarse al precio de compra de los objetos enumerados en los manuales mencionados.

Los enanos también han formado poderosos gremios que supervisan el comercio realizado en sus respectivos campos de experiencia. En su mayoría sólo suelen aceptar enanos como miembros, aunque se han hecho excepciones con miembros de otras razas que han demostrado habilidades extraordinarias en un arte concreto. Los tres gremios más influyentes de la ciudad son el gremio de joyeros, el gremio de herreros y el gremio de herreros rúnicos. Todos ellos están situados en el barrio mercante de la Fortaleza de Skalf. Para más detalles, consulta el **Capítulo dos: La Fortaleza de Skalf**.

EL GRAN LIBRO DE LA LEGISLACIÓN

Este enrevesado diccionario presenta más de mil páginas de texto escrito al estilo preciso y apretado de los enanos. Resulta bastante difícil de entender para los enanos, y ni siquiera los expertos en las leyes de otras regiones suelen poder descifrar el verdadero significado de los estatutos enanos. El libro siempre está disponible en el Torreón de Skalf para ser revisado (para más detalles sobre este lugar, consulta la página 16). Los eruditos interesados en intentar comprender un estatuto concreto pueden pagar la tarifa de 1 *co* por hora para estudiar el texto bajo el ojo vigilante de los enanos. Toda investigación llevada a cabo de esta forma requiere un éxito en una **tirada Muy difícil (-30%) de Sabiduría académica (Leyes)** cada hora para descubrir algo útil. El DJ es libre de concretar los detalles y la naturaleza exacta de estas leyes según se adecue a su campaña, pero a continuación se dan dos fragmentos de ejemplo para dar una idea de lo que pueden esperar los jugadores.

Sección XII, párrafos 1-22, líneas 1-100 de las reglas y normativas relacionadas con el derecho de los enanos a confiscar gemas, minerales, artefactos y demás objetos de valor extraídos de las cámaras, cavernas o minas del gran reino enano subterráneo de Karak Azgal.

P1 Extracción de objetos valiosos de las ruinas

1. La extracción de cualquier artículo, objeto, mineral, gema, etc., considerado de valor por los legisladores, debe ser inmediatamente comunicada a las autoridades apostadas en las salidas de las ruinas. 2. Los legisladores gozan de autoridad absoluta a la hora de determinar el valor de dichos objetos y si debe comunicarse su hallazgo. 3. El no cumplimiento de estas normas resultará en la incautación inmediata de dichos objetos y/o artículos, así como un periodo de encarcelamiento no inferior a tres días. 4. Los legisladores están autorizados a emplear fuerza letal para obtener dichos objetos si lo consideran necesario. 5. Quienes estén en posesión de un mandato especial de extracción firmado y sellado por el consejo están exentos de esta ley, a no ser que los legisladores determinen que tal mandato es una falsificación, en cuyo caso se aplica la plenitud del P1, líneas 1-3. 6. Los falsificadores serán sometidos a diez latigazos en la Plaza de Piedra y a un máximo de tres días de prisión. 7. Los artefactos de factura enana deben ser entregados inmediatamente a los legisladores so pena de prisión (no menos de cinco días). 8. La no entrega de dichos artefactos se responderá con fuerza letal. 9. Si un enano recupera un artefacto familiar y puede demostrar su pertenencia al linaje según las directrices de la Sección V, párrafos 1-5, se le permitirá conservar dicho artefacto.

P2 Impuestos sobre objetos de valor extraídos de las ruinas

10. El valor de todo lo que sea extraído de las ruinas debe ser determinado mediante la evaluación del legislador de servicio, tal y como indican las directrices establecidas en la Sección II párrafo 3 líneas 1-20. 11. Las gemas, minerales, joyas, monedas y demás objetos de valor se gravarán a una tasa del 10% que ha de pagarse de inmediato. 12. La tarifa aumenta al 12% los lévares en honor al día en que Skalf mató al dragón. 13. A discreción de los legisladores, también se puede incrementar la tarifa si los sujetos causan problemas y se quejan por los presentes impuestos. 14. Los legisladores también pueden aplicar impuestos y recargos especiales en función de las directrices establecidas en las líneas 14-75 como se indica a continuación: 15. Los elfos deben pagar una tarifa adicional del 3% sobre todas las demás tarifas, ya que no se puede confiar en ellos y deben pagar por las infracciones cometidas por sus antepasados tal y como se refleja en el Gran Libro de los Agravios de Karaz-a-Karak. 16. Las gemas talladas que los legisladores consideren de gran valor acarrearán una tarifa adicional del 5%. 17. Durante las festividades enanas, y según se especifica en la Sección II, párrafo 2, líneas 1-10, todas las tarifas aumentan en un 2% para honrar a los dioses de los enanos. 18. Si alguna se considera de pureza absoluta, se cobrará un recargo del 3% sobre su valor estimado. 19. Se aplica una tarifa adicional del 5% a...

TABLA I-1: ESCASEZ

Categoría de equipo	Incremento del porcentaje
Armas cuerpo a cuerpo	+10%
Armas de proyectil	+10%
Munición	+15%
Armadura (cuero)	+20%
Armadura (mallas/placas)	+15%
Ropa	+15%
Equipo de transporte	+10%
Iluminación	+10%
Objetos varios	+5%
Herramientas	No varía
Vehículos, monturas y ganado	+20%
Comida	+25%
Servicios de viaje	+75%
Alojamiento	+15%
Servicios	+10%
Equipo especial	+25%
Artículos de oficios	+30%
Instrumentos musicales	+25%

Nota: todas las fracciones se redondean hacia arriba.

TABLA I-2: IMPUESTOS

Nombre	Tarifa	Descripción
Peaje de acceso	10 c	Todo el que entre en la ciudad por los pasos de peaje del este o el oeste deberán pagar esta tarifa. Los elfos han de pagar 1 co, y los enanos sólo 2 c. Se cobran 10 c por cada carro.
Licencia para las ruinas	5 co	En todas las entradas legales a las ruinas, los aventureros tendrán que adquirir una licencia. Al salir de las ruinas, la licencia se revoca y debe comprarse otra para volver a entrar.
Impuesto sobre el juego	5%	Las ganancias en los juegos tienen un impuesto del 5%. La mayoría de los establecimientos públicos cuentan con un recaudador de impuestos enano de servicio, pero normalmente sólo van a por los que ganan a lo grande.
Impuesto sobre tesoros	Varía	Los legisladores enanos aplican un impuesto a todo lo que sea extraído de las ruinas y tenga algún valor. Como se ha mencionado, la cantidad a cobrar varía debido a las complejas leyes y referencias cruzadas de los enanos a este respecto. Usa tu arbitrio y cobra lo que creas apropiado, aunque lo normal suele ser un 10% ó 20%.
Impuesto sobre la muerte	20%	Tras la muerte, la ley impone una tarifa sobre todas las propiedades restantes de un no enano.
Diezmo anual	15%	Cada año, todo el que posea alguna propiedad en Karak Azgal debe pagar este diezmo al señor de la fortaleza.

MONEDA

El señor de la fortaleza acuña la moneda usada en Karak Azgal, y las denominaciones siguen las que se utilizan en el Imperio: 1 moneda de oro = 20 monedas de plata = 240 monedas de latón. La moneda de oro lleva grabado en relieve el símbolo del clan de Skalf, un dragón rampante, y se conoce como dorada o dragón de oro. El diseño de la moneda de plata cambia con frecuencia, pero tradicionalmente representan edificios importantes de la ciudad. Se conoce sencillamente como plata. La moneda de latón siempre lleva grabado en relieve un retrato de Skalf en una cara y su hacha rúnica en la otra; se conoce como latona. Para evitar confusiones, cada vez que hablemos de monedas en este libro usaremos los términos coronas de oro (co), chelines de plata (c) y peniques de latón (p) como en el manual básico de *WJDR*.

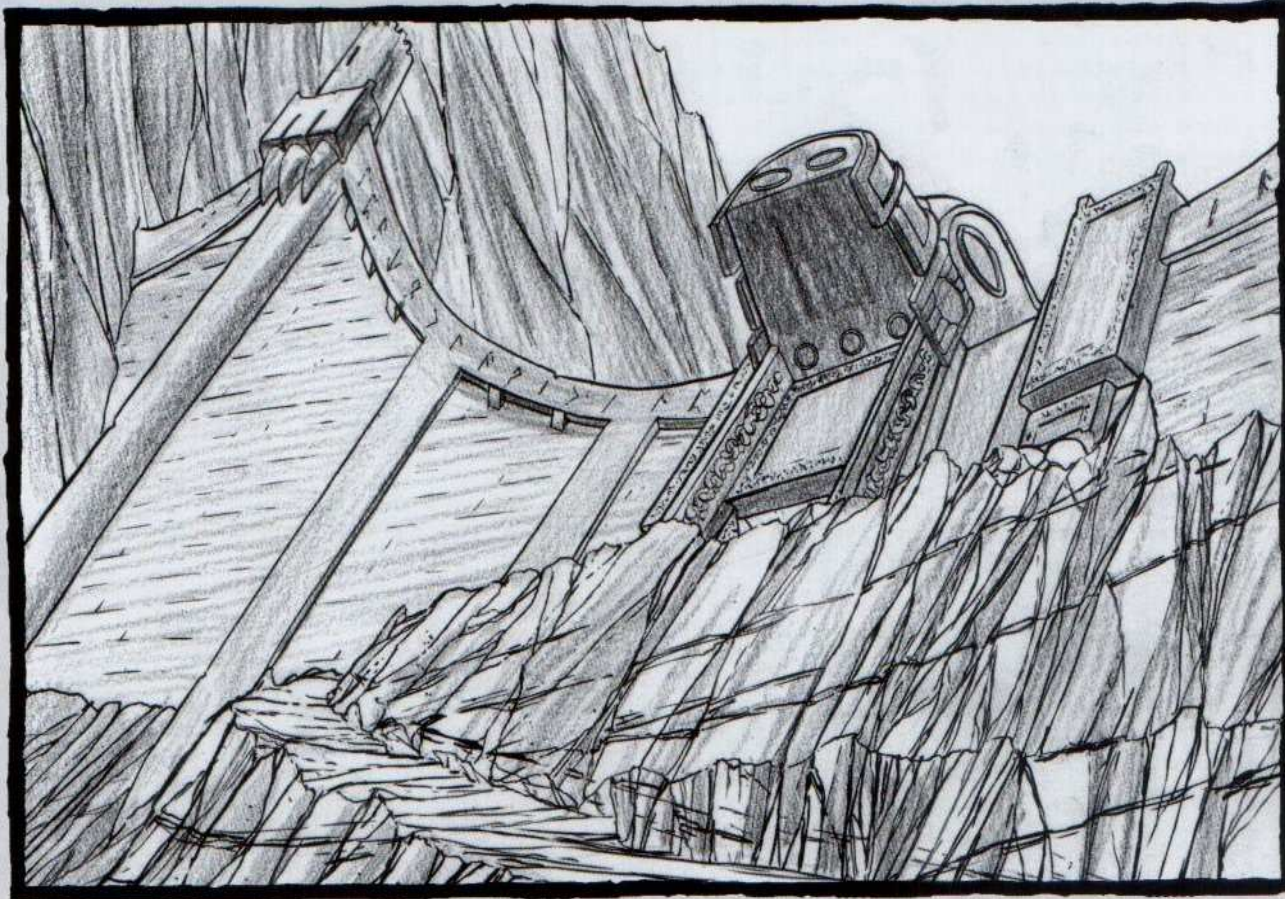
Si prefieres dotar a tus partidas de algo más de realismo económico, cuando los personajes lleguen puedes usar la tabla de tasas de cambio de la página 9 del *Arsenal del Viejo Mundo* para hacer conversiones a la moneda local. Las monedas extraídas de las ruinas son casi todas de manufactura enana y tendrán

las mismas denominaciones de oro, plata y latón. Estas monedas valen un 10% ó 20% más que la actual, debido a su nivel de artesanía y a que contienen un porcentaje mayor de metales preciosos. Aun así, los enanos las cambian según el valor indicado porque controlan el acceso a las ruinas, ¡y porque se niegan a pagar más por su propio tesoro! Si los personajes logran sacar las monedas de las ruinas en secreto, obtendrán más por ellas en el mercado negro.

IMPUESTOS

Aunque el concepto de los impuestos es demasiado familiar para la mayoría de los viejomundanos, les espera una buena sorpresa a su llegada a Karak Azgal. Los enanos han creado una desconcertante variedad de impuestos, peajes, diezmos, recargos y tarifas para asegurarse de explotar todas las formas posibles de sacar dinero a la población. La **Tabla 1-2: Impuestos** enumera las principales tarifas que tendrán que pagar los personajes si quieren trabajar y jugar en Karak Azgal. La lista no es en ningún modo exhaustiva, sino que el DJ debe usarla como orientación para dar con sus propias formas únicas de desplumar a los aventureros.





CAPÍTULO II: LA FORTALEZA DE SKALF

La Fortaleza de Skalf es una ciudad amurallada construida sobre un risco desde el que pueden vigilarse dos pasos montañosos. Hacia el este se encuentra el sinuoso camino que lleva a Karak Azul. Hacia el oeste se halla el bullicioso asentamiento de Puerta Muerta y la senda hacia las Tierras Yermas. Skalf construyó la ciudad usando los tesoros que encontró en la guarida del dragón. Desde el día en que mató al monstruo, su clan se ha identificado por el símbolo de un dragón rampante. En su honor, sus descendientes incorporaron este símbolo en la propia estructura de la ciudad.

En este capítulo se describe el trazado físico y las personalidades de la Fortaleza de Skalf, un lugar de gran importancia desde el que se envían expediciones a las profundidades de Karak Azgal. La primera sección del capítulo cubre el aspecto y la construcción de los edificios de la ciudad y de las defensas enanas. Luego se detallan los lugares más importantes de los cuatro barrios en los que se divide la ciudad: el barrio del Oro, el barrio del Templo, el barrio Foráneo y el Refugio.

— CONSTRUCCIÓN ENANA —

La artesanía enana es célebre en todo el Viejo Mundo, especialmente en lo relativo al trabajo de la piedra. Con el tesoro del dragón a su disposición, Skalf logró reunir a los mejores constructores para erigir la fortaleza sobre las ruinas de Karak Azgal. Aunque los primeros edificios construidos fueron el Refugio y el templo, los ingenieros enanos confiaban en que la comunidad prosperaría y crecería. La planificación de las murallas de la ciudad se llevó a cabo teniendo esto en mente, por eso abarcan toda la parte rasa de la meseta. Su previsión se vio recompensada, pues hoy día la ciudad ocupa toda la zona interior de las murallas.

Calles

Todas las calles están pavimentadas con piedras suaves y muy apretadas entre sí. Aunque no hay sistema de alcantarillado formal bajo la ciudad, los ingenieros enanos se sirvieron de las cavernas subterráneas naturales para enviar el agua y los efluvios lejos de la ciudad. Hay canales junto a los bordes de las aceras, y el agua se filtra a través de desagües metálicos colocados ingeniosamente.

Edificios

Los edificios de la Fortaleza de Skalf están contruidos con piedras grises o blancas extraídas de las montañas cercanas. La mayoría sólo alcanzan una altura

máxima de uno o dos pisos. Todas las puertas exteriores están hechas de piedra y perfectamente equilibradas para abrirse con un leve empujón. Muchas están decoradas con esculturas y exquisitas tallas en la piedra, y es habitual ver a los visitantes quedarse boquiabiertos ante estas obras de arte la primera vez que las ven. Todos los carteles están escritos en khazalid con caracteres rúnicos, pero a menudo se incluye una traducción al reikspiel en letra más pequeña bajo ellos.

Defensas

Una muralla de seis metros de altura rodea la ciudad, con sólo dos puertas, una al este y otra al oeste. A lo largo de la muralla hay varias torres conectadas entre sí mediante un parapeto y pasarelas, lo que proporciona excelentes posiciones de defensa para los guerreros enanos. En la parte superior de cada una de las torres hay un dragón rampante tallado en piedra, mirando hacia fuera y suspendido por encima del suelo. Los enanos guardan toneles de aceite en las torres; en caso de ataque, hierven el aceite y lo vierten por las bocas de los dragones para derramarlos sobre los invasores. También hay un cañón enano en cada torre.

Hay una sinuosa escalera labrada en la cara del acantilado que baja desde la inmensa puerta occidental y da tres vueltas hasta llegar al pueblucho de Puerta Muerta, que se encuentra mucho más abajo. Los enanos le excavaron los escalones para que de

POBLACIÓN

La Fortaleza de Skalf alberga una población total que oscila entre los 5.000 y los 6.000 habitantes en todo momento. Quienes la consideran su hogar son un 80% de enanos, un 15% de humanos y un 5% de halflings. Durante el día la cantidad total de personas aumenta, ya que muchos de los que viven en Puerta Muerta entran en la fortaleza para dirigir sus negocios, adentrarse en las ruinas o simplemente para pasar un buen rato.

— BARRIOS DE LA CIUDAD —

A continuación se da una descripción de los diversos barrios y trazados de la Fortaleza de Skalf. Como ya se ha mencionado, la ciudad está dividida en cuatro barrios: el barrio del Templo, el Refugio, el barrio del Oro y el barrio Foráneo.

EL BARRIO DEL TEMPLO

El barrio del Templo es una de las secciones más antiguas de la fortaleza; fue construido poco después que el Refugio. Está situado justo al sur de la puerta occidental. Las secciones numeradas que siguen a continuación describen los lugares más importantes de este barrio. Los demás edificios contienen santuarios menores a otros dioses y algunas tiendas que venden hierbas curativas y otros productos medicinales. Los edificios restantes son los hogares de los habitantes más acaudalados que no son de noble cuna, y que por tanto no pueden vivir en el Refugio.

I. EL GRAN TEMPLO DE LOS ANCESTROS

Poco después de erigirse el torreón, y para mostrar la veneración que profesaba a su cultura y su pueblo, Skalf encargó la construcción de un formidable templo. Quería honrar todos los aspectos de la cultura enana, desde sus dioses hasta aquellos que habían muerto defendiendo sus hogares. Skalf contrató a Roran Gundorson, un famoso arquitecto de Karak Ocho Picos, célebre por sus elevadas estructuras y su cuidado por los detalles, y el producto final superó con creces las expectativas de Skalf.

El exterior es impresionante; consiste en un enorme edificio circular en el centro con ocho torres circulares más pequeñas situadas alrededor del perímetro. Unas vidrieras encajadas en la fachada del edificio narran la historia de la caída de Karak Izril. Skalf quedó tan impresionado que llamó al edificio Templo de los Ancestros, en honor a todos los enanos que habían vivido allí antes que él.

Ocho puertas talladas en piedra conducen al interior del templo, una en cada muralla que conecta cada pareja de torres. El interior está completamente abierto; el techo se sustenta sobre arcos expertamente contruidos. Ocho pasillos discurren entre hileras de bancos de piedra hasta un estrado circular, sobre el que hay tres estatuas de piedra de los dioses, mirando hacia el exterior y equidistantes entre sí, situadas alrededor de un altar con forma de yunque en el centro del templo. El techo está cubierto de mosaicos, cada uno de los cuales ilustra diversas facetas de la vida de los enanos: las más destacadas son minería, elaboración de cerveza, talla de gemas, herrería, cantería y batallas.

El templo está abierto todos los días desde que amanece hasta que anochece, salvo en las festividades enanas que permanece abierto las veinticuatro horas del día. Se celebran tres oficios diarios, uno para cada deidad, y el séptimo día de cada semana se celebra un servicio especial para honrar a los tres dioses juntos. La suma sacerdotisa Balikina Furlisdott vive bajo el templo con sus cinco sacerdotes y diez iniciados. La suma sacerdotisa preside los oficios importantes, y sus cinco sacerdotes se encargan de los demás oficios en su lugar.

Hay una entrada a las ruinas en el sótano del templo, y sólo la suma sacerdotisa conoce su existencia. Se trata de un pozo de cien metros de profundidad, cubierto por una tapa de piedra de casi doscientos cincuenta kilogramos de peso. Sólo Balikina conoce la contraseña rúnica necesaria para elevar la

roca. Casi nunca usa esta entrada; sólo cuando una tarea específica requiera hacerlo en beneficio del templo, como por ejemplo la recuperación de un tesoro o artefacto de las ruinas, aunque también se podría usar esta entrada para misiones de rescate.

Suma sacerdotisa Balikina Furlisdott

Profesión: Suma sacerdotisa (ex iniciada, ex sacerdotisa, ex sacerdotisa ungida)

Raza: Enana

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
70%	53%	54%	59%	42%	51%	60%	54%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	5	5	3	3	0	0

Habilidades: Canalización +20%, Carisma +20%, Cotilleo +20%, Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Eltharin, Estaliano, Halfling, Khazalid, Kisleviano, Nórdico, Reikspiel, Tileano), Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Montar +20%, Oficio (Cantera), Percepción +10%, Sabiduría académica (Astronomía), Sabiduría académica (Historia) +20%, Sabiduría académica (Runas) +20%, Sabiduría académica (Teología) +20%, Sabiduría popular (Enanos) +20%, Sabiduría popular (las Tierras Yermas, el Imperio), Sanar +20%, Sentir magia +20%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Artesanía enana, Audaz, Cortés, Don de gentes, Etiqueta, Golpe conmocionador, Hechizos con armadura, Imperturbable, Magia menor (Arma bendita, Caminar por el cielo, Disipar, Silencio), Magia pueril (Divina), Manos rápidas, Meditación, Muy fuerte, Odio visceral, Oradora experta, Resistencia a la magia, Robusta, Saber divino (Saber de Shallya), Viajera curtida, Visión nocturna

Armadura: Armadura pesada (coraza de gromril)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Arma de mano (martillo)

Enseres: 2 pociones curativas, un collar de plata con un diamante pequeño (por valor de 180 co)

Balikina es una enana maternal dedicada a la adoración de Valaya. Pese a su avanzada edad, su cabello sigue siendo de un impresionante color negro y parece fuerte y en forma. Forma parte del Gran Consejo de Karak Azgal, y se cuenta entre los enanos más influyentes de la ciudad. Balikina cree que los enanos deberían hacer planes para retomar las ruinas que hay bajo la ciudad, en lugar de limitarse a enriquecerse a costa del trabajo duro de otros. Vigila las acciones de la Hermandad de la Barba Hendida, pero aún no está segura de si debe apoyarlos o no (para más información sobre la Hermandad consulta la página 21).

2. TEMPLO DE MYRMIDIA

Debido a la naturaleza de Karak Azgal y su proximidad con las tierras del sur, no es de extrañar que los humanos de la ciudad hayan construido un templo a la diosa guerrera Myrmidia. Se trata de una estructura de dos pisos desproporcionadamente baja y con forma de L. Los muros exteriores del edi-



ficio están decorados con escudos, que lucen emblemas de lugares de todo el Viejo Mundo. Frente al edificio hay un patio de prácticas vallado; los sacerdotes del templo lo usan para entrenarse. Una estatua de la diosa blandiendo su lanza larga y su escudo preside el patio.

El interior tiene una decoración espartana, y la capilla principal está situada en el extremo occidental del edificio. Los fieles han de permanecer en pie ante la lanza y escudo dorados de Myrmidia, por lo que no hay sillas. El templo está abierto durante el día y cerrado por la noche. El extremo oriental del edificio es una zona privada de entrenamiento que sólo pueden utilizar los sacerdotes del templo y miembros selectos de los fieles. En el piso superior están los dormitorios de los tres iniciados y el sacerdote que viven en el templo.

El señor del templo es Gaetano Rivera, un sacerdote ungido de Tilea. Como antiguo mercenario, había consagrado su vida al servicio de la diosa guerrera. Pese a su arrogancia y su mal genio, es un instructor excelente. Tanto sus sacerdotes como él se mostrarán más que dispuestos a adiestrar en combate a todo el que pueda permitirse el pago. Gaetano cobra 25 *co* por dos semanas de entrenamiento diario intensivo, y sólo podrá atender a un estudiante a la vez. Al final de este periodo, el jugador que está siendo entrenado debe superar una **tirada de Rutina (+10%) de Inteligencia** para ganar 100 puntos de experiencia; estos puntos pueden usarse para adquirir cualquier mejora de porcentaje de combate o habilidad de combate. Gaetano sólo puede adiestrar con éxito una vez a un mismo personaje.

Gaetano celebra un concurso el día quince de cada mes en honor a Myrmidia. Se admite la participación de todo guerrero capaz. La cuota de inscripción consiste en un pequeño donativo de 1 *co*. Los participantes deben luchar mano a mano entre sí y tratar de aturdir a su oponente. El vencedor del combate final gana la mitad de la suma recaudada con las cuotas de inscripción.

3. EL TEMPLO DE SHALLYA

Se dice que Shallya se apiada de todos los que sufren y le piden ayuda. Su templo en Karak Azgal es prueba de ello, ya que casi siempre está repleto de enfermos y moribundos. El templo tiene una única planta, pero es alargada y posee un patio cerrado en el centro con una hermosa fuente conocida como Lágrimas de Shallya. La sala norte alberga el templo a la diosa, mientras que la sala sur es una enfermería con hileras de camas. La entrada se encuentra en el muro oriental, y en ella hay un mostrador de recepción y camillas para los casos de emergencia. Una estatua de bronce de una paloma en vuelo cuelga de una cadena a unos seis metros por encima del suelo del templo.

Se rumorea que las Lágrimas de Shallya que brotan de la fuente tienen poderes mágicos de curación, por lo que tienen gran demanda entre los lugareños. En consecuencia el templo limita el acceso, y a la mayoría de los fieles ni siquiera les está permitido entrar en el patio. Las sacerdotisas del templo dicen que beber agua de la fuente no es garantía de ayuda, ya que Shallya puede ver el interior del alma de todo el mundo, y sólo ayuda a quienes realmente lo merecen. No obstante, la gente sigue haciendo donativos al templo con tal de tener una oportunidad para dar un sorbo del agua de la fuente. La mayoría de las veces es su propia creencia en el poder curativo del agua lo que les hace sentirse mejor, aunque en realidad el agua sí que está bendecida. Tal vez las Lágrimas son para los que sufren en Karak Azgal, o puede que sean algo completamente distinto (algo más siniestro). En cualquier caso, se cree que si las Lágrimas funcionan es porque la diosa ha considerado que el fiel es digno y le ha curado sus males.

Para conseguir una pócima de las Lágrimas de Shallya hace falta la aprobación de la sacerdotisa ungida y hacer un donativo. El efecto que tienen al beberla se deja completamente a discreción del DJ; si decides que el personaje es digno de la misericordia de Shallya, el preparado le ayudará. Si no, el líquido tendrá un sabor repugnante.



La sacerdotisa ungida de Shallya es una hermosa mujer de Altdorf llamada Hildegard Grunwald. Lady Hilde (como le gusta hacerse llamar) es de mediana edad, sus ojos son de un intenso color azul, y sus cabellos rubios son lisos y le llegan a media espalda. Aborrece el estilo de vida de Karak Azgal, pues ha visto el daño, dolor y muerte que sobrevienen a los que se aventuran en las ruinas, y especialmente a aquellos que llevan una vida de excesos y depravación en la superficie. Su orden ha jurado ayudar a los enfermos y necesitados, pero lady Hilde arenga a los que solicitan su ayuda con la intención de alejarlos de sus tendencias autodestructivas. Hay siete iniciados, un sacerdote y un galeno a su cargo, y cada uno de ellos trabaja día y noche para mantener el templo abierto a quienes lo necesiten. Viven juntos en el extremo oeste del templo.

Los servicios de curación del templo son excelentes: camas limpias, buena comida y cuidadores afectuosos. Las sacerdotisas tienen la asombrosa habilidad de saber siempre cuánto puede permitirse cada cual a cambio de sus pocimas o servicios, de modo que los donativos que exigen varían. El templo tiene una buena reserva de pocimas, entre las que se incluyen contravenenos (5 *co*), cura-todos (11 *co*), pociones de curación (5 *co*) y Lágrimas de Shallya (15 *co*). Los precios entre paréntesis son iniciales; el personal pide más o menos en función de la opulencia del paciente.

4. TEMPLO DE GORLAZ EL DORADO

Como los enanos son una raza antigua con una larga historia, a menudo los eruditos descubren referencias a fortalezas perdidas y clanes olvidados en tomos viejos y vetustos o en los bajorrelieves que adornan los muros de ruinas antiguas. Seres extraños, dioses lejanos y conflictos desconocidos yacen ocultos, a la espera de ser descubiertos por algún explorador, un aventurero dispuesto a enfrentarse a lo que haya en las ciclópeas profundidades del mundo bajo las montañas. Así fue como ocurrió con la fundación de la secta de Gorlaz.

Hegakin Rokrison nunca ha estado muy centrado. Era un erudito ambicioso que se esforzaba por ganarse una reputación, y durante toda su vida supo que debía haber algo más aparte de las enseñanzas dogmáticas de los cultos establecidos de Grungni. Pero sus investigaciones le llevaron a lugares prohibidos, le condenaron al ostracismo y, finalmente, al exilio. Vencido, huyó a Karak Azgal y se propuso explorar algunas de las ruinas más profundas que yacían bajo la ciudad. Para alegría suya, descubrió un antiguo santuario consagrado a un dios del que no había tenido noticias hasta entonces, aunque estaba seguro de que los enanos jamás habían visitado aquel lugar, ya que su construcción era chapucera y definitivamente no era enana. Intrigado, se aproximó al altar, aún cubierto por pegajosos e incalificables líquidos a pesar de los siglos, y extendió una mano temblorosa para tocarlo. Cuando sus gruesos dedos entraron en contacto con la piedra, se convirtió para siempre en una criatura del Caos, un esbirro de Slaanesh.

Temiendo ser descubierto, el erudito huyó de las cavernas y regresó a la ciudad. Durante semanas padeció extraños sueños y fantasías aún más extrañas mientras luchaba por resistirse a la corrupción que se extendía por su cuerpo. Contempló horrorizado cómo su piel adquiría una textura correosa y se tensaba alrededor de sus huesos. Tenía que hacer algo cuanto antes, por lo que inventó a Gorlaz. Un mes después comenzó a predicar su recién descubierta deidad en la Fuente de Plata, extendiendo su mensaje de riquezas, lujos y gloria. Por la noche asesinaba aventureros y les robaba sus tesoros para poder comprar las vestiduras adecuadas para un dios de la riqueza. Pero a pesar de sus esfuerzos por fundar un nuevo culto que llevara la gloria al gran Slaanesh, los enanos se burlaban de él y ridiculizaban su estúpido mensaje como si no fuera más que el producto de una mente febril.

Hegakin no se desalentó y prosiguió su trabajo, y un día su insistencia dio frutos y logró llamar la atención de Elgrom Matadragones, un enano que supuestamente descendía del mismísimo Skalf. Todos los días y durante semanas, Elgrom acudió a escuchar los sermones de Hegakin y acabó por unirse al erudito, presintiendo que su camino a la gloria pasaba a través de las enseñanzas de este nuevo dios. Con el apoyo de Elgrom, Hegakin y la secta de Gorlaz adquirió cierta credibilidad, y poco después la gente se apiñaba alrededor de la fuente para escuchar las palabras de estos profetas.

Elgrom se convirtió a Slaanesh después de llevar un año colaborando con Hegakin. El erudito enseñó a su alumno que para poder reclamar el trono de la fortaleza debía acumular riquezas y poder (dos cosas que Slaanesh podía proporcionar a sus devotos). Los dos enanos viajaron a las ruinas y se acerca-

ron al templo, donde Elgrom tocó también la húmeda piedra, condenándose a una vida de corrupción y mutación paulatinas.

Veinte años después, Hegakin y Elgrom se han erigido como personas influyentes en Karak Azgal. No sólo son el núcleo de un culto nuevo y en expansión, sino que éste es además la principal casa de banca en Karak Azgal, y se dedica a guardar monedas y demás tesoros a cambio de un modesto porcentaje (5% para enanos, 7% para humanos y halflings, y 12% para elfos). Con los fondos obtenidos mediante actividades bancarias y donativos, compraron un viejo edificio en el barrio del Templo y lo remodelaron con mármol blanco, un tejado dorado y columnas. Con el tiempo, instalaron puertas dobles de oro macizo y una estatua dorada de tres metros de altura del falso dios Gorlaz, que sostiene en alto una moneda para que todos la admiren. Hegakin y Elgrom predicán el camino de Gorlaz, recordando a su congregación que la riqueza es buena y que deben hacer acopio de todo el oro y las joyas que puedan para deleitarse con la belleza de las creaciones enanas. Los miembros deben hacer peregrinajes sagrados a las ruinas para recuperar tantos tesoros como puedan en honor de Gorlaz, para evitar que caigan en manos de no enanos. Según dicen los predicadores, haciendo estas cosas se glorifica y honra a los antepasados.

Aunque los enanos han reunido una enorme congregación que adora indirectamente a Slaanesh en su veneración por el ídolo de Gorlaz, muy pocos (por no decir ninguno) se dan cuenta de ello. La mayoría creen sinceramente que Gorlaz es un dios auténtico, y absorben gustosos las enseñanzas de los lunáticos que dirigen la secta. Sin embargo, con el crecimiento del culto la situación se está volviendo peligrosa. La secta ha empezado a llamar la atención de los nobles más poderosos de la corte de lord Thordin. Incluso el dirigente del gremio de joyeros, Zarador Svenginson, pertenece ahora a la secta. Y lo que es peor, las mutaciones de Hegakin y Elgrom están empeorando, volviéndose más pronunciadas, con lo cual cada vez les resulta más difícil ocultar su verdadera naturaleza. Suelen vestir túnicas largas y pesadas para esconder mejor su corrupción, pero la gente está empezando a sospechar. Elgrom, que está bastante desquiciado, estimula el crecimiento y aspira a convertirse en el señor de la fortaleza, en la creencia de que Slaanesh va a proporcionarle el trono.

El líder de la secta tiene a su servicio a veinte guardias del templo; en todo momento hay diez de ellos de servicio. Visten armaduras de placas completas y llevan el símbolo de la moneda dorada de Gorlaz inscrito en la coraza. Desde luego, sólo cuatro de ellos saben la verdad sobre la secta, y se han consagrado totalmente al servicio de su oscuro amo. Los demás creen de veras que sirven a la causa de su antiguo y nuevo dios. En cualquier caso, sirven a Elgrom y acatan sus órdenes hasta la muerte. Incluso aunque se les revele la verdad seguirán negándola, y atacarán al acusador para preservar la integridad de su fe.

Guardia del templo

Profesión: Soldado

Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
55%	34%	38%	48%	28%	31%	25%	29%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	4	3	0	3	0

Habilidades: Conducir, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Jugar, Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Percepción, Sabiduría popular (Enanos), Sanar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Especialista en armas (Ballesta), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Odio visceral, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura pesada (armadura de placas completa)

Puntos de armadura: Cabeza 5, brazos 5, cuerpo 5, piernas 5

Armas: Arma de mano (hacha o martillo), escudo, ballesta con 20 virotes

Enseres: Uniforme del templo, 1d10/2 co

Para los forasteros, la secta parece ser algo ostentosa. Sus miembros llevan recargados anillos de oro y asisten a fiestas en el templo que duran toda la noche. Los ladrones sueñan con robar algunos de los tesoros que supuestamente se guardan en el templo, pero hasta ahora nadie lo ha conseguido, y ninguno de los que ha superado las defensas del templo ha regresado jamás. Durante estas fiestas, dos de los guardias que están al tanto de la situación se llevan a un miembro a una cámara secreta sepultada bajo el templo, donde el sujeto en cuestión es sedado con fuertes drogas y recibe el honor de que le cubran de oro una parte de su cuerpo. Se trata de un proceso doloroso, digno del retorcido Slaanesh. Se vierte una pequeña cantidad de oro líquido sobre un dedo del pie o una uña de la mano, y cada vez que el sujeto grita de dolor, Elgrom grita de regocijo.

Elgrom guarda todo el oro donado por los fieles en una cámara secreta situada bajo el templo. La puerta está muy bien escondida, y para encontrarla es necesaria una **tirada Difícil (-20%) de Buscar**. La llave de la cámara la lleva siempre encima, y sólo él y Hegakin conocen la ubicación de la runa. Una vez localizada la puerta, puede abrirse si se consigue una **tirada Muy difícil (-30%) de Forzar cerraduras**. La cámara contiene gemas, monedas y joyas por valor de 300 co.

Hegakin Rokrison, sectario de Slaanesh

Profesión: Soldado

Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46%	25%	31%	52%	34%	56%	25%	45%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	5	3	0	0	0

Habilidades: Buscar, Carisma, Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Khazalid, Reikspiel, Tileano), Leer/escribir, Oficio (Herrero), Percepción +10%, Sabiduría académica (Historia, Religión, Runas) +10%, Sabiduría popular (Enanos) +20%, Sabiduría popular (las Tierras Yermas, el Imperio), Tasar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Etiqueta, Intelectual, Lingüística, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano

Mutaciones: Demacrado, Piel correosa

Enseres: Túnica de excelente calidad con filigranas de oro, 100 co, anillo de Gorlaz (vale 200 co)

Hegakin mide noventa centímetros y es muy delgado para ser un enano (cortesía de su mutación del Caos). Tiene el cabello y la barba muy largos, y viste una pesada túnica para ocultar su piel correosa mutante. También lleva gafas. Hegakin es un cobarde y huirá de un combate a la primera oportunidad que se le presente.

Elgrom Matadragones, sectario jefe de Slaanesh

Profesión: Charlatán (ex cortesano, ex noble)

Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52%	43%	41%	54%	50%	57%	44%	60%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	4	5	3	0	6	0

Habilidades: Buscar, Carisma +10%, Charlatanería +20%, Consumir alcohol, Cotilleo +20%, Disfraz, Hablar idioma (Eltharin, Khazalid, Reikspiel, Tileano), Jugar, Leer/escribir, Mando, Oficio (Minero), Percepción +10%,

Prestidigitación, Regatear, Sabiduría académica (Historia), Sabiduría popular (Enanos, el Imperio), Tasar +10%

Talentos: ¡A correr!, Artesanía enana, Audaz, Callejeo, Cortés, Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima), Etiqueta, Imitador, Intelectual, Intrigante, Negociador, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto, Volador

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Estoque, cola con pinchos

Mutaciones: Alas, Cola con pinchos, Regeneración

Enseres: Túnica con capucha y filigranas de oro de excelente calidad, 200 *co*, anillo de Gorlaz (vale 300 *co*), llave de la cámara del tesoro del templo

Elgrom nunca se ha sentido satisfecho de su posición entre su propia gente. Es un pariente lejano del clan de Skalf y pasó sus primeros días en la corte. Ansiaba un puesto de alto nivel en la fortaleza, pero quedó desolado y amargado cuando fueron otros quienes la obtuvieron. Furioso y frustrado, decidió vengarse de los mismos nobles que le habían despreciado.

Su primer movimiento consistió en convencer a sus anteriores aliados, los nobles de la corte, para que invirtieran en una excavación minera. Elgrom sabía que la mina carecía de valor, y se embolsó todo el dinero que invirtieron. Aunque la mina resultó ser un fracaso pocos años después, ninguno de sus amigos sospechó de la traición del enano. Gracias a este éxito, el talento de Elgrom para el engaño aumentó, lo cual le condujo a desear cada vez más. Fue entonces cuando oyó las historias de un antiguo dios enano perdido, narradas por un erudito llamado Hegakin. Percibió inmediatamente una forma de poner en práctica su idea. ¿Qué mejor forma de desplumar a esos nobles estúpidos que hacerlo en nombre de la religión?

Aunque Elgrom se apuntó con ese objetivo en mente, Hegakin no tardó en tentarlo, revelándole la verdad que se ocultaba tras la nueva religión. Al principio Elgrom se sintió ofendido, pero su avariciosa mente contempló la promesa de poder y riquezas, y finalmente accedió a ayudar al erudito a propugnar su religión a cambio de una tajada. Hegakin llevó a Elgrom al altar oculto, muy por debajo de la fortaleza, y le ordenó que lo tocara. Aunque receloso, cometió la imprudencia de tocar la superficie húmeda y fue corrompido, entregando su alma a Slaanesh para siempre. El dios embaucó a Elgrom, haciéndole creer que sería recompensado con el dominio de la fortaleza si lograba convencer a suficientes enanos para que adorasen a Slaanesh involuntariamente. Elgrom está cumpliendo su cometido a la perfección. Ni siquiera las mutaciones del Caos o las advertencias de Hegakin le disuaden. Su objetivo es corromper los suficientes enanos nobles y ricos de la fortaleza para poder convertirse en el señor de Karak Azgal. Slaanesh sabe muy bien cómo alimentar este tipo de ambición con falsas promesas.

Para ocultar su cola y sus alas, Elgrom viste una ornamentada túnica con capucha de talla superior a la suya. Todas las uñas de sus dedos han sido doradas en honor a Slaanesh. Si es atacado, buscará la protección de los guardias del templo, pero luchará con su cola y su estoque si es arrinconado. Si las cosas se ponen feas, expondrá sus alas y atacará desde el aire, o huirá volando si puede.

EL REFUGIO

Skalf construyó un torreón en el mismo lugar por donde salió de las ruinas tras haber matado al dragón. A día de hoy aún permanece en pie, directamente al este de la puerta del Dragón. Al norte se encuentra el barrio del Refugio, en el que viven las familias nobles de Karak Azgal. Hay numerosas patrullas de legisladores en esta zona, por lo que es la más segura de la ciudad. Cinco grandes familias nobles tienen la fortaleza de su clan en este barrio. El resto de los edificios son hogares caros para los nobles inferiores.

5. TORREÓN DE SKALF

El Torreón de Skalf es el edificio más alto de la ciudad, y se alza a unos treinta y cinco metros por encima de ella. Rodeado de un muro de piedra de seis metros de altura, con edificios de entrada al este y el oeste, la cúspide del torreón tiene un tejado puntiagudo sobre el que hay una estatua dorada de un dragón alado de nueve metros de altura. El edificio es el hogar del clan de Skalf, y actualmente sus descendientes directos viven en los pisos superiores. En la planta baja se encuentran las Cámaras del Consejo y el cuartel general de los legisladores, quienes usan las mazmorras que hay bajo el torreón como prisión.

El torreón está abierto a los ciudadanos durante el día, pero sus puertas se cierran de noche. Dos legisladores custodian cada puerta y sólo permiten a los visitantes entrar en el edificio si dejan todas sus armas. La mayoría de los que acuden al torreón van a visitar a alguno de los prisioneros, a presentar una apelación al señor de la fortaleza, o a estudiar el Gran Libro de la Legislación. La visita a prisioneros sólo se permite una vez al día durante una hora, y requiere un pago de 5 *co*. Para presentar una apelación por el dictamen de un legislador es necesario superar una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Leyes)** y desembolsar 10 *co*. Si se falla, la apelación se rechaza automáticamente debido a un defecto de forma. Si se consigue, el comandante de legisladores revisará la apelación y después la enviará al señor de la fortaleza. Esto puede tardar de una a tres semanas, dependiendo de los niveles de éxito de la tirada de Sabiduría académica. Aun así, casi todas las apelaciones son desestimadas. A los legisladores no les gusta que se cuestionen sus decisiones. Para más detalles sobre el Gran Libro de la Legislación, consulta la página 9.

Hay una entrada secreta a las ruinas bajo la fortaleza. Sólo se permite usarla a quienes tienen el permiso especial del señor de la fortaleza.

6. LA FUENTE DE PLATA

Esta fuente, cuyas aguas proceden de un manantial subterráneo, ha sido esculpida por los enanos de forma que parezcan tres peces de plata salpicando el agua de la fuente y escupiéndola por sus bocas. El líder de la secta de Gorlaz, Elgrom Matadragones, se encuentra aquí a menudo predicando y tratando de convertir a más nobles a su causa. Para más detalles sobre Elgrom, consulta la página 14.

7. ESTATUA DE SKALF MATADRAGONES

Sobre este pedestal de granito de tres metros de altura descansa una estatua de seis metros de Skalf Matadragones, fundador de la Fortaleza de Skalf. El enano

EL GRAN CONSEJO Y EL PEQUEÑO CONSEJO

Los enanos gobiernan Karak Azgal, y les importan bien poco los miembros de otras razas que habitan en Puerta Muerta o los pocos que viven en la Fortaleza de Skalf. Estos forasteros, como los llaman los enanos, carecen de representación directa en el gobierno y nunca la han tenido en toda la historia de la ciudad. El señor de la fortaleza, Thorgin Matadragones, preside el Gran Consejo que está formado únicamente por él y por otros dos miembros: la suma sacerdotisa Balikina Furlisdottir y el señor de clan Furagrum Kazorson, comandante de legisladores. El Pequeño Consejo está compuesto de los maestros de gremio y los dirigentes de las cinco familias nobles de Karak Azgal. El Pequeño Consejo representa a los enanos más poderosos e influyentes de la ciudad, y una vez al mes presentan sus peticiones al Gran Consejo para que las considere. El Gran Consejo pasa entonces a reunirse en secreto para decidir las decisiones a tomar con respecto a las peticiones. Los miembros del Gran Consejo también actúan como jueces en los casos que se consideran demasiado delicados para dejarse en manos de los legisladores. Las sesiones del Pequeño Consejo se celebran cada dos semanas en las Cámaras del Consejo del Torreón de Skalf. Todos los ciudadanos de Karak Azgal son bienvenidos en esta reunión, aunque su papel se reduce al de meros espectadores, ya que los no enanos tienen muy poco peso en la política de la ciudad.

sostiene un hacha en una mano y la cabeza del dragón que mató en la otra. Las consortes más conocidos y caros de la ciudad suelen congregarse alrededor de esta estatua por la noche. Su casa de vicios está situado al otro lado de la calle, en la localización 13.

8. FORTALEZA DEL CLAN NORGUNSON

Esta mansión de tres plantas es el hogar del clan Norgunson. La familia es famosa por su habilidad en las minas, y poseen una de las dos minas aún activas fuera de las murallas de la ciudad, a casi un kilómetro al este. La fortaleza del clan Norgunson está construida con mármol rojo, y destaca de las demás estructuras de este barrio. Sobre la entrada hay esculpido un escudo con el símbolo de la familia (un zapapico picando roca).

Furtin Norgunson, un musculoso enano de casi cien años de edad, es el líder del clan. Es todo un personaje en Karak Azgal. Lleva la barba tan larga que ha de recogerla en pliegues para no tropezar con ella. También es imperdonablemente lascivo; se dice que ha engendrado más de treinta hijos legítimos y no menos de diez bastardos. A pesar de ello, ocupa un puesto destacado en la sociedad de la fortaleza, ya que es miembro del Pequeño Consejo y está muy metido en el gremio de mineros.

La mina Norgunson es extremadamente lucrativa y produce hierro y gemas. Los capataces contratan nuevos obreros con regularidad y pagan un buen salario (85 p a la semana). Su necesidad de mano de obra no parece deberse al elevado índice de desgaste, sino a las amenazas ocasionales que surgen de debajo de la fortaleza. Skavens, goblins y cosas aún peores se abren paso por los túneles y a menudo matan a equipos enteros. Cada vez que esto ocurre (más a menudo de lo que les gusta admitir a los Norgunson), los capataces contratan discretamente a un grupo de limpiadores para arrasar la plaga y poder seguir con el trabajo. Como es un trabajo peligroso y cada día que la mina esté sin producir le cuesta una fortuna al clan, pagan bastante bien (10 c por cada cabeza o cola que saquen de las minas).

9. FORTALEZA DEL CLAN DURGARSON

El clan Durgarson descende de uno de los compañeros más cercanos de Skalf, y como tal siempre ha recibido un trato especial desde los primeros días de la fundación de la ciudad. Su mansión tiene dos plantas y se caracteriza por tener un jardín vallado sobre su tejado plano. El símbolo del clan es un cofre de tesoro desbordante de monedas. Se rumorea que el clan es tan rico que ninguno de ellos tiene que trabajar, y que guardan una montaña de oro en cámaras secretas bajo su mansión. La verdad del asunto es que el clan ha degenerado tras años de inactividad y holgazanería; de la supuesta montaña de oro no quedan más que unos cuantos miles de coronas de oro, y disminuye rápidamente a causa de las acciones del líder del clan.

Dronglik Durgarson, un enano asquerosamente gordo, es un borracho y un glotón. Sus sirvientes lo llevan de aquí para allá sobre una camilla porque apenas puede caminar. Representa a su familia en el Pequeño Consejo, aunque casi nunca asiste, pues prefiere atiborrarse de tiernas viandas y sorber vinos caros. Dronglik se ha convertido recientemente al culto de Gorlaz y pasa gran parte de su tiempo en el templo, donde Elgrom se dedica a corromper sutilmente al enano, atrayéndolo hacia el abrazo de Slaanesh con promesas de más comida y bebida.

10. FORTALEZA DEL CLAN RORGANSON

Los Rorganson son una familia de guerreros; aun en la actualidad, la mayoría de los oficiales del ejército de la ciudad pertenecen a este clan. Su mansión tiene tres plantas y está construida con una pulida piedra gris. Su símbolo es un escudo sobre el que hay un gran hacha de batalla, y se repite una y otra vez por todo el perfil del tejado del edificio.

El dirigente del clan es el capitán Kragdin Rorganson. Ocupa un puesto en el Pequeño Consejo y también controla las defensas de Karak Azgal. Para más información sobre él, consulta la descripción del Pozo de Zambor (página 18).

La mayor parte del clan Rorganson está insatisfecha por la forma en que ha degenerado Karak Azgal. Preferirían que los enanos retomasen las ruinas y dejaran de vivir a costa de la valentía y el coraje de otros. Muchos de ellos pertenecen a la organización secreta conocida como la Hermandad de la Barba Hendida (ver página 21).

II. FORTALEZA DEL CLAN VORAGORSDOTR

Esta mansión de dos pisos es el hogar del clan Voragorsdotr, que se han consolidado gracias a la próspera mina de gemas descubierta poco después de la reconstrucción de la ciudad. Su mina se encuentra a un kilómetro y medio al este de la ciudad, y el clan la vigila estrechamente. No permiten que ningún forastero entre en la mina, y sólo los miembros de la familia pueden trabajar en ella y vigilarla. Aunque no es ni de lejos tan productiva como las minas que abastecían Karak Izril en el pasado, la mina Voragorsdotr ha surtido bien a la familia desde la fundación de la ciudad.

El clan es matriarcal y está liderado por la mujer más anciana, Faralina Voragorsdotr. Es bajita incluso para una enana (sólo mide unos setenta y cinco centímetros), pero lo compensa de sobras con un intelecto agudo y una actitud enérgica. Forma parte del Pequeño Consejo y es la más razonable y compasiva de todos los nobles.

12. FORTALEZA DEL CLAN DAMIRSON

El clan Damirson llegó a Karak Azgal hace cien años procedente de Karaz-a-Karak, en el norte. No dieron razón alguna para su traslado, pero el señor de la fortaleza los aceptó abiertamente, ya que traían consigo menestrales y herreros rúnicos consumados. Su mansión sólo tiene una planta, hecha con piedra blanca grabada con runas enanas. Una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)** revela que las inscripciones son runas únicas de guarda colocadas allí para proteger el hogar, aunque resulta imposible saber de qué. El símbolo de la familia es un martillo golpeando un yunque, con las ocho estrellas de Valaya encima.

Rorantok Damirson, un anciano herrero rúnico, dirige el clan. Es calvo, y lleva su larga barba recogida en pliegues dorados. Casi nunca se le ve sin su coraza de gromril. Junto a los demás nobles, es miembro del Pequeño Consejo, pero permanece en silencio la mayor parte del tiempo, ya que prefiere dejar las fanfarronadas y grandilocuencias a otros.

El clan Damirson oculta un terrible secreto. Huyeron de Karaz-a-Karak bajo la sombra de un escándalo relacionado con la huella del Caos. El dios Khorne corrompió a uno de sus herreros rúnicos, y su sed de sangre lo empujó a una orgía de violencia en la formidable fortaleza. El clan huyó de su hogar caído en desgracia, y atravesó la distancia que lo separaba de Karak Azgal. Si la secta de Gorlaz fuera desenmascarada, el clan Damirson sería un poderoso aliado contra ella.

13. EL BOTÍN DEL MINERO

Sobre el porche de piedra de este achaparrado edificio cuelga un cartel de madera que tiene pintado un pico de minero y un montón de pepitas de oro. Se trata del principal club social de los enanos, donde se atiende a los mineros que excavan en las profundidades que hay bajo la fortaleza, y en el que los enanos intercambian historias sobre sus más recientes hallazgos, beben cerveza tradicional y despotrican sobre sus temas favoritos: los pieles verdes y los elfos.

El Botín del Minero es uno de los establecimientos más antiguos de Karak Azgal, fundado poco después de que Skalf matase al dragón y devolviera el lugar a su gente. Balarika Kragellasdor (una enana de casi metro treinta y cinco de altura, con largos cabellos blancos que le llegan por las rodillas) dirige el local, invierte en las mejores cervezas tradicionales para su clientela y da trabajo a expertos en cocina enana. Si tiene un defecto, ése es su tendencia a escuchar a escondidas. Siempre parece escuchar "accidentalmente" las conversaciones más secretas. Su negocio de información le proporciona más beneficios que la propia taberna. Los PJ pueden recurrir a Balarika para averiguar datos interesantes, o bien alguien podría contratarlos para silenciarla permanentemente.

Balarika Kragellasdottir

Profesión: Mercader (ex burguesa, ex posadera)
Raza: Enana

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46%	36%	35%	51%	41%	65%	46%	55%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	5	3	0	0	0

Habilidades: Buscar, Carisma, Conducir, Consumir alcohol +10%, Cotilleo +20%, Hablar idioma (Halfling, Khazalid, Kisleviano, Reikspiel), Leer labios, Leer/escribir, Oficio (Cocinera, Mercader, Cantera), Percepción +10%, Regatear +20%, Sabiduría popular (Enanos, el Imperio) +10%, Tasar +20%

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Callejeo, Eriquetá, Genio aritmético, Golpe conmocionador, Negociadora, Odio visceral, Pelea callejera, Robusta, Visión nocturna

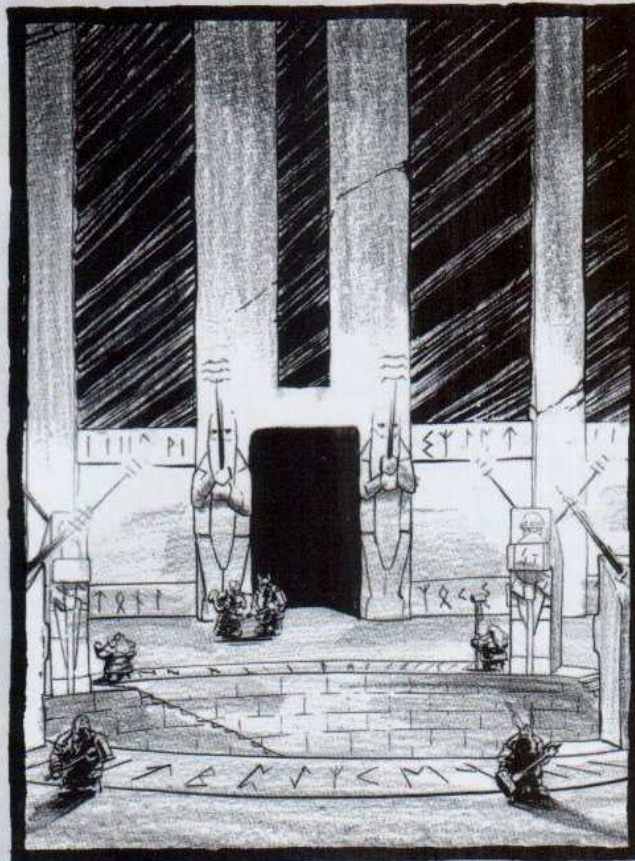
Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Ropa de buena calidad, 500 *co* escondidos en un compartimento secreto en su dormitorio

Balarika es muy lista y es plenamente consciente de sus propias limitaciones. Es lo bastante espabilada como para saber que no tendría ninguna oportunidad de ganar en una pelea directa, ya que ni siquiera domina los fundamentos de la esgrima. Por eso, si se la aborda con violencia, se rendirá en el acto y empleará sus verdaderos talentos (el diálogo y la sutileza) para salir del atolladero; ha dado buen uso a estas herramientas en más de una ocasión. Aunque escurridiza, también tiene una vena vengativa y se sabe que ha llegado a tomar medidas para enmendar agravios pasados; incluso ha llegado a contratar a alguien para que se encargue de la parte ultrajante.



EL BARRIO FORÁNEO

Este barrio se llama así porque originalmente era una parte no desarrollada de la fortaleza colonizada por inmigrantes enanos. Creció hasta ocupar todo el espacio cercado por las murallas de la ciudad, por lo que humanos y halflings se mudaron también a él. Los edificios siguen siendo de construcción enana y están hechos de piedra debido a la influencia del gremio de canteros. No se erige nada en la Fortaleza de Skalf si el gremio no participa en su construcción.

El Pozo de Zambor es el lugar más importante de este barrio. Es la entrada legal más usada para acceder a las ruinas de Karak Azgal, y atrae a centenares de personas cada día. Las casas de juego, tabernas y tiendas del lugar se aprovechan de quienes buscan hacer fortuna, ya que muy pocos se atreven realmente a aventurarse en las profundidades. Es con diferencia el lugar más sórdido y peligroso de la Fortaleza de Skalf, aunque no es para nada tan salvaje como el asentamiento de Puerta Muerta.

Caminar por las calles de este barrio es una experiencia interesante. Los vendedores ofrecen sus productos desde puestos montados en las aceras. Los mercaderes tratan de convencer a los viandantes de que disponen del artículo que remediará todos sus males. Hay voceadores colocados en el exterior de tabernas y casinos, y atraen clientes prometiéndoles los espectáculos más asombrosos jamás vistos o las apuestas más seguras. Ladrones expertos se deslizan por entre la muchedumbre vaciando los bolsillos de los incautos. Los viajeros han de andarse con ojo en este lugar, o pronto descubrirán que las monedas que tanto les ha costado conseguir han desaparecido de sus bolsas.

14. EL POZO DE ZAMBOR

Cuando el enano Zambor construyó su casa sobre este lugar hace muchos años, descubrió una entrada a las ruinas. Resultó ser un lugar ideal para que los aventureros se internasen en las profundidades, de modo que el señor de la fortaleza le compró la propiedad a Zambor y la convirtió en la entrada oficial a las mazmorras de Karak Azgal. Más tarde, su hogar fue demolido y los enanos construyeron escaleras en sus cuatro puntos cardinales que descendían hacia un pequeño edificio construido sobre el pozo, que conduce a las cavernas inferiores.

Los legisladores controlan ahora este sitio, y se aseguran de que todos los aventureros que entran en las ruinas obtienen una licencia y pagan la tarifa pertinente. Al regresar de las ruinas, los legisladores los registran concienzudamente, se encargan de que paguen los impuestos necesarios y confiscan todos los artefactos enanos tal y como señala el Gran Libro de la Legislación. En la sección **Impuestos** de la página 10 se dan ideas generales sobre lo que se debería cobrar a los personajes.

El edificio está abierto las veinticuatro horas del día para que los aventureros accedan a las ruinas. Está constantemente vigilado por seis legisladores; tres fuera para mantener el orden, y tres dentro para registrar a los que salen. El comandante de legisladores, Furagrum, está aquí casi todos los días desde las diez de la mañana hasta las dos de la tarde, supervisando a sus hombres.

Una vez que los personajes hayan obtenido una licencia y pagado la tarifa, serán escoltados hasta el pozo, en el que los enanos han construido una escalera en espiral que desciende treinta metros hasta las ruinas.

Legislador

Profesión: Veterano (ex soldado)
Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
63%	51%	45%	53%	43%	22%	52%	25%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	19	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Oficio

(Minero, Herrero o Cantero), Percepción +10%, Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (Enanos) +10%, Sanar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos, Pólvora), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Muy resistente, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura pesada (armadura de placas completa)

Puntos de armadura: Cabeza 5, brazos 5, cuerpo 5, piernas 5

Armas: Arma grande (hacha de batalla a dos manos), dos pistolas

15. EMPORIO TOTÉMICO DE TODT MUELLER

Esta tienda es un ejemplo del tipo de establecimiento que abunda en el barrio Foráneo. Ideada para aprovecharse de los desesperados y los necesitados, ofrece todo lo que un aventurero intrépido o un jugador supersticioso podrían necesitar para adquirir algo de ventaja. La regenta un charlatán del Imperio llamado Todt Mueller. Es lo bastante listo como para no garantizar la calidad de sus productos de forma incuestionable, y sólo vende los artículos realmente caros y extraordinarios si cree que los aventureros no regresarán con vida de las ruinas.

La tienda está atestada de todo tipo de cachivaches, desde estantes con botellas de líquidos coloreados hasta mesas y estanterías con estatuillas y demás abalorios. Todt realiza numerosas ventas personales, y emplea sus habilidades para convencer a la gente de que compre cosas que realmente no necesitan. Algunos de los objetos básicos que ofrece incluso funcionan de verdad; tiene la mayoría de los objetos indicados en las **Tablas 5-9, 5-10 y 5-11** del manual básico de *WJDR*. Una vez ha vendido uno de estos objetos, calibrará a la persona en cuestión y decidirá si ofrecerle o no uno de sus objetos especiales.

Entre las especialidades de Todt se incluye una botella de Curalotodo de la tía Mueller, que cuesta 5 *co*. Afirma que su querida pariente la elaboró especialmente para curar envenenamientos y quitar dolores de cabeza, pero en realidad no es nada más que agua endulzada. También posee un raro objeto procedente de Middenheim: un trozo de pelaje del pellejo de un lobo, que supuestamente trae buena suerte al portador, por sólo 15 *co*. Otro objeto poco común es una astilla de madera del Ghal Maraz, ¡el martillo blandido por el mismísimo Sigmar! Sólo tiene una y no se la vendería a cualquiera, pero dejaría que la persona adecuada se la llevase por 50 *co*.

Todt se gana la vida mediante su ingenio, por lo que sabrá cuándo ha llegado la hora de recoger el tinglado y huir. Si alguno de los que ha estafado vuelve en su busca, huirá tan pronto le sea posible y arreglará las cosas luego (si puede).

Todt Mueller

Profesión: Charlatán (ex bribón)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
41%	45%	36%	41%	45%	44%	46%	61%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Actuar (Narrador), Buscar, Carisma +10%, Charlatanería 10%, Cotilleo +10%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Jugar +10%, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Percepción, Regatear +10%, Sabiduría popular (Enanos, el Imperio), Tasar +10%

Talentos: ¡A correr!, Cortés, Don de gentes, Imitador, Intrigante, Pies ligeros, Suerte, Viajero curtido

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero, grebas de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 1

Armas: Daga

Enseres: Ropa de excelente calidad, collar de oro por valor de 90 *co*

16. SALÓN DE JUEGOS "LA JARRA DORADA"

Al igual que el Pozo de Zambor, La Jarra Dorada está abierta veinticuatro horas al día para servir a todo el que entre. Es ante todo un salón de juego en el que se ofrece de todo, desde cartas hasta dados, y se apuesta prácticamente por cualquier cosa. La planta baja la ocupa el salón de juego, con una barra a lo largo de todo el extremo sur. El piso superior tiene habitaciones de alquiler. En los lados norte y este del edificio hay unos grandes carteles en los que puede leerse el nombre de La Jarra Dorada y su eslogan: *¡Todo diversión y un montón de juegos!*

Uno de los juegos más populares de La Jarra Dorada es la porra mortal. El objetivo del juego consiste en que el apostante decida qué grupos de aventureros de los que descienden a las ruinas no volverá con vida. Un grupo debe llevar desaparecido una semana antes de efectuar el pago. Durante este tiempo, el bote continúa creciendo cada vez que se realiza una nueva apuesta, o si un grupo de aventureros consigue salir de las ruinas con vida pese a tener las apuestas en contra. Cuesta 2 *co* participar en la porra, y la casa se queda con el 10% de todas las apuestas. En los alrededores de La Jarra Dorada hay multitud de expertos ansiosos por dar sus opiniones sobre la destreza de cada grupo de aventureros por un precio. La Jarra también pone nombres ocurientes a estos grupos para saber por quién se ha apostado. Algunos ejemplos de estos nombres son: los Jóvenes ocultos, los Héroes de Horgan, los Musculitos y los Cuatro Tontos.

El señor del crimen enano lord Harlok Balthorson regenta La Jarra Dorada. El juego y otros vicios más sensuales no están prohibidos en Karak Azgal, pero desde luego dirigir un mercado negro de artículos robados y objetos sacados de las ruinas sí que lo está. Harlok tiene un acuerdo con Dmitri Markov de Puerta Muerta para vender todos los objetos que consiga el kislevita en sus visitas ilegales a las ruinas. Estos dos tienen una extraña relación, bastante frecuente entre líderes de organizaciones criminales: se odian mutuamente, pero también se necesitan para ganar dinero. Si Harlok pudiera dar con la forma de eliminar a Dmitri sin verse implicado, lo haría. Un grupo de honrados aventureros podría ser justo lo que necesita, de modo que siempre está pendiente de encontrar savia nueva.

Harlok Balthorson

Profesión: Señor del crimen (ex guardaespaldas, ex perista, ex extorsionador)

Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51%	48%	41%	56%	46%	56%	51%	67%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Carisma, Código secreto (Ladrón), Cotilleo +20%, Esquivar +20%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar +20%, Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Mando +10%, Oficio (Herrero), Percepción +20%, Prestidigitación, Regatear +20%, Sabiduría popular (Enanos, el Imperio), Sanar, Seguimiento, Tasar +20%, Tortura

Talentos: ¡A correr!, Artesanía enana, Audaz, Cortés, Don de gentes, Especialista en armas (Pólvora), Imitador, Intrigante, Odio visceral, Pies ligeros, Resistencia a la magia, Robusto, Suerte, Viajero curtido, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), dos pistolas

Enseres: Ropa de excelente calidad, tres anillos de oro por valor de 60 *co* cada uno, 30 *co*

17. ALMACÉN DE SUMINISTROS DE GRONDELLA

Esta tienda está situada en un lugar perfecto, directamente frente al Pozo de Zambor. Ofrece armas básicas, munición y demás artículos de espeleología

para quienes vayan a entrar en las ruinas. Los precios son elevados (tal y como se indican en la tabla de la página 10), pero son de buena calidad y están en perfectas condiciones. La propietaria es Grondella Harkansdotr, una enana nacida y criada en Karak Azgal. Su hijo Korgan, que fabrica muchas de las armas en la fragua que hay en la parte trasera de la tienda, la ayuda a dirigir el local. Es musculoso, y tiene el pelo y la barba negros y muy cortos. Ella tiene un poco de sobrepeso y el cabello también negro, y viste ropas de cuero sencillas.

La tienda es única comparada con las demás de esta zona, debido a los objetos y servicios especiales de que dispone. Como es bastante probable que quienes entren en las ruinas no salgan nunca, Grondella ofrece lo que ella misma denomina servicio conmemorativo para quienes mueran en las ruinas. Por 10 *co* se compromete a celebrar un rito funerario en el templo de su elección si tardan más del tiempo estipulado en regresar. Luego envía mensajes a sus parientes más próximos para informarles de su defunción. Otros mercaderes han empezado a copiarle la idea, pero a diferencia de ellos, Grondella celebra los oficios y envía los mensajes de verdad.

Grondella también tiene algunos objetos de mercado negro a la venta, comprados a Harlok en La Jarra Dorada. No los ofrecerá a cualquiera; antes de mostrarle los artículos, se asegurará de que el comprador será discreto. Los guarda en una habitación trasera, detrás de la fragua. A continuación se describen algunos de los objetos que tiene para ofrecer:

- *Rapé del exploracuevas*: una leve inhalación de este fino polvo verde concede al usuario una bonificación de +5% a las tiradas de Percepción y un +1 a las tiradas de Iniciativa. Cada paquete contiene tres dosis; cada dosis dura 1d10 asaltos. 30 *co*.
- *Rastro de mantícora*: las víctimas de un ataque con un arma empapada en esta sustancia deben superar una **tirada Desafiante (-10%) de Voluntad** o de lo contrario caerán dormidos. Peor aún, quienes fallen la tirada inicial deberán superar una **tirada Difícil (-20%) de Resistencia** o morirán. El rastro de mantícora cuesta 65 *co* por cada aplicación.
- *Yelmo negro*: este casco de metal negro está forjado con gromril, por lo que proporciona 3 PA a la cabeza. Venderá este objeto por 300 *co*.

18. ALMACÉN DEL MERCADO NEGRO

En este edificio anodino se halla el mercado negro dirigido por Harlok desde La Jarra Dorada. Las puertas exteriores dan a un pequeño almacén lleno de cajas, barriles y cajones de embalaje. Hay un obrero sentado tras un escritorio y exigirá a todo el que entre que se marche. Es el pie para que el visitante le diga la contraseña. Harlok cambia la contraseña todos los días, y quienes deseen acceder a este almacén tendrán que recibirla directamente de él.

La mayoría de los objetos que se venden aquí han sido robados o extraídos ilegalmente de las ruinas. Los objetos disponibles en el mercado negro varían enormemente, y la lista exacta de las cosas que contiene se deja a discreción del DJ. Como norma, en casi todos los casos los precios son superiores a los del mercado.

Harlok siempre tiene de tres a cinco guardaespaldas aquí en todo momento para proteger el almacén.

Guardaespaldas

Profesión: Guardaespaldas
Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52%	40%	38%	45%	28%	30%	35%	34%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Conducir, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Jugar, Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Percepción, Sabiduría popular (Enanos), Sanar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Especialista en armas (Ballesta), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Odio visceral, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Arma de mano (espada), escudo, ballesta con 20 virotes

19. LA FUENTE DEL PARLOTEO

En honor a Skalf, se ha construido en este lugar una fuente de mármol esculpida con la forma de un dragón y con dos escalones que suben hasta ella. El agua sale por la boca del dragón y cae en un estanque que hay a sus pies. Aunque en un principio sólo se la conocía como la fuente del dragón, en la actualidad todos se refieren a ella como la Fuente del Parloteo, ya que los demagogos y alborotadores se reúnen a su alrededor para despotricar sobre los asuntos cotidianos.

Durante el día hay siempre al menos una o dos personas diciendo lo que piensan y tratando de convencer a la gente. La mayoría de los ciudadanos los considera un entretenimiento menor y se ríe de ellos, pero de vez en cuando alguno tiene algo interesante que decir.

EL BARRIO DEL ORO

El barrio del Oro se encuentra en el extremo oeste de la fortaleza, al norte del barrio Foráneo. Es el hogar de los mercaderes y gremios de Karak Azgal, y su nombre se debe a las numerosas estatuas de oro, tejados dorados y demás evidencias de riqueza que son claramente visibles en esta zona. La Plaza de Piedra y las tres grandes sedes gremiales dominan el barrio, pero también alberga multitud de tiendas de gemas, joyas, armas y armaduras.

El ambiente aquí es algo más tranquilo que en el barrio Foráneo, pero aun así presenta bastante actividad. Aquí pueden encontrarse los mejores productos de artesanía. Quienes buscan la mejor calidad y tienen medios para pagarla acuden al barrio del Oro.

20. PLAZA DE PIEDRA

Este espacio abierto se usaba al principio como zona de descarga para los envíos de piedra que llegaban a la ciudad durante su construcción. Cuando la ciudad creció, empezó a utilizarse este espacio como mercado, y así ha permanecido hasta el día de hoy. Los consumidores podrán encontrar aquí distintos tipos de gemas en bruto, así como mármol y piedra tallados. Los cazadores también vienen a este lugar para vender la carne y las pieles que han atrapado en el campo. La estructura del mercado cambia cada día, y nadie puede saber lo que va a encontrarse a la venta aquí.

En este lugar los personajes también podrán vender los objetos que hayan recuperado legalmente de las ruinas. Por una tarifa de 2 *co* pueden obtener un permiso de venta y montar un puesto. La jugada les puede rentar bastante si se dedican a vender cosas como minerales o gemas, pues este mercado es conocido por ambos productos.

21. GREMIO DE CANTEROS

Este edificio de mármol de dos plantas es el hogar del gremio de canteros. Durante la construcción de la ciudad, este gremio era extremadamente poderoso y se aseguró de que todos los edificios erigidos dentro de las murallas de la ciudad estuvieran hechos de piedra. Ahora intentan convencer al Gran Consejo de que hay que demoler gradualmente Puerta Muerta y reconstruirla usando piedra, para que parezca una ciudad enana en vez del barrio chabolero que es. Es improbable que lo consigan, pero el maestro del gremio Krorag Foragonson sigue intentándolo desde su puesto en el Pequeño Consejo.

Zarador Svenginson, maestro del gremio de joyeros y colega suyo en el Gran Consejo, trata de convencer a Krorag de que se una al culto de Gorlaz. Cree que si lo hace, Krorag conseguirá el apoyo que necesita para el gremio de canteros.

22. GREMIO DE JOYEROS

La cornisa de este ornamentado edificio está decorada con gemas de distintos colores, incrustadas en la misma piedra del edificio. También tiene vidrieras en la fachada, en las que se representan varios menestrales en su trabajo. Este es el hogar del gremio de los joyeros, los encargados de tallar todas las gemas y fabricar todas las joyas en Karak Azgal.

El maestre del gremio, Zarador Svenginson, se ha unido recientemente a la secta de Gorlaz, y últimamente le dedica la mayor parte de su tiempo y su dinero. Algunos de los miembros están molestos porque creen que utiliza los fondos del gremio para respaldarla económicamente. Tal vez quieran contratar a los personajes para llegar al fondo de la secta y las actividades del maestre del gremio.

23. GREMIO DE MINEROS

Esta sencilla estructura de dos plantas contiene las oficinas del gremio de mineros. Aunque la mayoría de las minas que hay en las ruinas son demasiado peligrosas como para trabajar en ellas, aún hay una mina activa, controlada por el clan Norgunson. El clan financia actualmente el gremio y proporciona empleo a sus miembros.

El maestre del gremio es Molatok Nokinson, un enano sensato que ha servido bien a la organización. Sin que lo sepan los miembros del gremio, Molatok es uno de los líderes de una sociedad secreta conocida como la Hermandad de la Barba Hendida, un grupo de enanos completamente disgustados por el estado en que ha acabado Karak Azgal. Aborrecen el mercantilismo desenfrenado y la cantidad de no enanos que se pavonean por las ruinas. Creen que toda esta búsqueda de tesoros está deshonorando a sus ancestros. Su objetivo es prohibir a todos los no enanos la entrada a las ruinas, y hacer planes para que los enanos realicen un esfuerzo conjunto y recuperen la fortaleza.

Usando sus habilidades mineras, Molatok construyó en secreto una entrada a las ruinas bajo el gremio de mineros. La Hermandad planeaba utilizar esta entrada para ir reconquistando las ruinas por partes y en secreto, pero hasta ahora ninguna de sus correrías ha tenido éxito. También usan la entrada para realizar incursiones contra los no enanos que hayan entrado en las ruinas: los atacan y les arrebatan los tesoros y herencias que hayan saqueado. Uno de los principales artífices de este plan es el capitán Kragdin Rorganson, comandante del ejército de Karak Azgal. Como miembro de la Hermandad, ha reclutado a algunos de sus hombres de confianza para llevar a cabo estos ataques.

Molatok Nokinson

Profesión: Maestre de gremio (ex artesano, ex menestral)

Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
46%	41%	45%	52%	41%	51%	46%	56%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Carisma, Conducir +10%, Cotilleo +20%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial) +10%, Mando, Oficio (Herrero) +20%, Oficio (Minero) +20%, Percepción +10%, Regatear +20%, Sabiduría popular (Enanos, el Imperio), Tasar +20%

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Dotes artísticas, Etiqueta, Lingüística, Negociador, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Ropa de excelente calidad, collar de oro por valor de 90 co, anillo de plata por valor de 75 co

24. CANTINA "EL OJO DEL DRAGÓN"

En la fachada de este edificio hay una placa con una cabeza de dragón guiñando un ojo a los clientes potenciales. En su interior se halla una de las cantinas más antiguas de toda Karak Azgal. Pegada a la pared norte hay una larga barra, y en las demás paredes hay reservados ocultos con cortinas. Es frecuente ver nobles y demás oficiales gubernamentales de alto cargo tomando algo de beber aquí.

El Ojo del Dragón dispone de una amplia selección de cervezas tradicionales enanas, incluidos algunos barriles de la mejor cerveza de Bugman, que se vende a 2 c la jarra. También ofrece comida a sus invitados; las más populares son la empanada de carne y el venado, además de setas frescas. Incluso se sirven (a regañadientes) vinos élficos para complacer a los clientes humanos.

En el sótano, la cantina organiza peleas de gallos todas las noches. Se puede apostar por cualquier ave, y los puntos de ventaja recaen sobre el aspirante en cada pelea concreta. Se trata de un deporte adictivo, y el comandante de legisladores suele venir aquí a beber algunos tragos y hacer apuestas a lo grande.

25. CUARTEL DE KARAK AZGAL

Este edificio ocupa toda la manzana y da cobijo al ejército fijo de Karak Azgal. El ejército está compuesto por doscientos soldados a jornada completa, y se encarga de vigilar las murallas de la Fortaleza de Skalf y las puertas que cortan el paso al este y al oeste. Cuando no están de servicio, se entrenan y viven en este cuartel hasta que cumplen su periodo de diez años de servicio. Hay un patio vallado de entrenamiento al este del edificio, en el que se adiestran en combate cuerpo a cuerpo y realizan prácticas de tiro.

El capitán Kragdin Rorganson, miembro de la nobleza, lidera el ejército. Su familiar procede de una antigua tradición guerrera y muchos miembros de su clan son oficiales en el ejército. El capitán recibe órdenes del Gran Consejo de Karak Azgal, y en tiempos de guerra puede reclutar a otros quinientos guerreros enanos para defender la ciudad de cualquier ataque.

Kragdin Rorganson

Profesión: Capitán (ex sargento, ex soldado)

Raza: Enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
65%	44%	54%	64%	32%	46%	45%	49%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	20	5	6	3	0	0	0

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Esquivar +20%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel, Tileano), Intimidar +10%, Jugar, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando +10%, Oficio (Minero), Percepción +10%, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas) +10%, Sabiduría popular (Enanos) +20%, Sanar

Talentos: Amenazador, Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos, Pólvora), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Odio visceral, Parada veloz, Pelea callejera, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura pesada (armadura de placas completa)

Puntos de armadura: Cabeza 5, brazos 5, cuerpo 5, piernas 5

Armas: Hacha a dos manos: esta arma grande de gromril inflige un daño de BF+1 si impacta al adversario.



CAPÍTULO III: PUERTA MUERTA

Quienes visitan Karak Azgal por primera vez suelen llegar por el paso de la Cola del Dragón, dirigiéndose al este desde las Tierras Yermas. Es el último tramo de un difícil viaje, una larga escalada hasta la meseta conocida como el risco del Dragón. Desde lejos puede verse la ciudad enana recortada contra el cielo, con sus elevadas murallas y torres de piedra invitando al viajero a completar la etapa final de su periplo. Muchos se apresuran a coronar el último cerro para toparse repentinamente con el extenso asentamiento de Puerta Muerta.

Puerta Muerta es un destartallado grupo de edificios de madera hacinados al pie de la Fortaleza de Skalf. No hay murallas ni torres que lo protejan de ataques, ni defensas o edificios enanos cuidadosamente erigidos, ni avenidas con aceras de apretados bloques de piedra. Tan sólo una sinuosa calle de adoquines alineada con tabernas, rodeada de caminos de tierra y edificios desvencijados. Este hogar de tahúres, buscadores de emociones y ladrones es tan peligroso como estimulante.

Los enanos toleran Puerta Muerta como un mal necesario. Su lógica es, en realidad, bastante simple: la Fortaleza de Skalf era demasiado pequeña para albergar el inmenso caudal de inmigrantes. Los enanos comprendieron que cuantas más personas se adentrasen en las ruinas, más tesoros serían extraídos de las profundidades y más dinero podrían sacar los nobles enanos a través de impuestos. En lugar de construir una costosa extensión, permitieron que el pueblucho se formase y creciese. Con un gasto mínimo y sin apenas ofrecer protección ni servicios, los enanos han conseguido un lugar donde echar a vivir a los elementos más indeseables de Karak Azgal (y que aun así les proporciona ingresos tributarios).

Los legisladores de la Fortaleza de Skalf patrullan las calles, pero su propósito principal es controlar las idas y venidas de las ruinas, recaudar los impuestos y cuotas pertinentes, y eliminar a los ladrones. Es habitual que los legisladores que patrullan por Puerta Muerta hagan caso omiso de dos hombres que estén luchando a muerte en la calle para detener a otro que acarrea un saco muy cargado. Los enanos tienen claras sus prioridades en lo que a Puerta Muerta respecta. Lo primero es proteger los tesoros de ladrones y clausurar entradas ilegales a las ruinas; proteger las vidas de los parias que viven allí es secundario.

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS

Las calles de Puerta Muerta son un hervidero de actividad tanto de día como de noche, sobre todo la Calzada de Piedra. Esta calle empedrada atraviesa el centro del asentamiento, desde el paso de la Cola del Dragón hasta la Escalera del Dragón que sube hasta Karak Azgal. Todas las principales tabernas y antros de juego están situados a lo largo de esta calle, y es el camino más rápida para llegar a la fortaleza. Resulta imposible recorrer a buen paso la Calzada de Piedra, ya que está abarrotada de vendedores callejeros que ofrecen desde hierbas curativas hasta amuletos de buena suerte, y pregoneros que se esfuerzan por atraer a los viandantes a sus locales para ver el último espectáculo, evento de juego o foso de combate. Los duelos en las calles son habituales; se pierden los estribos por dinero, amantes o ambos. Añade la influencia del alcohol y las drogas, y no te costará ver el origen de toda esta violencia.

Hay una entrada legal a las ruinas en Puerta Muerta. Al sur de la Doncella de Hielo, al final de un serpenteante camino llamado Callejón sin salida, hay un cementerio sobre la cima de una colina. Los lugareños lo llaman la Colina del Túmulo. Excavando una tumba, los sepultureros descubrieron un pozo que comunicaba con las ruinas. Los enanos se apresuraron a tomar el lugar, trasladaron algunas de las tumbas a otra parte y establecieron un puesto para controlar los viajes a las ruinas; este puesto se conoce ahora como el Palacio de los Muertos.

POBLACIÓN

La población de Puerta Muerta fluctúa mucho en función de la cantidad de inmigrantes que acuden a ella en un momento dado. Los enanos calculan que hay unas 7.000 personas viviendo en el asentamiento. Alrededor de un 70% son humanos, un 20% halflings, un 9% elfos y el resto enanos. Estas cantidades corresponden a la gente que vive en la ciudad, y no incluyen a los habitantes de la Fortaleza de Skalf que la visitan durante el día o la noche.

LUGARES DE INTERÉS

A continuación se da una descripción de los diversos lugares que pueden visitarse en Puerta Muerta.

I. TABERNA “LA BAYA POMA”

La taberna La Baya Poma ocupa un lugar muy destacado en Puerta Muerta, pues debido a su situación es uno de los primeros lugares por los que deben pasar los visitantes. Hay un cartel colgado sobre el porche que se extiende a lo largo de toda la fachada frontal del edificio, y en el que está pintada la cara y larga nariz de la fundadora de la taberna, Karella Bayapoma. Todos la recuerdan por su larga nariz, de ahí el apodo “el bar de Kate la Narizotas”. Aparte de su aspecto chabacano, la taberna La Baya Poma es famosa por servir una comida excelente, una cerveza deliciosa y la posibilidad de pasar una velada muy divertida.

Para quienes no estén al tanto de lo que se ofrece en esta taberna, dos de sus nietos, Bobo y Lobo, se lo contarán todo al que pase por delante (le guste o no). Aquí tienes un ejemplo de su discurso: –Parece que tiene hambre, señora. ¿Por qué no se sacude el polvo de las botas y echa un vistazo a nuestro excelente menú? La mejor comida del risco, se lo aseguro. Tenemos un surtido variado de empanadas, quesos, caldos, ¡sin olvidar nuestras treinta y siete variedades de salchichas! Tenemos de todo! Y puede tragarlo con una jarra de la mejor cerveza tradicional de Bayapoma, por añadidura –se inclina hacia delante para continuar hablando–. Tengo entendido que es mejor que la mayoría de las cervezas enanas de la ciudad. ¿Que está aburrida? Bueno, si es diversión lo que busca, La Baya Poma es el lugar idóneo. Tenemos espectáculos continuamente. Canciones, bailes, ¡lo que quiera! También puede probar una partida de Dardos de la Asamblea, si le apetece. ¿Cómo, que nunca había oído hablar de los Dardos de la Asamblea? Bueno, pues pase, pase, que le vamos a enseñar cómo se juega...

El interior es más o menos el de una taberna de primera calidad, con habitaciones de alquiler (normalmente caras) en el piso de arriba. Hay una barra que ocupa toda la pared del fondo, y el centro de la taberna está repleto de mesas. También hay un pequeño escenario sobre el que actúan cantantes y bailarinas, así como una sección más pequeña, acordonada, para los músicos. En las paredes hay cabezas disecadas de animales, cuadros de osados héroes halflings y cocineros famosos, por no hablar de la gran salchicha de madera que cuelga sobre la barra. Todo invitado que beba veinte jarras de la Mejor de Kate, una cerveza de buena artesanía, se gana el derecho a dejar una marca en la salchicha. La mayoría de los parroquianos ni siquiera sabe escribir, y después de veinte cervezas las marcas que dejan suelen consistir en vómitos secos, manchas de carboncillo y otras sustancias menos agradables.

En la parte trasera de la taberna, los halflings han acordonado una zona para jugar a los Dardos de la Asamblea (consulta el recuadro adyacente para más detalles). En ella hay una gran diana que está literalmente erizada de dardos. A unos dos metros por encima de ella cuelga una pizarra marcada con círculos y cruces. Curiosamente, también hay una serie de objetos peculiares, como taburetes de tres patas, plumas gigantes, una manta, un mazo, un cubo de agua con bastante mala pinta, y muchas cosas más.

Siempre hay al menos dos matones aquí, contratados por los propietarios, Jasper y Parlotta Bayapoma, para asegurarse de que nadie se pasa de la raya (usa el perfil de los espadas a sueldo de la página 234 del manual básico de *WJDR*). Además de los niños mencionados anteriormente, sus dos hijas (Tayia y Gertrude) trabajan en el local junto a su tío Panzaguda, quien toca el laúd para disfrute de los invitados. Jasper es también el campeón de los Dardos de la Asamblea, pero casi nunca encuentra a nadie dispuesto a jugar contra él.

Jasper Bayapoma

Profesión: Posadero (ex cazador, ex tirador)
Raza: Halfling

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
31%	85%	33%	35%	81%	41%	51%	63%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

DARDOS DE LA ASAMBLEA

Dardos de la Asamblea es el nombre de un interesante juego que los Bayapoma afirman haber inventado, aunque nunca se ha demostrado si esto es cierto o no. Las reglas del juego son sencillas. Cada jugador tiene que lanzar dardos hasta acertar el círculo exterior, luego el intermedio, y finalmente el interior. Si algún jugador alcanza el centro de la diana, gana automáticamente. Lo que diferencia a éste de otros juegos de dardos más ordinarios son las condiciones del lanzamiento.

En Dardos de la Asamblea, cada concursante debe idear una forma extravagante de arrojar el dardo, y su oponente debe superarla. El truco consiste en asegurarte de que tu desafío es lo suficientemente bueno, de lo contrario los clientes que apuesten por ti te lo harán saber. Algunos ejemplos son dar la espalda a la diana, agacharte con las piernas separadas y arrojar el dardo por entre tus piernas con los ojos cerrados, o bien hacer que tus amigos cojan una manta y te arrojen al aire mientras tiras los dardos a la diana. Cuanto más borracha esté la multitud, más estrafalarios serán los desafíos (de ahí que haya tantos objetos raros junto a la diana).

Después de declarar la intención de los contendientes, se realiza una ronda de apuestas sobre si lograrán hacerlo o sobre quién ganará la partida. Por supuesto, la casa se lleva el 5% de todas las apuestas. La mayoría de las partidas acaban con algún suceso estúpido, como por ejemplo que un concursante acabe clavándose un dardo a sí mismo o en cualquier objeto (o persona) de la taberna excepto en la diana, produciendo broncas risotadas. Como nota curiosa, parece que cada vez que juegan los halflings, sus desafíos suelen tener más probabilidades de dañar al público que de acercarse a la pared con los dardos.

La mecánica del juego es sencilla. En circunstancias normales, el lanzamiento de un dardo se resuelve con una **tirada de Rutina (+10%) de Habilidad de proyectiles**. Cada nivel de éxito desplaza el dardo más hacia el interior, por lo que un éxito normal alcanzaría el círculo exterior, con un nivel de éxito el dardo se clavaría en el círculo intermedio, dos niveles suponen un acierto en el círculo interior, y con tres niveles o más se consigue una diana en el centro. La dificultad de la tirada varía en función del desafío. Puedes idear cualquier reto que se te ocurra, pero si tienes necesidad de alguna buena idea, haz una tirada en la siguiente tabla. Un fallo indica que el dardo se ha clavado en la pared, pero si se falla por un 20% o más, el dardo sale disparado hacia la multitud, y probablemente se clave en alguno de los parroquianos.

DIFICULTADES PARA LOS DARDOS DE LA ASAMBLEA

Id100	Desafío	Dificultad sugerida
01-10	Tirar mientras te hacen cosquillas con una pluma	Desafiante (-10%)
11-20	Tirar mientras bebes una cerveza u otra consumición	Desafiante (-10%)
21-30	Tirar mientras bebes del cubo de agua con mala pinta	Difícil (-20%)
31-40	Tirar con los ojos vendados y después de dar tres vueltas	Muy difícil (-30%)
41-50	Tirar mientras te mantean	Muy difícil (-30%)
51-60	Tirar con la mano torpe	Difícil (-20%)
61-70	Tirar después de olerle el sobaco al viejo Pete	Desafiante (-10%)
71-80	Tirar después de olisquear las sábanas de la abuela Coles	Muy difícil (-30%)
81-90	Tirar mientras te lapidan con frutas podridas	Difícil (-20%)
91-00	Tirar mientras sostienes un perro pequeño y cabreado	Difícil (-20%)

En caso de que los PJ no participen en Dardos de la Asamblea, harían bien en mantenerse apartados de la zona de juego, aunque la distancia no garantiza la seguridad. Durante una partida, existe una posibilidad de 1 entre 10 de que algún dardo sea arrojado en su dirección. Si esto sucede, haz una tirada de Habilidad de proyectiles por el lanzador. Si consigue un impacto, habrá clavado su dardo en un miembro del grupo al azar. Un dardo arrojado inflige Daño 1.



Habilidades: Buscar +10%, Carisma, Charlatanería, Código secreto (Montaraz), Consumir alcohol, Cotilleo +20%, Escondarse, Hablar idioma (Halfing, Khazalid, Reikspiel), Leer/escribir, Oficio (Cocinero), Percepción +10%, Poner trampas, Prestidigitación +10%, Rastrear, Regatear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (el Imperio, Halfings), Supervivencia, Taser

Talentos: Callejeo, Certero, Disparo certero, Disparo infalible, Errante, Especialista en armas (Arco largo, Arrojadizas, Honda), Negociador, Puntería, Recarga rápida, Recio, Reflejos rápidos, Resistencia al Caos, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Cuchillo arrojadizo, dardos expertamente tallados

Enseres: Delantal, anillo de oro por valor de 60 c

Jasper nunca quiso formar parte del negocio familiar. En su juventud recorría las colinas para cazar, y con el tiempo se volvió tan certero que se convirtió en tirador. Cuando murió su padre, se vio obligado a asumir el cargo de posadero para mantener a su familia. Aún hace gala de su destreza y su puntería cuando juega a los dardos. Ya empieza a tener canas en sus negros cabellos y le ha salido algo de tripa, pero todavía sigue siendo muy ágil.

2. EL POZO DE SANGRE

Los fosos de combate han formado parte de la cultura del Viejo Mundo desde hace bastante tiempo. Algunos se ven atraídos a ellos por la sangre y la muerte. Otros encuentran satisfacción apostando por el resultado y jaleando a su campeón. Hay quienes son una mezcla de ambos. Sea cual sea la razón, los combates en fosos son un negocio próspero para quienes saben explotarlo.

El Pozo de Sangre de Puerta Muerta es un foso de tres metros de profundidad y quince metros de diámetro, con paredes de piedra y asientos de madera situados a su alrededor a una altura de casi cinco metros sobre el nivel del suelo. En el Pozo de Sangre se celebran peleas cada noche de la semana para determinar quién será el afortunado aspirante que podrá enfrentarse al invicto campeón enano Buurf Pisanudillos durante el espectáculo principal que se celebra cada sábado.

El mercader Bruno Widmann dirige el local, con ayuda de matones contratados al sindicato del crimen de Markov.

Los espectadores pagan una cuota de 5 p para ver los combates semanales, y 10 p para ver el espectáculo principal los sábados por la noche. Además, todas las apuestas que se hacen en el Pozo deben pasar antes por Bruno, y la casa se lleva un porcentaje de las ganancias. Los combates comienzan al anochecer. Siempre hay multitud de vendedores ambulantes y artistas alrededor del local antes y después de los combates, intentando ganarse la vida a costa de los espectadores.

Si lo desean, los personajes pueden apuntarse a una pelea en el foso. Bruno les dará un repaso primero (vive en la casa marcada como 2a en el mapa). Si considera que pueden ofrecer un buen combate, los apuntará. Los gladiadores de foso cobran 30 c por noche, pero deben pagar 15 p por adelantado a Bruno por si mueren y han de ser enterrados en la colina. Este pago no es reembolsable si sobreviven. Los propios gladiadores hacen apuestas por su cuenta para aumentar sus ingresos. Todos los combates son a muerte. Si el personaje consigue vencer al campeón vigente, recibirá el título de nuevo campeón y tendrá que luchar una vez por semana. El campeón cobra 100 c por combate. El DJ es libre de diseñar a todos los adversarios (salvo al campeón) en función de las características concretas de los personajes jugadores.

Bruno Widmann

Profesión: Mercader (ex burgués)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
38%	34%	36%	38%	42%	56%	45%	61%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Carisma, Conducir +10%, Cortileo +20%, Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel, Tileano), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (Mercader), Percepción, Regatear +10%, Sabiduría popular (el Imperio) +10%, Sexto sentido, Suerte, Tasar +10%

Talentos: Callejeo, Cortés, Genio aritmético, Negociador

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Daga enojada por valor de 10 co

Enseres: Ropa de la mejor artesanía, 500 co ocultos en su casa

Bruno Widmann llegó a Puerta Muerta hace diez años procedente de Nuln, como único superviviente de una infortunada caravana de comercio. Avergonzado por tener que regresar a casa en desgracia, decidió asentarse en Karak Azgal. Por aquel entonces, el negocio de combates en fosos estaba bastante poco organizado y muy mal administrado. Bruno se propuso cambiarlo. Convenció a Dmitri Markov, el propietario de la Doncella de Hielo, de que podría convertir el negocio de los fosos de combate en una mina de oro para ambos. Dmitri accedió y subvencionó el trato.

Entre el aval de Dmitri y el ojo de Bruno para los negocios, pronto hubieron desbancado a todas las demás operaciones de combates en fosos. A día de hoy, sólo hay un espectáculo de este tipo en la ciudad, y es el de Bruno. Tiene pregoneros que anuncian los combates durante todo el día tanto en la Fortaleza de Skalf como en Puerta Muerta. Sólo contrata a los mejores talentos, y siempre se asegura de que el público se marche a casa satisfecho.

Pero Bruno tiene un problema. Aunque al principio no se dio cuenta, descubrió que Dmitri es el señor del crimen más poderoso de toda Puerta Muerta. Ahora, dos de los matones de Markov siguen a Bruno a todas partes, supuestamente por seguridad (usa el perfil de los espadas a sueldo de la página 234 del manual básico de WJDR). Dmitri también se lleva un porcentaje mayor de las ganancias por las apuestas y las cuotas de admisión del Pozo. Bruno cree que Dmitri no confía más en él, y ahora teme por su vida. Pagaría casi cualquier suma por contratar a las personas adecuadas para que eliminaran a Dmitri por él.

Bruno mide 1'70 y tiene bastante sobrepeso. Viste ropas exquisitas y lleva un sombrero para ocultar su calva.

Buurf Pisanudillos, campeón enano de combate en foso

Profesión: Héroe (ex gladiador, ex veterano)

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
81%	62%	65%	75%	55%	26%	40%	15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	22	6	7	3	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol +20%, Cortileo, Esquivar +20%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar +20%, Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Oficio (Cantero), Percepción +10%, Sabiduría popular (Enanos), Tasar

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Disparo infalible, Especialista en armas (A dos manos, Arrojadizas, Ballesta, Mangual, Parada), Golpe letal, Golpe poderoso, Lucha, Muy fuerte, Muy resistente, Odio visceral, Parada veloz, Recarga rápida, Reflejos rápidos, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Sus manos desnudas, o cualquier cosa que pille

El verdadero nombre de Buurf es Dwalin Skinellason, y es oriundo de Altdorf (del Imperio). Vino a Karak Azgal en busca de su hermano, que años atrás se había dirigido al sur con un grupo de aventureros. Tristemente, cuando llegó averiguó que su hermano había muerto. Poco

después, decidió dedicarse a los combates en fosos para desahogar su furia y frustración por lo de su hermano. Bruno le puso su nombre de luchador para intentar atraer clientes a sus combates.

Buurf es un guerrero extraordinario con muy pocas debilidades en combate. Sus problemas se limitan a su adicción al alcohol cuando no está luchando. Se dice a sí mismo que lo toma para ahogar los gritos de todos los hombres a los que ha matado, pero en realidad es el fantasma de su hermano el que le acosa. Bruno y Dmitri fomentan su adicción, ya que Buurf es un borracho discreto y se queda dormido tras pillar una cogorza. Siempre lucha con unas cuantas copas de más, aunque no afecta para nada a sus habilidades. Vive en la Doncella de Hielo como invitado de Dmitri Markov.

Hay mucha gente en Karak Azgal que está harta de la racha de victorias de Buurf, y les gustaría que su hegemonía tocara a su fin. Es posible que los personajes sean contratados para envenenar al campeón antes de un enfrentamiento, o tal vez para mantenerlo sobrio y convencerle de que se retire. Claro que esto no le va a hacer demasiada gracia a Dmitri ni a Bruno.

3. ALMACÉN DE SUMINISTROS DE TOBARO

Como muchas de las tiendas que se alinean en la Calzada de Piedra y el Callejón sin salida, ésta ofrece muchos y distintos productos de utilidad para los aventureros que pretenden viajar a las ruinas. Aquí no hay armas ni armaduras; la tienda se especializa en artículos de confección y vende el equipo, artículos de iluminación, herramientas y objetos varios que se pueden encontrar en las páginas 116-119 del manual básico de WJDR. Si lo prefieres, también puedes ofrecer a los personajes los objetos apropiados del **Capítulo cinco** del *Arsenal del Viejo Mundo*.

Esta tienda es única debido a sus propietarios, Gaetano y María Grosso. Se trasladaron a esta ciudad hace muchos años procedentes de Tobaró (Tilea), después de que Gaetano le suplicara y la azuzara. Le dijo a su esposa que sólo se quedarían en Puerta Muerta unos cuantos años, y que volverían a casa cuando hubieran hecho fortuna, para vivir como reyes. Años después, aún siguen aquí y no son mucho más ricos, y María se encarga de recordárselo a Gaetano cada día. Están discutiendo y riendo en tileano continuamente, a veces incluso mientras los clientes tratan de comprar algo en la tienda.

Comprar aquí puede resultar bastante cómico, ya que la pareja sabe perfectamente cómo sacar de quicio al otro. Gaetano se burla del peso de María, y ésta se ríe de la calvicie de su esposo. Cuando por fin se centran en atender al cliente, no dejan de hacer comentarios sarcásticos sobre su pareja y susurrar sus quejas a quien tengan delante.

A pesar de su falta de educación y su conducta desconsiderada, los Grosso ofrecen un producto especial que hace que la gente siga volviendo a por más. En su interés por ganar dinero, pueden dejar a un lado sus diferencias y colaborar en la elaboración de un bálsamo sorprendentemente eficaz. La receta es un viejo secreto de la familia Tobaró, y ninguno de los dos la revelaría voluntariamente. Incluso los inexpertos pueden frotar este ungüento curativo sobre cualquier lesión para restaurar 1d10+2 Heridas, aunque el paciente esté gravemente herido. También cura el veneno de una herida infectada. Lo llaman "friega de Grosso", y una lata con dos dosis cuesta 5 co. Tienen en todo momento un total de 2d10 latas. Todos los meses llegan caravanas de Tilea con un cargamento de los ingredientes, de modo que si se les acaban, tardarán algún tiempo en poder preparar nuevas friegas.

Gaetano y María mantienen en secreto los ingredientes del ungüento. Como gracias a él se mantienen abastecidos y se aseguran un techo sobre sus cabezas y comida en sus barrigas, divulgar sus componentes especiales los dejaría en bancarrota. Por ello, sólo los revelarán si son amenazados de muerte, y aun así mentirán si creen que pueden salirse con la suya. Los personajes también podrían secuestrar o espiar la caravana que les trae los ingredientes desde Tilea. La receta consiste en una mezcla de belladona y mandrágora macerada con orina (mejor no decir de quién). También añaden algo de menta que María cultiva en un jardín que hay fuera de la tienda, para eliminar parte del mal olor. Si los PJ consiguen la receta e intentan elaborar ellos mismos la friega, deberán superar una **tirada Muy difícil (-30%) de Oficio (Boticario)**, de lo contrario el mejunje no tendrá ningún efecto.

4. EL PALACIO DE CRISTAL

El Palacio de Cristal es una de las tabernas más multitudinarias de Puerta Muerta. En ella los buscadores de emociones pueden encontrar entretenimientos que no estén relacionados con el juego ni los combates en fosos. Desde el exterior, es un edificio de dos plantas con un porche que se extiende por toda su fachada, sustentado por largas columnas blancas de madera. La puerta doble de entrada está siempre custodiada por dos hombretones con armadura, que se aseguran de que todo el que quiera entrar pague una cuota de admisión de 2 c a la mujer que está sentada en el porche. El Palacio está abierto desde las dos de la tarde hasta las cuatro de la mañana, y fuera siempre hay un pregonero con un cono para hacerse oír en toda la calle. Suele decir cosas como éstas: «¡Eh, oiga! ¡Pase, pase! ¡Entre en el Palacio de Cristal y vivirá una experiencia que no olvidará jamás! ¿Quiere ver bailarinas? ¡Las tenemos! ¿Quiere cerveza tradicional enana? ¡También la tenemos! ¿Quiere música? ¡La tenemos! ¿Quiere solaz? ¡Lo tenemos! Entre y no se decepcionará. Tan sólo dos platas, y comenzará la diversión. No se pierda el espectáculo de hoy: juegos malabares con antorchas encendidas...

Tras pagar la entrada, los clientes son acompañados hasta una sala espaciosa con una lámpara de araña de cristal colgada del techo, llena de velas y asegurada con una cuerda a un lado de la habitación. En los extremos de esta sala hay otros cuatro hombres muy bien armados, vigilando atentamente a todo el mundo. Hay un escenario al fondo para los artistas, y una barra en una de las paredes donde se sirven todo tipo de bebidas, desde vino hasta cerveza. Toda la sala está decorada con buen gusto y dispone de sillas cómodas y mesas limpias. Músicos y mujeres caminan por toda la sala dando conversación a los clientes o cantándoles una canción; con todo, es un lugar muy agradable para pasar la noche.

Para algunos parroquianos, la noche no acabará bien. El Palacio de Cristal es una tapadera para los ladrones del culto de Ranald de Puerta Muerta. Mientras las mujeres, músicos y artistas distraen a los clientes, el propietario del local, el experto ladrón Dieter Langmans, los escruta meticulosamente, fijándose en los que cree más borrachos y los que proporcionarán mayor botín al culto. Una vez señalados, son abordados por mujeres u hombres (según sea apropiado) que les ofrecen un tratamiento especial en la Sala de Cristal del piso de arriba.

Las presas son conducidas discretamente al piso de arriba por una escalera que hay en la entrada, hasta una habitación en el centro del edificio que tiene ventanas en las cuatro paredes. Una vez allí, les cuelan en la bebida un compuesto alucinógeno que elabora el gremio a base de setas rusulas de la locura que obtienen en las ruinas. Al principio la droga resulta muy placentera para el consumidor, pero al cabo de diez minutos cae profundamente dormido. Los ladrones aprovechan para entrar y despojar a la víctima de todas sus posesiones, incluida su ropa. Después, dos matones sacan el cuerpo inconsciente por una escalera trasera y lo arrojan a un callejón alejado del Palacio.

Otro efecto secundario interesante de la droga es que produce pérdida de memoria. La víctima se despierta en la calle totalmente desnuda y sin poder recordar qué hace allí ni cómo le han robado. En algunos casos graves la droga puede llegar a matar a la víctima.

Esto presenta oportunidades muy interesantes para los personajes. Podrían ser contratados por una de las víctimas para averiguar lo que le ha ocurrido, o tal vez se topen con un cadáver y decidan investigar lo sucedido. Puede que uno de sus amigos sea víctima de los ladrones y decidan vengarse de ellos. Los síntomas de la droga pueden identificarse con una **tirada Desafiante (-10%) de Oficio (Boticario)** o con una **tirada de Sanar**.

Enfrentarse a Dieter y ponerlo al descubierto o eliminarlo les complicará la vida a los personajes. Es miembro del culto de Ranald (ver página 28 para más detalles sobre el culto), y no cabe duda de que irán tras los PJ si le causan problemas a Dieter.

Las características de los agentes de Dieter pueden encontrarse en el manual básico de WJDR. Para porteros y matones, usa el perfil de los espadas a sueldo (página 234); para ladrones y artistas, usa el perfil de bandoleros (página 233) y carteristas (página 234). Por último, para los demás invitados puedes usar otras características genéricas.

Dieter Langmans

Profesión: Ladrón experto (ex ladrón de guante blanco, ex charlatán, ex ladrón)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45%	55%	41%	45%	65%	60%	47%	61%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Buscar +20%, Carisma +10%, Charlatanería, Código secreto (Ladrón), Cotilleo +20%, Disfraz +20%, Escalar +20%, Esconderse +20%, Esquivar, Forzar cerraduras +20%, Hablar idioma (Reikspiel, Tileano), Jugar, Leer labios, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Percepción +20%, Prestidigitación +20%, Regatear +10%, Sabiduría popular (el Imperio, Tilea), Tasar +20%

Talentos: ¡A correr!, Brioso, Callejeo, Don de gentes, Especialista en armas (Arrojadizas), Experto en trampas, Gato callejero, Genio aritmético, Imitador, Intrigante, Pelea callejera, Resistencia a la magia, Viajero curtido, Vista excelente

Armadura: Armadura ligera (armadura de cuero completa)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 1

Armas: 4 dagas arrojadizas, arma de mano (mazo)

Enseres: Ropa cara, vaina incrustada de joyas por valor de 50 c, dos anillos de bronce (20 c cada uno), 2 pociones curativas, disfraces (guardados en su dormitorio), ganzúas de la mejor artesanía, manto

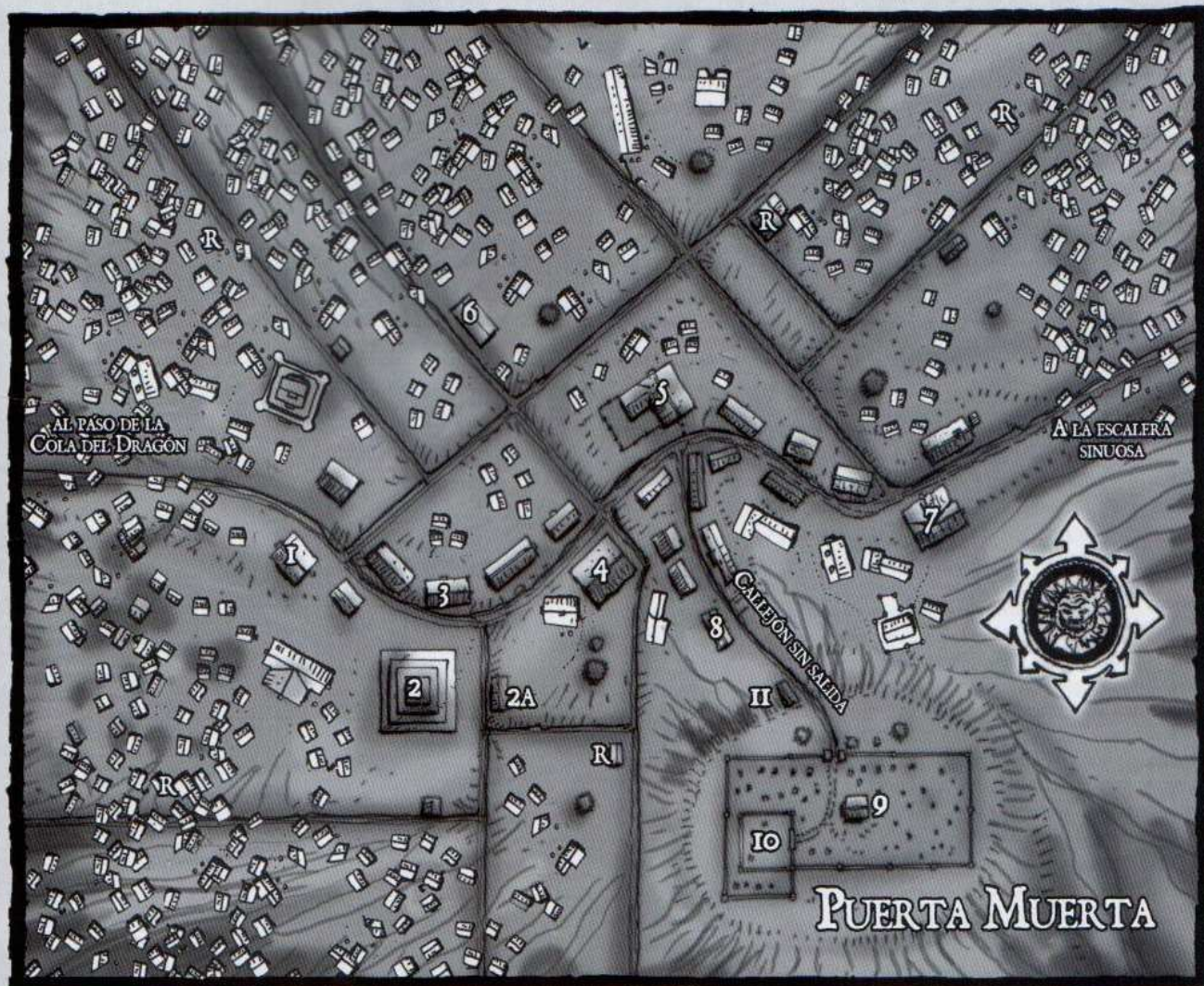
Dieter es un hombre delgado y enjuto con cabellos lisos de color castaño. Cuando está en el Palacio de Cristal siempre lleva su mejor ropa, sus joyas y su vaina con joyas incrustadas.

5. LA DONCELLA DE HIELO

La zona más bulliciosa de Puerta Muerta se halla en la intersección del Callejón sin salida y la Calzada de Piedra. La Doncella de Hielo fue construida en este lugar para beneficiarse del tráfico. Tiene un patio vallado para los caballos, dos plantas de dormitorios y montones de entretenimientos lúdicos. En el cartel del local, montado sobre el tejado, hay dibujada una hermosa mujer de larga cabellera negra encerrada en un bloque de hielo. El cartel es tan grande que durante el día puede verse tan pronto se entra en Puerta Muerta por el oeste. A ambos lados de la puerta hay dos hombres vestidos de forma extraña, equipados con largas espadas curvas y botas forradas con pieles. Una **tirada de Sabiduría popular (Kislev)** indica que proceden de Kislev.

Dentro, la sala de juegos ocupa casi toda la planta baja. Las mesas de juego ocupan los primeros quince metros, seguidas por una barra y mesas para comer en el fondo. Aquí hay disponibles todo tipo de juegos; los dados, las cartas y la ruleta son los más destacados. En una de las esquinas hay sentado un corredor de apuestas que hace lo propio sobre los combates en fosos, sobre quién morirá hoy en las ruinas, o sobre cualquier otra cosa por lo que la gente esté dispuesta a jugarse dinero. En el interior del local, apostados a intervalos regulares, siempre hay al menos cuatro hombres ataviados con la misma indumentaria peculiar que los de la entrada.

La principal atracción parece ser una mesa larga y plana con los bordes cerrados con topes de madera, situada en la esquina del fondo a la izquierda. La mesa mide casi un metro de ancho y alrededor de dos metros de largo, y está cubierta por un cristal transparente. La gente que se agolpa en derredor observa con entusiasmo el cristal, jaleando y aplaudiendo. Sobre la mesa hay tallado un laberinto de madera con puertecitas en cada extremo. En el centro de este laberinto hay cuatro pequeñas rampas que bajan hacia una salida del laberinto. Se sueltan dos ratas en el laberinto, una por cada extremo; para ganar, los jugadores deben adivinar qué rata saldrá primero y por qué rampa lo hará. Las apuestas ganadoras se pagan 4 contra 1, de modo que el juego está sesgado a favor de la casa. El juego se llama la Casa de las Ratas.



Si hay demasiado dinero apostado por una misma rata y una combinación numérica, el árbitro tiene una forma de amañar el juego. Existe una pequeña trampilla bajo la mesa, lo bastante grande como para que un halfling se cuele a través de ella desde el sótano. Tras recibir la señal del árbitro, el halfling mete un trozo de carne por debajo de la mesa y lo coloca en una de las rampas, fuera de la vista de los apostantes, para atraer a la rata en esa dirección. Los personajes que observen el juego se percatarán de esta maniobra si consiguen una **tirada Muy difícil (-30%) de Percepción**. Si posen la habilidad Jugar, la dificultad se reduce a **Difícil (-20%)**. Si causan algún problema, los mercenarios kislevistas se acercarán rápidamente y acompañarán fuera al personaje; si es necesario, llamarán a sus amigos de la puerta para que les ayuden.

La Doncella de Hielo es propiedad de Dmitri Markov, un inmigrante de Kislev. El hostel genera bastantes ingresos, pero el kislevita ha creado una organización criminal clandestina en Puerta Muerta que resulta mucho más lucrativa. Dmitri dirige ilegalmente una entrada a las ruinas que ha excavado bajo la Doncella de Hielo. Cuenta con algunas relaciones únicas con enanos de la Fortaleza de Skalf que lo han hecho posible. El comandante de legisladores es un jugador degenerado que salda muchas de sus deudas haciendo la vista gorda ante las actividades ilegales de Dmitri. Aunque el comandante también recibe un porcentaje de las ganancias de las ruinas si está de racha en el juego, el negocio sigue siendo rentable para el kislevita. Y otro trato con el propietario de La Jarra Dorada, que le vende los objetos extraídos de las ruinas, aumenta aún más sus beneficios.

El acceso a la entrada secreta que hay bajo el local no se abre a cualquiera. Dmitri es muy selectivo a la hora de dejar que alguien entre en las ruinas. Aunque a veces envía a sus propios hombres en misiones específicas, también está atento a posibles aventureros que sean lo suficientemente capaces. Cuando identifica a un grupo concreto, envía a uno de sus esbirros para invitarlos a una fiesta privada especial. Si queda satisfecho con ellos después de esta reunión personal, los enviará en una misión a las ruinas. Dmitri está

interesado en artefactos enanos que pueda vender en el mercado negro de la Fortaleza de Skalf. Si los personajes se comprometen a entregar a Dmitri todos los artefactos enanos que encuentren, además de un 5% de los tesoros, podrán usar su entrada secreta. Dmitri se muestra despiadado con quienes amenacen con revelar su secreto o quedarse parte de los hallazgos.

Markov también saca tajada del negocio de combates del Pozo de Sangre junto con Bruno Widmann (consulta la descripción de **El Pozo de Sangre**, página 24). Bruno es un mercader excelente y dirige bien los combates en fosos, pero Dmitri no se fía de él, de modo que lo está exprimiendo para poner a prueba su lealtad. Ha aumentado el porcentaje que debe pagarle Bruno, y ha encargado a dos de sus hombres que lo vigilen de cerca. Si Bruno se niega a pagar o actúa contra él, es hombre muerto.

El sótano es la base de operaciones de Dmitri y sus hombres. En todo momento hay aquí veinte mercenarios kislevistas y 1d10 bandoleros (usa el perfil de los bandoleros, página 233 de manual básico de *WJDR*) al servicio del señor del crimen. Para llegar a la entrada de las ruinas hay que bajar un corto tramo de escalones, y luego un pozo de quince metros de profundidad. El pozo está cubierto por una losa de piedra que pesa 135 kilos. Se ha fijado a la piedra una escalera de hierro para poder subir y bajar por el pozo. Dmitri enseñará a los personajes un código secreto compuesto de golpes concretos que tendrán que dar en la losa de piedra para que sus guardias la retiren y les permitan salir cuando vuelvan. También hay en el sótano una sala del tesoro secreta en la que Dmitri guarda sus posesiones de valor. Hasta ahora ha amasado 1.000 *co* en monedas y otras 2.000 *co* en gemas.

Dmitri y su organización suelen tener problemas con el culto de Ranald, ya que ni el culto ni su dios son de ninguna utilidad para el kislevita. No están tan organizados como él, pero aun así siempre consiguen complicarle la vida robando en su local o a sus hombres. Para más información sobre el culto de Ranald, consulta la página 28.

Dmitri Markov, señor del crimen

Profesión: Señor del crimen (ex ladrón experto, ex sicario, ex extorsionador)
Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
55%	53%	46%	53%	78%	55%	52%	63%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	5	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Carisma +10%, Código secreto (Ladrón), Corilleo +20%, Escalar, Escondarse, Esquivar +20%, Forzar cerraduras, Hablar idioma (Kisleviano, Reikspiel), Intimidar +20%, Jugar, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Mando, Montar, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción +10%, Prestidigitación, Regatear +20%, Sabiduría popular (el Imperio) +20%, Sabiduría popular (Kislev), Seguimiento, Tasar +20%

Talentos: Amenazador, Brioso, Callejeo, Desenvainado rápido, Don de gentes, Especialista en armas (Arrojadizas, Ballesta, Parada), Experto en trampas, Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Muy resistente, Negociador, Pelea callejera, Resistir veneno, Sexto sentido

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Pistola ballesta con 10 virotes, 2 dagas arrojadizas, arma de mano (espada con joyas incrustadas en la empuñadura por valor de 50 *co*)

Enseres: Ropa de la mejor artesanía, 120 *co*

Objetos mágicos:

Anillo del hierro: este sencillo anillo de oro blanco fue fabricado por el herrero enano Thraim Forjamartillos para su propio hijo Morgrin. Está encantado con una runa enana de protección, que concede al portador 1 PA adicional en el brazo en cuya mano lo lleve puesto. Obviamente, este objeto es de gran valor para los descendientes del clan Forjamartillos, y pagarían generosamente por recuperarlo.

Dmitri se halla muy lejos de su hogar; pasó su infancia como huérfano en las calles de Kislev, en el lejano norte. Gracias a su actitud beligerante y a sus músculos logró destacar sobre la escoria y convertirse en un sicario muy eficaz. Aceptó trabajos como forzador, y pronto desarrolló sus propias operaciones para ganar algo de dinero. Su poder aumentó y llamó la atención del señor del crimen local, por lo que se vio obligado a abandonar la ciudad. Se encaminó hacia el sur, a Karak Azgal, pensando (como muchos otros) que podría hacer una fortuna en ella.

Como no quería que se repitiese lo que ocurrió en Kislev, Dmitri decidió actuar con discreción en su nuevo hogar. Se hizo ladrón experto, y emprendió únicamente los trabajos más prestigiosos y mejor remunerados. Mientras aguardaba su oportunidad, aprendió todo lo que pudo sobre los bajos fondos criminales de Karak Azgal. Cuando llegó el momento, hizo su jugada: asesinó a un jefe menor del crimen del Imperio llamado Adolphus Grimm y se puso al frente de sus negocios.

Al frente de la organización de Grimm, Dmitri utilizó sus ingresos fijos de oro y plata para expandir su campo de operaciones. Adquirió la Doncella de Hielo (anteriormente era sólo una taberna) y se especializó en el juego y en otras actividades más siniestras. Sus agentes pasaron de los robos insignificantes a las redes de extorsión, juegos amañados, coacciones y grandes robos, emboscadas a las caravanas de comercio y asaltos a los aventureros en las profundidades de las minas. Para conseguir esto último, contrató a unos cuantos mineros para que excavaran una entrada a las minas en un cuarto interior de su local, y hasta ahora sólo unos pocos conocen este secreto. Dmitri utiliza esta entrada para enviar a sus propios agentes a recuperar un objeto valioso o a eliminar a un grupo rival o enemigo. De vez en cuando, Dmitri contrata a mercenarios capaces con el mismo cometido.

Mercenarios kislevitas

Profesión: Mercenarios (ex kossares kislevitas)
Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
50%	41%	43%	45%	38%	29%	40%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Kisleviano), Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción +10%, Sabiduría popular (Kislev), Supervivencia

Talentos: Desenvainado rápido, Especialista en armas (A dos manos), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Guerrero nato, Oído aguzado

Armadura: Armadura media (cota de malla, chaqueta de cuero, grebas de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Arma grande (espada curva a dos manos), arco con 10 flechas

Enseres: Botas y gorros forrados con pieles, 25 *co*, frasco de metal con licor, poción curativa

6. EL CULTO DE RANALD

Esta localización se incluye como ejemplo de cómo podría ser un escondite típico del culto de Ranald. Como tiene tendencia a desplazarse con regularidad, es bastante posible que durante el transcurso de una partida la ubicación del escondrijo del culto cambie varias veces. Se han marcado con una "R" otros cinco edificios del mapa de Puerta Muerta para indicar posibles localizaciones alternativas para el escondite. Puedes usarlas según consideres necesario o inventar tus propios escondites.

Visto desde fuera, este edificio parece ser una casa de madera de dos pisos bastante ordinaria, separada a casi dos metros de la calle. En los alojamientos que hay en su interior viven hacinados algunos de los ciudadanos menos afortunados de Puerta Muerta. La mayoría de la gente pasaría de largo este edificio sin mirarlo dos veces. Si un personaje posee la habilidad Código secreto (Ladrón) o Sabiduría académica (Religión) y pasa junto al edificio, podrá efectuar una **tirada Desafiante (-10%) de Percepción** para reparar en un mensaje oculto en una de las ventanas que indica que se trata de una casa franca del culto de Ranald.

Al final de un largo pasillo en la planta baja hay un cuadro de un gato negro, otro de los símbolos de Ranald. Una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar** revela una pequeña escotilla secreta situada debajo del cuadro. Más allá de esta puertecita hay una escalera que baja hasta una pequeña habitación con una única puerta. Otra **tirada Desafiante (-10%) de Código secreto (Ladrón)**, o una **tirada Muy difícil (-30%) de Buscar** revelará la forma de abrir la puerta mediante un cerrojo oculto.

Tras la puerta hay una habitación estrecha y alargada con una pequeña capilla a Ranald en un extremo y colchones dispersos por el suelo. En la pared opuesta a la capilla hay una mesa con redomas de agua y vino, así como carne seca y pan. Es costumbre dejar un donativo a Ranald en una caja que hay junto a la capilla antes de utilizar la casa franca.

Actualmente el culto cuenta con cuatro iniciados, dos sacerdotes y el sumo sacerdote Cosimir Knorren, a quienes sigue una congregación de 10d10 ladrones en cualquier momento. Los sacerdotes trasladan la capilla de un lado a otro para no poner en peligro las casas francas. Existe una posibilidad del 50% de que al menos un sacerdote o iniciado estén presentes en una casa franca concreta cuando lleguen los personajes.

El culto vive para ayudar a los ladrones a ejercer su oficio y para asegurarse de que muestran el debido respeto y los donativos apropiados que exige su dios. Las casas francas están abiertas a todos los ladrones que ofrezcan un donativo a Ranald. Los miembros obtienen acceso a servicios especiales como son la venta de objetos a precios reducidos en los almacenes del culto,

TABLA 3-1: SERVICIOS Y ARTÍCULOS DEL CULTO DE RANALD

Armas	Precio	Equipo general	Precio	Equipo general	Precio	Venenos	Precio
Arco corto	5 co	Bolsa	4 c	Yesquero	1 co	Loto negro	25 co
Daga	15 c	Capucha o máscara	10 c	Escarpia	3 c	Raíz de mandrágora	20 co
Daga/estrella arrojadiza	2 co	Manto	3 co	Ganzúas mejor calidad	90 co	Rastro de mantícora	60 co
Estoque	15 co	Redoma de cuero	10 c	Material de disfraz	5 co	Saliva de quimera	140 co
Flechas (5)	1 c	Saca	1 co	Pala	1 co	Setas rusulas de la locura	60 co
Main gauche	3 co	Zurrón	1 co	Palanca	5 c		
Red	2 co	Baraja marcada*	10 co	Bálsamo curativo	5 p		
Candado de calidad	9 co	Material contraveneno	2 co				
Cuerda (20 metros)	10 c	Poción curativa	4 co				
Dados trucados (hueso)*	5 co	Reliquia de Ranald	4 co				

* (disminuye la dificultad de las tiradas de Jugar en un nivel)

ayuda de otros miembros si la solicitan, y protección contra la ley u otras fuerzas hostiles si está en manos del culto ayudarles. La cuota de admisión es de 10 co, y todos los miembros deben acceder a pagar un diezmo del 10% de todos los tesoros que adquieran en honor de Ranald. En la **Tabla 3-1: Servicios y artículos del culto de Ranald** se indican los productos disponibles para los miembros.

Todos los miembros reciben un medallón redondo especial que pueden usar para identificarse entre sí. Tiene un cheurón negro en ambas caras: "<". Si se gira rápidamente el medallón, parece que tiene inscrita la letra X (el símbolo de Ranald).

El culto protege a sus miembros en la medida de lo posible, en caso contrario venga sus muertes. Prefieren el chantaje, las emboscadas y el asesinato a un enfrentamiento directo, y a menudo esperan pacientemente el momento más estratégico para actuar. Si los personajes afrentan contra miembros del culto, es seguro que tomarán represalias.

Uno de los miembros más destacados del culto es Dieter Langmans, el propietario del Palacio de Cristal. Se sabe que a menudo se reúne con el sumo sacerdote Cosimir para discutir sobre asuntos de importancia. Su principal enemigo es Dmitri Markov, el señor del crimen y dueño de la Doncella de Hielo. El kislevita no paga nada al culto, y por tanto se considera un no creyente. No desean arriesgarse a un conflicto directo con Dmitri, por lo que en vez de eso se dedican a robarle en pequeñas cantidades, o bien contratan agentes (como los PJ) para que les hagan el trabajo sucio. El culto también vigila que no haya ladrones actuando en la ciudad sin donar el 10% de sus ganancias a Ranald. A estos ladrones se les suele enviar un mensaje para que cambien de actitud o se atengan a las consecuencias. El segundo mensaje suele conllevar dolor.

Cosimir Knorren, sumo sacerdote de Ranald

Profesión: Sumo sacerdote de Ranald (ex sacerdote ungido, ex iniciado, ex sacerdote, ex ladrón)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45%	55%	46%	43%	46%	45%	60%	62%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	4	5	0	0	0

Habilidades: Buscar, Canalización +20%, Carisma +20%, Código secreto (Ladrón), Cotilleo +20%, Disfraz, Escalar, Esconderse, Forzar cerraduras, Hablar idioma (Clásico, Khazalid, Kisleviano, Reikspiel, Tileano), Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Lengua

secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Percepción +20%, Prestidigitación, Sabiduría académica (Historia, Religión, Teología) +20%, Sabiduría popular (el Imperio) +20%, Sabiduría popular (Enanos), Sanar +20%, Sentir magia +20%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Cortés, Don de gentes, Etiqueta, Experto en trampas, Gato callejero, Golpe conmocionador, Imperturbable, Magia menor (Caminar por el cielo, Disipar, Mover, Silencio), Magia pueril (Divina), Manos rápidas, Meditación, Orador experto, Pies ligeros, Reflejos rápidos, Resistencia a venenos, Saber divino (Ranald), Suerte, Viajero curtido

Armadura: Armadura de cuero bendita de Ranald

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Daga, arma de mano (espada corta)

Enseres: Material de disfraz, 5 co, llave de la cámara del culto, 2 pociones curativas, símbolo sagrado de Ranald

Cosimir nació y creció aquí, en Puerta Muerta. Quedó huérfano a los cuatro años y tuvo que criarse en la calle, por lo que recurrió al robo para sobrevivir. Ya de adolescente, un sacerdote de Ranald le salvó la vida. La experiencia afectó a Cosimir en gran medida, y empezó a pensar que la única razón por la que había sobrevivido era porque Ranald había estado cuidando de él. Poco después se hizo iniciado, y ha seguido la senda de Ranald desde aquel entonces.

Con sus cincuenta años, la mayoría de los miembros del culto le consideran el "abuelo". Sin embargo, es un apodo bastante inapropiado; Cosimir aún está en buena forma física, y sus habilidades son formidables. Es calvo y tiene una barba blanca y ojos azules. Viste una armadura de cuero decorada con el familiar diseño en X de Ranald. El propio dios ha bendecido esta armadura, por lo que le otorga 3 PA en todas las localizaciones (salvo en la cabeza).

Cosimir dirige el culto junto al ladrón experto Dieter Langmans. Han amasado una fortuna considerable en Puerta Muerta, y sólo ellos saben dónde se encuentra la cámara del tesoro del culto. Está oculta en uno de sus escondrijos, detrás de una puerta con dos complejas cerraduras que no pueden ser forzadas. Cada uno de ellos guarda una de las llaves, para que ninguno de los dos pueda acceder al tesoro sin que el otro esté presente. El culto tiene almacenadas 3.000 co en monedas y 2.000 co en gemas.

Cosimir se muestra sensible y amistoso con todos los miembros del gremio. Cuando no se encuentra ejerciendo su cargo oficial, prefiere caminar disfrazado por las calles; cualquiera que se tope con él pensará que es tan sólo otro mendigo más. Cosimir aprovecha esta oportunidad para ver qué novedades hay en la ciudad y vigilar a otros ladrones en acción. Siempre toma nota mentalmente de los ladrones que no son miembros del culto, para luego enviar a algunos de sus hombres a hacerle una visita.

7. EL TEATRO LA PAJARERA

En la fachada delantera de este edificio hay un enorme cartel de casi dos metros de ancho y cinco de alto que representa un pájaro de colores ence-

rrado en una jaula de oro. Rodrigo José Eusebio, de Estalia, abrió el teatro La Pajarera hace diez años. Desde entonces se ha convertido en un lugar popular para jugadores y amantes del entretenimiento por igual. El teatro es una sala redonda con un escenario en el centro y asientos a su alrededor. Del techo cuelgan jaulas en cuyo interior hay diversos pájaros de colores.

Durante el día, Rodrigo ofrece a sus clientes espectáculos variados que van desde bailarinas hasta encantadores de serpientes. La entrada cuesta 5 p. En el bar se sirve cerveza, pero también tienen el mejor vino de la ciudad. Los vinos estalianos, tileanos y bretonianos pueden llegar a venderse por 1 co cada copa.

Por la noche, La Pajarera presenta otra cara, pues el escenario se sustituye por una jaula dorada, y el entretenimiento que se ofrece son las peleas de gallos. Rodrigo ofrece las mejores peleas de la ciudad, muy conocidas por su ferocidad y su acción. Los corredores de apuestas del teatro anotan las apuestas de los clientes, y cada acción y sus posibilidades se registran en una gran pizarra. Los personajes que tengan la habilidad Jugar tendrán que superar una **tirada de Jugar** para ganar; la dificultad aumenta o se reduce un nivel, hasta un máximo de **Muy difícil**, por cada punto de ventaja de diferencia. Por ejemplo, una apuesta de 4 contra 1 a un gallo desconocido requeriría una **tirada Muy difícil (-30%) de Jugar**.

El culto de Ranald se sirve de este lugar para identificar presas fáciles, y hasta ahora ha ocultado sus actividades muy bien, ya que Rodrigo no tiene ni idea de lo que hacen y cree que los ladrones son clientes normales. Si los miembros del culto detectan una víctima vulnerable, podrían intentar robarle dentro del teatro. Los personajes que estén atentos tal vez se percaten de que están robando a alguien, o incluso podrían convertirse en las siguientes víctimas de los ladrones.

8. ARMAS Y ARMADURAS SIEGFRIED

Este taller disfruta de una ubicación de primera en el Callejón sin salida, muy próxima a la Colina del Túmulo (la única entrada legal a las ruinas en Puerta Muerta). El propietario es un nórdico de gran estatura llamado Siegfried Helgenheimer, anterior aventurero retirado a esta ciudad para ejercer su oficio de herrero. Su taller ofrece armas y armaduras de buena calidad. Colgada sobre la fragua de su taller hay una formidable gran hacha con un único diamante incrustado en su mango. Está encadenada a la pared durante el día, y Siegfried se la lleva consigo cuando se marcha de noche.

Si se le pregunta por el hacha, Siegfried contará que se trata de una reliquia de sus días de juventud, de cuando recorría el Viejo Mundo en busca de aventuras. Siegfried no es muy hablador, pero si alguien le insiste, haz que el personaje realice una **tirada Desafiante (-10%) de Empatía** para ver si logra convencerlo de que suelte prenda. Si tiene éxito en la tirada, el nórdico se soltará y le contará la historia de cómo una vez emprendió una misión para matar a un demonio con ese hacha. Si los personajes insisten en conversar con Siegfried, les mostrará su diario, que incluye una lista de las muchas criaturas a las que ha matado durante sus años de aventurero, junto con breves descripciones de cada una.

Mostrar un interés continuo por la anterior profesión de Siegfried y volver de vez en cuando para oír más historias sobre sus aventuras es una buena forma de que los personajes consigan su amistad. Una vez amigos, pueden usarlo como una excelente fuente de información. Sabe mucho sobre la ciudad y las ruinas de Karak Azgal, y ha luchado contra casi todos los monstruos que hay en el Viejo Mundo. Instruirá encantado a los personajes si buscan ese tipo de relación.

Siegfried también tiene algo especial que ofrecer a los personajes (cuando se hayan ganado su confianza). Su padre le enseñó a fabricar un arma más equilibrada que la mayoría de las que se construyen en el Imperio. Él la llama el Hacha de Norsca, y la fabricará para quien considere un buen amigo. El proceso dura todo un mes, y cuesta 500 co. Una vez completada, el hacha será de la mejor artesanía y poseerá la propiedad Impactante, pero sin la propiedad Lenta que se asocia normalmente a las armas grandes.

Los PJ pueden enfocarlo todo desde la perspectiva opuesta, y ver el libro y el hacha de Siegfried como objetos valiosos que robar. El nórdico guarda su libro en un cofre cerrado, y sólo él tiene la llave. Basta una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras** para abrirlo. Cualquier grupo interesado por el libro pagaría 500 co por él. Robar el hacha ya es más complicado; la cadena está fijada a la pared con un candado, y la llave también la tiene Siegfried. Para abrir el candado hace falta una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**; la dificultad, claro, estriba en que hay que abrirlo y coger el hacha con Siegfried

en el taller. Quitársela de noche también será muy complicado, ya que nunca se va del taller sin ella. Vive en una habitación que hay en el piso de arriba, y siempre duerme con el hacha a su lado. El hacha vale 1.000 co, más que nada por el diamante que tiene en el mango, aunque también es un Hacha de Norsca (ver más arriba). Si los PJ roban el libro o el hacha, Siegfried cerrará el taller y buscará a los ladrones. Es un enemigo formidable.

Siegfried Helgenheimer

Profesión: Menestral (ex héroe, ex veterano, ex bersérker nórdico)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
70%	68%	64%	65%	60%	38%	60%	32%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	20	6	6	4	0	0	0

Habilidades: Actuar (Narrador), Consumir alcohol +10%, Esquivar +10%, Hablar idioma (Reikspiel, Nórdico), Intimidar +20%, Jugar +20%, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Nadar, Oficio (Herrero) +10%, Percepción +20%, Regatear, Sabiduría popular (el Imperio) +10%, Sabiduría popular (Norsca), Tasar +10%

Talentos: Amenazador, Desenvainado rápido, Disparo infalible, Especialista en armas (A dos manos, Arco largo, Arrojadizas, Parada, Pólvora, Presa), Golpe letal, Golpe poderoso, Intelectual, Lucha, Muy fuerte, Muy resistente, Negociador, Parada veloz, Pistolero experto, Recarga rápida, Reflejos rápidos

Armadura: Ninguna (aunque Siegfried posee una armadura de placas completa)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Hacha de Norsca con un diamante en la empuñadura

Enseres: Ropa de buena calidad, llave para el cofre que contiene el diario, llave para la cadena que sujeta el hacha, 2 pociones curativas

9. CEMENTERIO DE LA COLINA DEL TÚMULO

Los primeros días de Puerta Muerta fueron brutales y despiadados. Los enanos no permitían que nadie de Puerta Muerta fuera enterrado en las criptas de la Fortaleza de Skalf, por lo que no había lugar para inhumar a los muertos. Los cuerpos se arrastraban hasta la cima de esta colina y se arrojaban a un pozo, para que se pudrieran al sol.

Hasta que un sacerdote de Morr llamado Baldred Staark llegó a Puerta Muerta, siguiendo una visión de su dios. Fundó un templo consagrado a Morr sobre el mismo lugar del pozo funerario. Se trata de un edificio cuadrado de piedra, con un techo abovedado y una cripta subterránea. Una vez terminada la construcción, Baldred trabajó duro para servir a su dios hasta que le sobrevino la muerte, que estuvo envuelta en misteriosas circunstancias. Fue enterrado en el templo, y todo el lugar se conoce ahora como la Tumba de Staark.

Los sacerdotes de Morr que la ocupan llevan a cabo los rituales de los muertos, incluidas la preparación de los cadáveres y la inhumación en el cementerio por 3 co. Ser enterrado en la cripta que hay bajo el templo cuesta 10 co. Hay cuatro iniciados y un sacerdote en el templo; este último es un hombre de Altdorf llamado Rufus Grunenwald, quien asumió el cargo hace diez años tras la muerte de Baldred.

Rufus Grunenwald

Profesión: Sacerdote de Morr (ex asesino, ex duelista, ex iniciado, ex sicario)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
63%	60%	50%	55%	60%	51%	53%	50%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	5	5	4	0	0	0

Habilidades: Canalización, Carisma +10%, Código secreto (Ladrón), Cotilleo +20%, Disfraz, Escalar, Escondarse, Esquivar +10%, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Intimidar +10%, Jugar, Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Montar, Movimiento silencioso, Percepción +20%, Preparar venenos, Prestidigitación, Sabiduría popular (el Imperio) +10%, Sabiduría académica (Historia, Teología) +10%, Sabiduría popular (Enanos), Sabiduría popular (Karak Azgal), Sanar +10%, Seguimiento, Sentir magia

Talentos: Ambidiestro, Amenazador, Bioso, Callejeo, Certero, Desenvainado rápido, Disparo infalible, Don de gentes, Especialista en armas (Arrojadizas, Esgrima, Parada, Pólvora, Presa), Etiqueta, Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Guerrero nato, Hechizos con armadura, Magia pueril (Divina), Muy fuerte, Parada veloz, Pelea callejera, Pistolero experto, Puntería, Resistencia a venenos

Armadura: Armadura ligera (armadura de cuero completa)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 1

Armas: Estoque, main gauche, red, pistola con munición para 10 disparos, 5 estrellas arrojadizas

Enseres: Máscara, capucha y capa negras, material de disfraz, 2 pociones curativas, símbolo sagrado de Morr, 2 dosis de veneno Rompecorazones, 4 dosis de rastro de mantícora

Aunque es un sacerdote, Rufus está en Karak Azgal por otros motivos. Hace años, se descubrió que su hermano era un mutante, y aunque Rufus hizo todo lo posible por ocultar discretamente su condición, finalmente los cazadores de brujas localizaron al afligido y lo quemaron en la hoguera, que es lo que se merecen todos los mutantes. Destrozado y desecho, Rufus intentó enterrar los restos de su hermano en suelo sagrado, pero el sumo sacerdote se negó a celebrar ritos funerarios a quienes habían sido corrompidos por el Caos. Rufus juró que se vengaría, y desde entonces ha estado perfeccionando sus habilidades para convertirse en un asesino competente.

Tardó muchos años, pero Rufus logró por fin hallar la pista de su enemigo en Karak Azgal. Baldred no recordaba en absoluto al hombre al que había agraviado, por lo que lo aceptó como ayudante. Los dos trabajaron codo con codo hasta que llegó el momento oportuno y Rufus lo torturó hasta la muerte, recordándole su fechoría del pasado. Ahora, diez años después, ninguno de los iniciados sabe que Rufus estuvo implicado en el asesinato de Baldred, aunque corren ciertos rumores sobre la muerte del fundador del templo. Una **tirada Muy difícil (-30%) de Cotilleo** sirve para oír los rumores de que Baldred fue asesinado (aunque no se sabe por quién).

Desde el templo, Rufus ha creado una red de asesinatos. Actualmente tiene a otros dos asesinos trabajando para él. Rufus cree que matar es la forma perfecta de servir a Morr, pues de ese modo se envían almas a su reino. Los PJ podrían convertirse en objetivos para la red de asesinos, o tal vez quieran contratarlos. Una **tirada Difícil (-20%) de Cotilleo** revelará la existencia de la red, pero no que su base de operaciones es el templo. Normalmente se contacta con ellos a través del culto de Ranald u otros personajes de los bajos fondos. A continuación se sugieren algunos precios para asesinatos: plebeyo, 25 *co*; PNJ con un máximo de dos profesiones, 50 *co*; PNJ con más de dos profesiones, 100 *co*; PNJ importante y muy conocido en Karak Azgal, 250 *co*.

Rufus participa en un juego peligroso. Aunque continúa al frente del culto de Morr, sabe que es sólo cuestión de tiempo que alguien le descubra, y gracias a su antigua relación con Dmitri tiene un plan para escapar inadvertido de la ciudad si se diera el caso. Rufus teme ser descubierto por los enanos, pues sabe que le cerrarían su negocio de asesinatos si estuviesen al tanto. Así, para anticiparse a lo inevitable, Rufus es muy selectivo con los trabajos que lleva a cabo, y casi nunca aceptará un encargo si la víctima tiene cierta importancia. El precio de uno de estos servicios va más allá de lo que la gente normal puede permitirse; Rufus ha llegado a cobrar 500 *co* por matar a individuos excepcionalmente bien situados.



10. EL PALACIO DE LOS MUERTOS

Las excavaciones iniciadas en este lugar para construir un mausoleo descubrieron una entrada a las ruinas de Karak Azgal. Los enanos se apresuraron a confiscar la propiedad, construyeron un muro de piedra alrededor del edificio y establecieron una entrada legal para poder controlarla con facilidad. Se aplican las mismas normas para la entrada que para el Pozo de Zambor, en la Fortaleza de Skalf (para más detalles sobre el Pozo de Zambor consulta la página 18).

La entrada es un pozo inclinado de tres metros de ancho, con escalones naturales que descienden durante unos cuarenta y cinco metros hasta las ruinas. La entrada está abierta a todas horas, y siempre está custodiada por al menos tres legisladores. Los enanos pueden bloquear el pozo con barras de hierro para evitar que salga nada inoportuno de las ruinas.

11. EL MURO DE LOS HÉROES

Es un muro de piedra gris de doce metros de longitud y un metro y medio de altura, sobre el que se han tallado hileras de nombres de enanos. El muro es una invención de un emprendedor enano llamado Gotki Skarginson. Este enano construyó el muro y luego vendió espacios en el mismo a los aventureros que se adentraron en las ruinas. Mientras recorren el Callejón sin salida de camino a las ruinas, Gotki voca sus ofertas sobre el muro. Por sólo 2 *co* (que se cobran por adelantado, claro), grabará en el muro el nombre de los que no regresen de las ruinas para que sean recordados como héroes. Suele decir cosas como ésta: ¡Eh, vosotros! Antes de bajar a las ruinas para enfrentarnos a vuestra muerte, ¿por qué no os hacéis con un hueco en nuestro muro? Si caéis en un enfrentamiento valeroso contra los enemigos de las profundidades, no seréis olvidados. Siempre os recordarán si ocupáis un hueco en nuestro muro, para que todos los que vengan después que vosotros conozcan vuestro nombre.

Si los PJ pagan por un espacio en el muro, Gotki anotará cuidadosamente sus nombres, pero siempre tratará de embellecerlos para avivar el ego del comprador. Abundan apodos como Ludwig el Poderoso y Bertold el Valiente. Si los clientes no regresan de las ruinas en un periodo de dos semanas, Gotki grabará sus nombres sobre el muro para la posteridad.



CAPÍTULO IV: LAS RUINAS DE KARAK AZGAL

Los enanos están bien versados en las leyendas del risco del Dragón. Pregunta a cualquiera de los enanos que viven en Karak Azgal, y te describirá con todo lujo de detalles el esplendor de Karak Izril, su caída y su posterior devolución a manos enanas gracias al heroísmo y el valor de Skalf contra el terrible dragón. Estas historias están tan arraigadas que incluso los humanos y elfos que viven en Puerta Muerta conocen la mayoría de los detalles, que se han extendido por gran parte del Viejo Mundo, atrayendo a aventureros y estúpidos por igual que se adentran en las profundidades con la esperanza de hallar fama y fortuna o morir en el intento. Hay abundantes peligros en estas antiguas salas, pero también hay grandes recompensas para quienes son lo bastante osados como para enfrentarse a ellos.

Este capítulo te proporciona todo lo necesario para explorar el mundo subterráneo de Karak Azgal y crear tus propias aventuras. Incluye un mapa transversal de las ruinas de Karak Azgal, para tener una perspectiva de las distintas localizaciones tanto por encima como por debajo del nivel del suelo. Dos mapas adicionales ilustran las cavernas que hay directamente bajo Puerta Muerta y la Fortaleza de Skalf, en las que comienzan la mayoría de las exploraciones; se han dejado en blanco para que las rellenes con tus propias bestias. Además, hay varias tablas que describen los tipos de criaturas que se pueden encontrar, así como los peligros a los que se enfrentarán los héroes y las recompensas que podrán obtener, todo ello diseñado para ayudarte a crear encuentros con sustancia y tesoros interesantes sobre la marcha.

— DISEÑO DE LUGARES DE AVENTURAS —

Antes de empezar a añadir túneles, debes recordar algo muy importante: antes de la invasión de los pieles verdes, Karak Izril era una próspera comunidad enana, y compartía numerosos diseños arquitectónicos con casi todas las demás fortalezas. Visualizar cómo fue el lugar te puede ayudar a decidir en lo que se ha convertido.

Básicamente, una fortaleza enana tiene cinco franjas de asentamientos. En la parte superior, junto a los picos de las montañas, hay pequeñas pistas de aterrizaje para que los girocopteros despeguen y aterricen. Estos lugares también sirven como puestos de observación, desde los cuales unos centinelas supervisan el tráfico en los valles cercanos y avisan a la fortaleza de cualquier ataque. Además de las pistas de aterrizaje, también cuentan con varias habitaciones pequeñas para alojar centinelas y suministros. Llegar a uno de estos puestos de observación es una tarea ardua y abrumadora, pues hay que subir por una sinuosa escalera excavada en la misma pared de la montaña.

La parte principal de la fortaleza, o al menos lo que se permite ver a los visitantes, son las fortificaciones y los centros de comercio. Construido con la defensa en mente, este nivel está compuesto por murallas elevadas e imponentes puertas flanqueadas por altas torres equipadas con lanzadores de virotes. Los enanos permitían la entrada a comerciantes y viajeros, pero no les dejaban explorar más allá de este nivel. Los enanos pueden interactuar con los visitantes en los

mercados o en las pocas tabernas y hostales en los que se atienden a humanos y demás razas civilizadas. Para más información sobre las tiendas y los artículos de comercio, echa una buena ojeada al *Arsenal del Viejo Mundo*.

Sin embargo, el corazón del asentamiento enano yace por debajo de la fortaleza. Aquí, justo por debajo de la superficie, hay un verdadero laberinto de corredores que conectan los alojamientos y viviendas personales con los templos, comedores y zonas cívicas. Hay una gran demanda de espacio personal, y la mayoría de las familias viven en casas pequeñas excavadas en la montaña, con unas pocas salas adosadas que sirven de dormitorios y almacenes.

Por debajo de las viviendas hay dos zonas separadas. La primera son las cámaras de los muertos, grandes catacumbas donde los que son considerados dignos se entierran y se veneran por toda la eternidad. La segunda son las fraguas; en ellas, los enanos convierten los minerales brutos en productos acabados, que luego venden en los mercados del nivel superior. Las fraguas son grandes salas ventiladas con espacio suficiente para docenas de herreros.

Unos pozos de acceso situados en las fraguas permiten a los enanos llevar sus filones directamente a los metalurgos y joyeros. Estos túneles suelen ser verticales y están equipados con escaleras o maravillosos sistemas de mon-

EL MUNDO INFERIOR

En esta sección se describe lo que pueden esperar los aventureros al adentrarse en las profundidades; desde las criaturas con las que se pueden topar, hasta los extraños lugares que habitan y los tesoros guardados en ellos. En ningún caso se proporciona una descripción completa de todas y cada una de las cosas que pueden encontrarse en Karak Azgal. Las ruinas del risco del Dragón son inmensas, y ni siquiera los enanos descubrieron todas las cavernas y pasajes que surcan el interior de la montaña. Las oportunidades para los aventureros son casi ilimitadas. La intención es que el DJ use lo que ofrecemos aquí para crear aventuras adaptadas a su propio grupo y dar así vida a las ruinas.

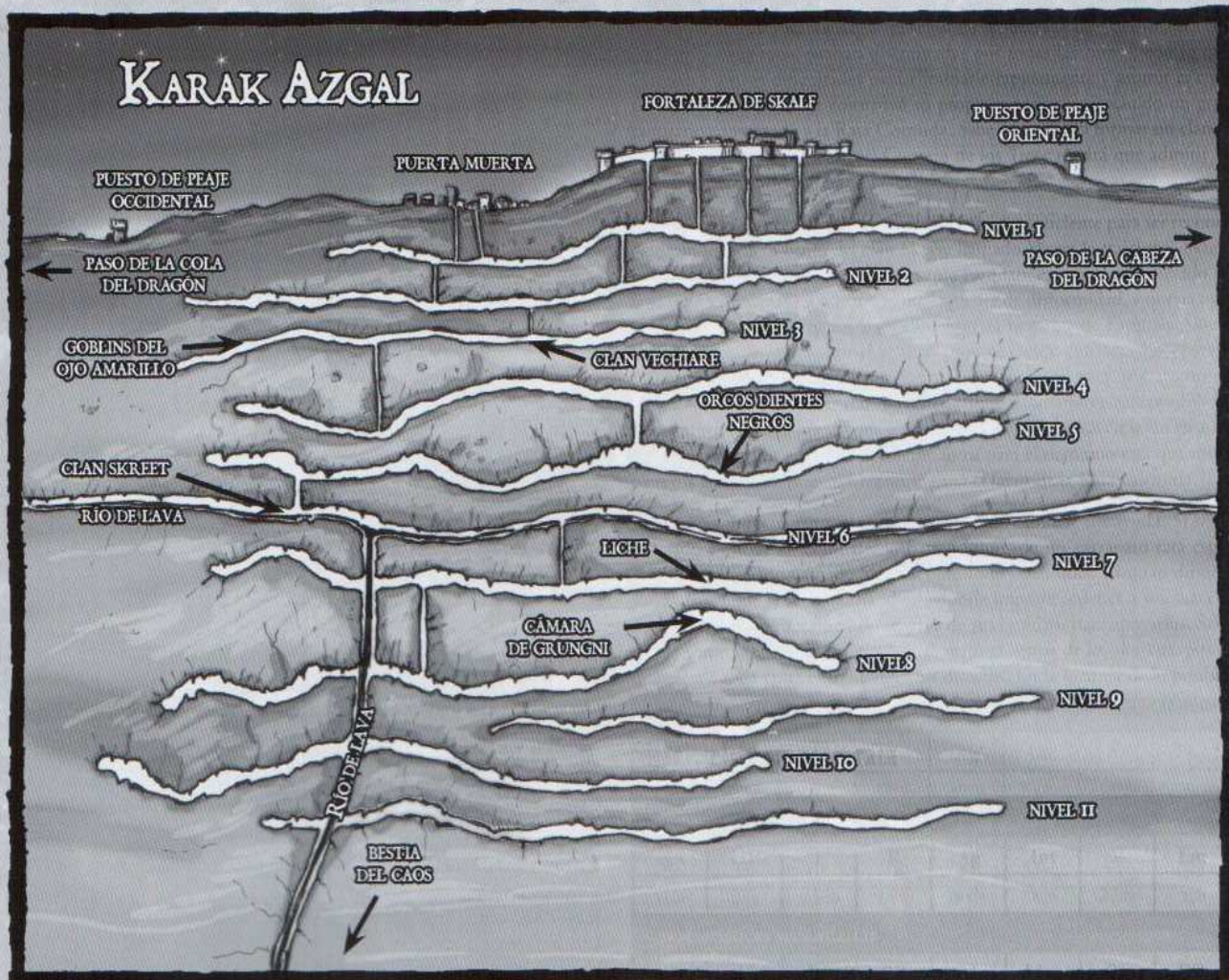
El *Capítulo cuatro: Las ruinas de Karak Azgal* ofrece una descripción general de lo que yace en el interior del complejo de ruinas. Se incluye un mapa que muestra la ubicación relativa de cada una de las zonas descritas en este libro. También se proporciona una sección de muestra para introducir a los personajes por primera vez en las ruinas. Hay además tablas aleatorias para generar encuentros rápidamente.

El *Capítulo cinco: Ratas en el sótano* proporciona una descripción detallada de dos madrigueras skaven localizadas en las ruinas. Una de ellas es el dominio de un vidente gris y su clan, bajo el cual habita un poder oscuro. La otra es el hogar de un brujo paranoico del clan Skryre, que está construyendo una extraña máquina que sólo tiene sentido en su retorcida mente.

El *Capítulo seis: Los muertos que caminan* detalla la guarida de un poderoso liche elfo que se ha trasladado a las viejas cámaras funerarias enanas de las ruinas. Los personajes se enfrentarán a guerreros enanos no muertos, despertados de su descanso por una oscura magia nigromántica. Con ayuda de un antiguo artefacto enano, puede que logren derrotar al liche y conceder a los enanos el descanso eterno.

El *Capítulo siete: Pielas verdes* explora una tribu de goblins nocturnos y otra de orcos. Los orcos, liderados por un poderoso kaudillo, hallaron un alijo de piedras corrompidas por el Caos y están utilizándola en su beneficio. Los goblins nocturnos, dominados por un taimado nigromante, emplean el sigilo y la astucia para permanecer con vida.

El *Capítulo ocho: Bestia del Caos* describe el nivel más profundo de Karak Azgal y la retorcida criatura del Caos que mora en él. Se rumorea que el mayor tesoro del mundo se encuentra aquí abajo, pero nadie ha regresado jamás de un encuentro con la bestia. En este capítulo se describe también el Altar de Slaanesh, un templo en ruinas consagrado al Señor de los Placeres que puede estar en cualquier parte de este nivel.



tacargas para subir el material desde las profundidades. Las propias minas están construidas cuidadosamente y reforzadas con columnas de piedra para evitar derrumbamientos. Los enanos suelen comenzar a excavar en una zona horadando un estrecho túnel a través de la roca para buscar metales; por eso hay tantos túneles menores que parten de los pasajes principales.

ENTORNO

Partiendo de la distribución básica de una fortaleza enana, hay cuatro entornos fundamentales en las ruinas subterráneas de Karak Azgal.

CONSTRUCCIONES ENANAS

Los enanos son famosos en todo el Viejo Mundo por sus habilidades artesanas. Si un enano coloca piedras o construye un arco, perdurarán tanto como la propia montaña. Prueba de ello son las ruinas enanas que se hallan en las profundidades de Karak Azgal. Puede que las construcciones resulten dañadas por terremotos e inundaciones, pero muchas de las salas y pasadizos originales permanecen intactos pese a su antigüedad.

La mayoría de los corredores tienen tres metros de altura y están contruidos con piedras muy apretadas entre las que apenas quedan hendiduras. Las puertas también son de piedra, y los picaportes suelen colocarse en el centro. Las cavernas más grandes se sustentan mediante bóvedas de cañón o columnas de piedra tallada. Todas las construcciones enanas de Karak Azgal tienen un propósito, de modo que todos los encuentros en estas zonas se producirán en lugares como viejos fuertes, fraguas, cámaras funerarias, etc.

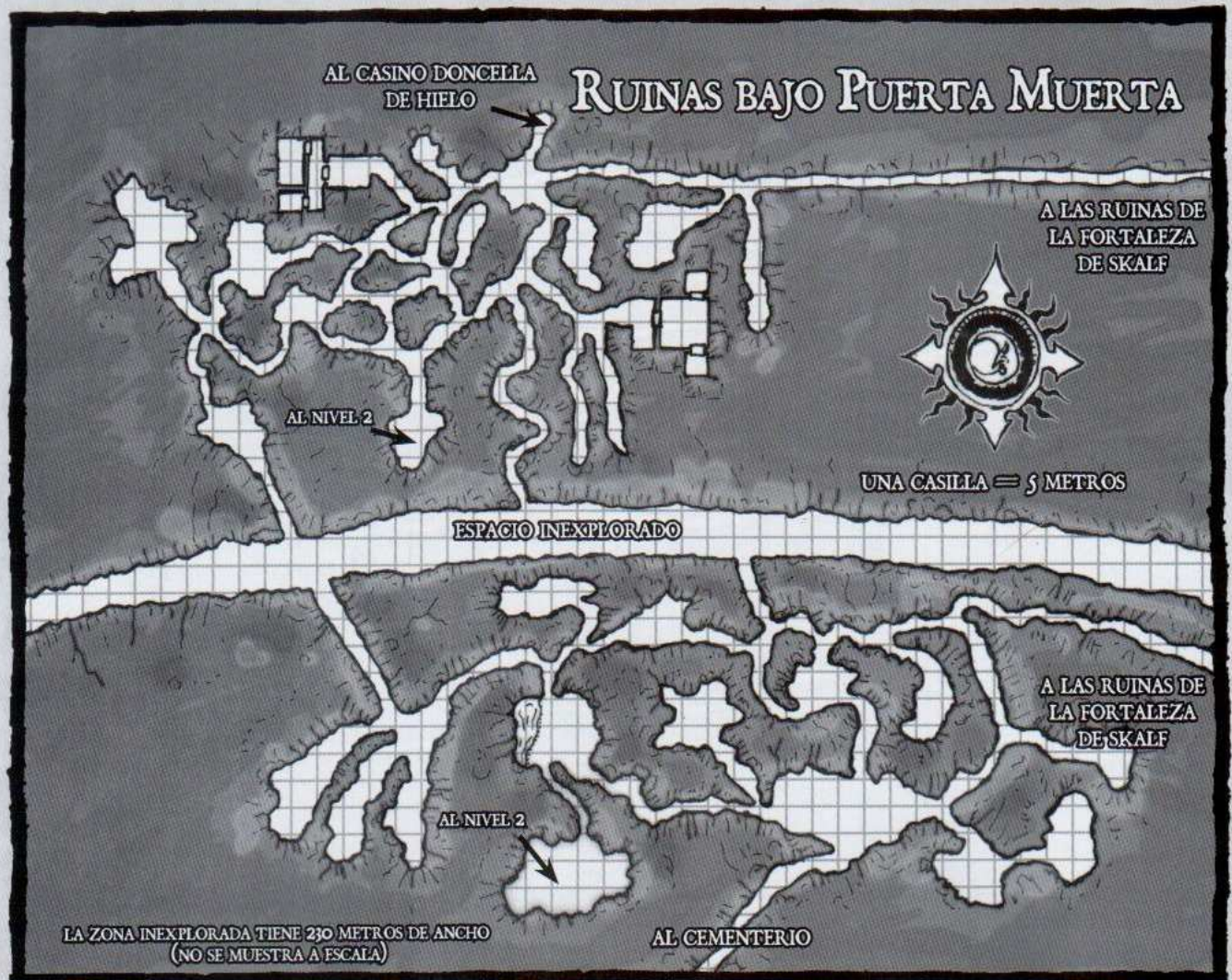
Es más probable encontrar reductos de construcciones enanas intactas cerca de la superficie, como por ejemplo las viviendas, las fraguas y las tumbas. Tal y como se ha descrito en capítulos anteriores, los muertos vivientes son el tipo de monstruo más frecuente en estos lugares, aunque también hay catervas exploradoras de pieles verdes y skavens.

MINAS ENANAS

De todos los mineros del Viejo Mundo, los enanos son con diferencia los más diestros. Todos sus túneles, incluso los que usan simplemente para sondear, están cuidadosamente contruidos y reforzados para evitar derrumbamientos. Estos antiguos pasadizos están reforzados con recias vigas y columnas de piedra equipadas con resistentes junturas, y sólo el más terrible de los terremotos supondría una amenaza para ellos. Además, aunque su propósito era la exploración y el descubrimiento de las preciadas vetas de gemas y metales poco comunes, también son estéticos. Los mineros suelen embellecer hasta sus obras más ordinarias, añadiendo pequeños detalles como runas o nombres, o incluso estatuillas, bajorrelieves y otros elementos que reflejan lo que significa ser enano.

Existen muchos tipos distintos de túneles que pueden considerarse minas enanas. Los túneles primarios son amplios corredores con el techo muy elevado, incluso para las medidas humanas. Por el centro de estos túneles hay vías para transportar los minerales con mayor rapidez a los niveles superiores. Los túneles secundarios son más estrechos y de menor altura, y los túneles terciarios son poco más que conejeras que se usan para explorar una zona concreta en busca de metales. Estos últimos pueden llegar a medir tan sólo medio metro de diámetro. Estando en uno de estos espacios, todas las tiradas (incluidas las de Habilidad de armas) se reducen en dos niveles. Resulta imposible efectuar tiradas de Habilidad de proyectiles con ningún arma que no sea una ballesta.

Todavía quedan filones de mineral en el risco del Dragón, aunque son difíciles de encontrar. Incluso en los raros casos en que haya alguno sin explotar, los personajes tendrán que idear una forma de extraer el mineral y luego transportarlo para su uso. Para más detalles sobre la minería en Karak Azgal, consulta el cuadro de texto de la página 36.



CAVERNAS NATURALES

Muchos de los pasajes y túneles que hay bajo Karak Azgal son formaciones naturales descubiertas por los enanos según excavaban en las profundidades de la montaña, o bien zonas desconocidas que ningún habitante de la superficie ha visto jamás. Los túneles pueden tener muchas formas y tamaños diferentes, desde pasadizos estrechos apenas lo bastante anchos como para que pase un halfling, hasta inmensas cavernas a cuyos techos no alcanza la vista.

Aunque son el hogar de numerosos horrores, las cuevas también tienen una belleza peculiar. Es frecuente ver estalagmitas y estalactitas creadas por cúmulos de piedra caliza, así como formaciones de colada provocadas por la erosión del agua durante miles de años. Los pasadizos son muy pintorescos debido a la gran variedad de minerales incrustados en la roca. Blanco, verde, gris, amarillo, bronce y óxido se mezclan para crear imágenes de una belleza increíble, sobre todo bajo la luz de las antorchas. La temperatura es fresca (a no ser que se indique lo contrario en el texto).

CAVERNAS EXCAVADAS

Las profundidades del risco del Dragón son el hogar de un variado surtido de criaturas siniestras. Skavens, orcos, goblins y demás seres horribles llevan siglos royendo las entrañas de la tierra. La mayoría de los pasadizos y cuevas que han creado son sólo estrechas ratoneras, excavados con las garras en busca de gemas y minerales, o bien para sorprender a sus enemigos. Estas cavernas suelen ser bastante irregulares y atraviesan las zonas con menor densidad de rocas de una zona, por lo que no dejan de zigzaguear y cruzarse unos con otros. Estos pasadizos también tienen cierta tendencia a derrumbarse, lo cual debería tenerse en cuenta cuando los personajes estén caminando o luchando en ellos.

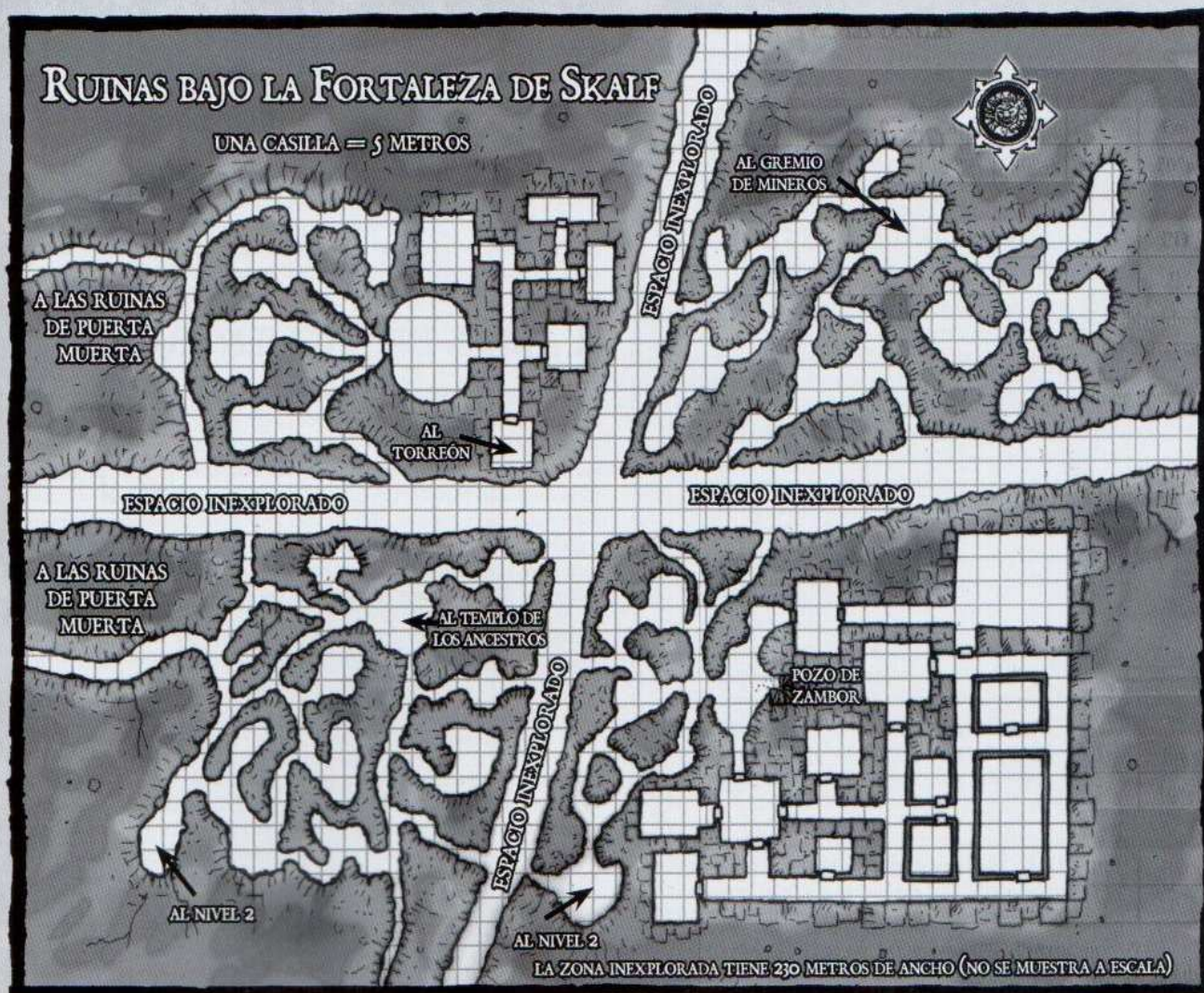
MAPA DE KARAK AZGAL

El mapa de Karak Azgal que hay en la página 33 muestra un corte transversal de la ciudad y de las cavernas y pasadizos que hay bajo ella. Las líneas que unen cada nivel indican pozos o escaleras que los conectan. También se señalan las localizaciones de cada una de las secciones detalladas en este manual. Hay además un río de lava, que puede verse en la parte oriental del mapa.

Las ruinas que hay bajo la ciudad son enormes y aún hay muchas zonas sin explorar. Este mapa te proporciona una plantilla sobre la cual podrás detallar tus propias zonas en relación con las que se describen en estas páginas. El mapa no está en absoluto completo, de modo que eres libre de añadir tus propios pozos, lugares de acceso o incluso niveles si lo deseas.

MAPAS DE LUGARES DE AVENTURAS

Para diseñar un nuevo lugar de aventuras, primero deberías decidir dónde vas a ubicarlo. El lugar en el que sitúes esta nueva "mazmorra" determinará la clase de criaturas que la poblarán, además de darte una idea del tipo de arquitectura y aspecto general de la zona. Por ejemplo, supongamos que quieres construir una localización próxima a la superficie. Probablemente el lugar tendrá una arquitectura enana: recia, defendible y construida para durar. Además es probable que ya haya sido saqueado; después de todo, muchos aventureros penetran a esta profundidad, así que los habitantes estarán entre las molestias más comunes que cabría esperar. Algunos buenos ejemplos son ratas, snotlings, murciélagos y tal vez arañas, aunque también podría aparecer alguna que otra patrulla de orcos y goblins nocturnos.



Cuando hayas decidido dónde quieres emplazar la aventura, tendrás que establecer su tamaño. Empieza con el número de habitaciones. Si ésta es tu primera aventura, no la hagas demasiado grande, tan sólo unas cuantas habitaciones. Coge una hoja de papel cuadriculado (indica que cada casilla equivale a 2 metros) y esboza el tamaño y forma generales de cada sitio. Si se trata de una zona de construcción enana, las habitaciones deberían tener paredes rectas, aunque pueden ser de las formas que quieras darles. Las salas de una zona de excavación minera podrían tener un núcleo central que sirva de punto de reunión desde el que enviar el mineral a las fraguas. Las cavernas naturales y excavadas pueden ser irregulares o ligeramente curvas.

Luego conecta las habitaciones con corredores de diseño similar a las salas que ya has dibujado. En este punto debes establecer el método de acceso a la zona de aventuras, ya sea mediante una bifurcación en un túnel más amplio o bajando por un pozo. Algunos corredores y pasadizos pueden cruzarse, o incluso pasar por encima o por debajo de otros túneles. Si quieres, también puedes añadir corredores más pequeños resultantes de las excavaciones de los goblins a través de la tierra, que acaban topándose con una zona de construcción enana.

Una vez delimitada la estructura básica del lugar, puedes añadir todo tipo de decorados, desde puertas y portales hasta estatuas y columnas derruidas, pasando por estanques, altares, fuentes, mobiliario antiguo, escombros y demás. Conforme vayas añadiendo estos detalles, toma notas acerca de cómo pueden afectar al juego estos entornos. Una sala cubierta de escombros podría reducir la velocidad de los personajes. Una habitación llena de colum-

nas de apoyo debería ofrecer protección contra ataques de proyectiles. Estos detalles añadirán interés a cada habitación, aunque tampoco es cuestión de pasarse; demasiados detalles podrían confundir o aburrir a los jugadores.

NOTAS GENERALES

El primer nivel de las ruinas de Karak Azgal es el más activo y a menudo el más peligroso para los aventureros, ya que las criaturas que viven bajo la ciudad han aprendido a acudir a él en busca de comida, esclavos y botín. Incluso aunque se despeje una zona un día, existen bastantes probabilidades de que al día siguiente haya otra criatura o monstruo en ella, buscando algo de comida o simplemente causar daños. Por esta razón, los mapas de las zonas que hay directamente bajo Puerta Muerta y la Fortaleza de Skalf (páginas 34 y 35) carecen de localizaciones con encuentros fijos. Cada mapa se describe brevemente, y luego puedes usar las tablas de encuentros aleatorios de las páginas 37-40 para determinar al azar el tipo de criaturas presentes para retar al grupo. Estas tablas también se pueden utilizar para encuentros aleatorios en otras partes de las ruinas. En la página 44 también se incluyen tablas para establecer las trampas o terrenos difíciles con los que se puedan topar los personajes. No daremos los perfiles de monstruos o criaturas ya descritos en el *Bestiario del Viejo Mundo* o en el manual básico de *WJDR*. Si no tienes el *Bestiario del Viejo Mundo*, puedes sustituir fácilmente las criaturas por algunas de las descritas en este libro. Por último, en las tablas de encuentro se mencionan algunos monstruos y personajes nuevos, que se describirán más adelante en este mismo capítulo.

Las ruinas bajo Puerta Muerta

El primer nivel de estas ruinas era antiguamente una mina enana operativa. La mayoría de los corredores son cavernas naturales o pasadizos de mina, con alguna que otra zona de construcción enana con funciones operacionales. Las minas se agotaron hace mucho tiempo, y las paredes están marcadas por los picos y palas con los que se extrajeron los minerales. El mapa no muestra todo el nivel, tan sólo las zonas próximas a las entradas.

Las ruinas bajo la Fortaleza de Skalf

El primer nivel de las ruinas de este lugar consiste sobre todo en cavernas naturales y construcciones enanas. Existe una entrada legal a las ruinas para los no enanos, pero tal y como se ha detallado en la sección de la Fortaleza de Skalf, desde el Gran Templo de los Antepasados y el gremio de mineros también hay entradas controladas que cada cual usa para sus propios intereses. Eres libre de añadir tus propias entradas a las ruinas para dar más detalle a tu campaña. El mapa no muestra todo el nivel, tan sólo las zonas próximas a las entradas.

TABLAS DE ENCUENTROS

Las tablas de encuentros proporcionan monstruos y grupos de monstruos coherentes con los que los aventureros tienen posibilidades de encontrarse. Aunque puedes mezclarlos y combinarlos como desees, procura no diseñar encuentros con criaturas conflictivas o contradictorias. Trata de escoger criaturas apropiadas para el entorno de cada localización. Por ejemplo, en túneles indefinidos próximos a las pieles verdes, probablemente deberías usar orcos y goblins en lugar de hombres bestia y skavens. De igual modo los espíritus, carroñeros y muertos vivientes son más apropiados para los túneles cercanos a las zonas descritas en el **Capítulo seis: Los muertos que caminan**.

Aunque muchas de las criaturas mencionadas aquí se describen en el *Bestiario del Viejo Mundo*, puedes sustituir tales criaturas por las incluidas en el manual básico de *WJDR*. Por otro lado, los perfiles de brutos, furtivos y jefes son herramientas muy importantes para personalizar estas criaturas y hacer que cada encuentro sea único.

Para determinar un encuentro, tira primero en la **Tabla 4-1: Encuentros** para concretar la cantidad de criaturas presentes. Luego haz otra tirada en la tabla de criaturas correspondiente a la región que se está explorando, usando la columna Criatura para los resultados de Criatura individual, y la columna Grupo para los resultados de Grupo. Si has obtenido un resultado de "dos grupos opuestos", escoge criaturas que se enfrentarían entre sí en condiciones normales (por ejemplo, pieles verdes y pieles verdes, o skavens y cualquier otra cosa).

Por ejemplo, Kate decide crear una localización de encuentro. Saca un 86 en la **Tabla 4-1: Encuentros**, lo que da como resultado dos grupos opuestos. La zona

LAS MINAS DE KARAK AZGAL

Karak Azgal era muy famosa en los reinos enanos como una de las minas de gemas más abundantes de todo el Viejo Mundo. A lo largo de muchos siglos, expertos mineros enanos descubrieron la mayoría de las vetas de gemas que resultaban más fáciles de alcanzar, y buena parte de las más difíciles. Tras la caída de la fortaleza, la mayoría de las minas de gemas fueron saqueadas y vaciadas, por lo que ahora resulta bastante difícil encontrar gemas en bruto en las ruinas.

Los mineros insisten hasta el punto de la tozudez, y muchos enanos y demás habitantes de la superficie todavía creen que existen vetas de gemas a la espera de ser descubiertas en las profundidades del risco del Dragón. Los personajes pueden intentar usar su habilidad Oficio (Minero) para buscar gemas en bruto en las ruinas. Es una tarea difícil que requiere mucho tiempo, cargada de peligros y decepciones. Los personajes tendrán que lidiar tanto con los habitantes de las ruinas como con el peligroso terreno que pisan.

Para encontrar vetas de gemas en bruto que aún no hayan aflorado sobre la tierra, los personajes tendrán que descender por lo menos hasta el **nivel 3** de las ruinas, ya que los dos primeros niveles están totalmente pelados. Primero deberán decidir por dónde empezarán a buscar gemas sin cortar. Para hallar un lugar adecuado es necesario hurgar y excavar por las ruinas durante 1d10 días. Pasado ese tiempo, el jugador debe realizar una **tirada de Oficio (Minero)**. Si la falla, la búsqueda habrá sido infructuosa. El personaje puede intentarlo de nuevo en otra zona distinta de las ruinas. Si supera la tirada, deberá pasar otros 1d10 días buscando detenidamente en esa zona concreta; luego, el PJ tendrá que efectuar una **tirada Muy difícil (-30%) de Oficio (Minero)**. En caso de fallarla, el personaje no habrá encontrado nada y podrá volver a intentarlo al día siguiente. Si la consigue, habrá encontrado un filón de gemas en bruto.

Una vez encontrado un filón, llegar hasta las gemas es bastante complicado. Los mineros deben pasar 2d10 días excavando la roca que rodea las gemas, y luego hallar la forma de transportarlas hasta la superficie. Por supuesto, los enanos se mostrarán muy interesados si alguien empieza a subir a la superficie grandes cantidades de gemas en bruto, y puede que las confiscuen. Los mineros también tendrán que preocuparse por los ladrones que encuentren la mina y pretendan quedarse con ella.

Eres libre de limitar la cantidad de gemas recuperadas según se adapte mejor a tu campaña. En la **Tabla AP-44: Ejemplos de piedras preciosas del Arsenal del Viejo Mundo** se enumeran los distintos tipos y valores de las gemas sin cortar. Puedes usarla como guía para decidir lo que encuentran los personajes y cuánto vale.

que está ocupando se halla cerca de la guarida de pieles verdes, de modo que hace una tirada en la **Tabla 4-3: Pieles verdes** y otra en la **Tabla 4-4: Intrusos**.

Obtiene un 41 para los pieles verdes, de modo que se trata de goblins nocturnos. Tira otra vez para ver cuántos habrá. Saca un 75, por lo que hay 2d10 goblins nocturnos, 1d10/2+1 goblins nocturnos furtivos con 6 mejoras, y 1d10/2+1 goblins nocturnos fanáticos. Para los intrusos obtiene un 68, de modo que el segundo grupo estará formado por 1d10/2 bandoleros de Puerta Muerta.

Basándose en sus tiradas, decide que los ladrones intentaron colarse en las ruinas a través de una entrada ilegal, y que luego no supieron encontrar el camino de regreso. Ahora se han perdido y los goblins nocturnos están dándoles caza (un conflicto perfecto para atrapar a los personajes).

ENCUENTROS LÓGICOS

Gran parte del proceso de diseño de "mazmorras" consiste en la selección de criaturas que piensas enfrentar a los personajes. Podría ser divertido poner a una mantícora en una sala, una panda de orcos en la siguiente, y luego un grupo de

zombis tambaleantes tras las dos primeras. Sin embargo, y por divertido que resulte ver cómo se las apañan los personajes, las mejores aventuras establecen conexiones lógicas entre los encuentros. Así, en el ejemplo anterior, basándonos en lo que conocemos de estos adversarios, probablemente los orcos habrían destrozado a los zombis, o bien la mantícora los habría despachado a todos. La proximidad de tales criaturas incita una fricción que garantizaría la eliminación de uno o más grupos. Una serie de encuentros mejor diseñados podría consistir en una pequeña tribu de orcos dispersa por varias salas conectadas mediante corredores bien protegidos. Es posible que el jefe ocupe la mayor de las habitaciones junto a las mejores chucherías, mientras que los orcos inferiores se congregan entre las sombras de sus ídolos, repartidos por las demás habitaciones. Dada la naturaleza de las minas, los orcos no durarían mucho tiempo sin centinelas, de modo que puedes apostar unos cuantos guardias en las entradas del recinto. Y ahora, supongamos que quieres una mezcla más variada de criaturas. Podrías añadir unas cuantas mejoras en los perfiles de bruto o furtivo, pero también podrías recurrir a goblins nocturnos y garrapatos, o incluso hacer que el jefe tuviese una wyverna terrestre como montura. Si echas algo de imaginación a los encuentros, podrás crear un lugar interesante para que los personajes lo exploren y que sea tan divertido como lógicamente consistente.

TABLA 4-1: ENCUENTROS

1d100	Cantidad
01-30	Criatura individual
31-50	Criatura individual con aliados cerca (tira como grupo, pero el encuentro es sólo con un individuo)
51-70	Grupo
71-80	Dos grupos aliados (tira dos veces en la misma tabla)
81-90	Dos grupos opuestos
91-98	Insólito (tira en la Tabla 4-2: Insólito)
99	Tira dos veces más e ignora los resultados 99 y 100
100	Tira tres veces más e ignora los resultados 99 y 100

TABLA 4-2: INSÓLITO

1d100	Criatura	Grupo	Margen de matanza
5-05	Carnicero de Khorne	1d10/2 carniceros de Khorne	Difícil
06-10	Araña de las cavernas ¹	—	Muy difícil
11-15	Diablillas de Slaanesh	1d10/2 diablillas de Slaanesh	Difícil
16-20	Ogro dragón	01-50: 2 ogros dragón 51-70: 3 ogros dragón brutos con 3 mejoras 71-90: 4 ogros dragón brutos con 6 mejoras 91-100: 5 ogros dragón brutos con 12 mejoras	Difícil
21-60	Rata gigante	01-20: 1d10 ratas gigantes 21-40: 2d10 ratas gigantes 41-60: 3d10 ratas gigantes 61-80: 4d10 ratas gigantes 81-90: 5d10 ratas gigantes 91-100: 10d10 ratas gigantes	Fácil
61-80	Araña gigante	01-30: 2 arañas gigantes 31-50: 3 arañas gigantes 51-70: 4 arañas gigantes 71-80: 5 arañas gigantes 81-90: 8 arañas gigantes 91-100: 1d10+5 arañas gigantes	Difícil
81-85	Horror de Tzeentch	1d10/2 horrores de Tzeentch	Difícil
86	Hidra	—	Muy difícil
87-90	Garrapato monstruoso ²	—	Muy difícil
91-95	Portador de plaga de Nurgle	1d10/2 portadores de plaga de Nurgle	Difícil
96-98	Gusano de las rocas ³	—	Muy difícil
99-100	Wyverna terrestre ⁴	—	Muy difícil

¹ ver página 41. ² ver página 41. ³ ver página 42. ⁴ ver página 42.

TABLA 4-3: PIELES VERDES

1d100	Criatura	Grupo	Margen de matanza
01-05	Orco negro	01-20: 1d10 orcos negros 21-40: 1d10 orcos negros, 1d10/5 orcos negros brutos con 3 mejoras 41-60: 1d10+2 orcos negros, 1d10/5 orcos negros brutos con 6 mejoras 61-80: 1d10+5 orcos negros, 1d10/2 orcos negros brutos con 6 mejoras, 1 orco negro jefe (ex bruto) con 3 mejoras 81-100: 1d10+5 orcos negros, 1d10 orcos negros brutos con 6 mejoras, 1 orco negro jefe (ex bruto) con 6 mejoras	Desafiante
06-20	Orco común	01-20: 1d10 orcos comunes 21-40: 1d10 orcos comunes, 1d10/5 orcos negros 41-60: 1d10+2 orcos comunes, 1d10/5 orcos negros 61-80: 1d10+5 orcos comunes, 1d10/2 orcos comunes brutos con 3 mejoras 81-100: 2d10 orcos comunes, 1d10 orcos comunes brutos con 3 mejoras, 1 orco negro bruto con 6 mejoras	Normal
21-30	Rata gigante	01-20: 1d10 ratas gigantes 21-40: 2d10 ratas gigantes 41-60: 3d10 ratas gigantes 61-80: 4d10 ratas gigantes 81-90: 5d10 ratas gigantes 91-100: 10d10 ratas gigantes	Fácil
31-40	Araña gigante	01-30: 2 arañas gigantes 31-50: 3 arañas gigantes 51-70: 4 arañas gigantes 71-80: 5 arañas gigantes 81-90: 8 arañas gigantes 91-100: 1d10+5 arañas gigantes	Difícil
41-60	Goblin nocturno	01-10: 1d10/2 goblins nocturnos 11-20: 1d10+1 goblins nocturnos 21-30: 1d10+1 goblins nocturnos y 1d10/5 goblins nocturnos fanáticos 31-40: 1d10+2 goblins nocturnos y 1d10/5 goblins nocturnos fanáticos 41-50: 1d10+2 goblins nocturnos, 1d10/5 goblins nocturnos furtivos con 3 mejoras y 1d10/5+1 goblins nocturnos fanáticos 51-60: 1d10+3 goblins nocturnos, 1d10/5+2 goblins nocturnos furtivos con 3 mejoras, y 1d10/5+1 goblins nocturnos fanáticos 61-70: 1d10+6 goblins nocturnos, 1d10/2 goblins nocturnos fanáticos con 6 mejoras, y 1d10/2 goblins nocturnos fanáticos 71-80: 2d10 goblins nocturnos, 1d10/2+1 goblins nocturnos furtivos con 6 mejoras, y 1d10/2+1 goblins nocturnos fanáticos 81-90: 2d10+5 goblins nocturnos, 1d10 goblins nocturnos furtivos con 6 mejoras, y 1d10/2+2 goblins nocturnos fanáticos 91-100: 3d10 goblins nocturnos, 1d10 goblins nocturnos furtivos con 12 mejoras, y 1d10 goblins nocturnos fanáticos	Fácil/Rutina
61-70	Goblin nocturno fanático	2d10 goblins nocturnos fanáticos	Rutina
71-80	Garrapato	01-30: 1d10/5+1 garrapatos 31-60: 1d10/2 garrapatos 61-90: 1d10/2 garrapatos y 1d10 goblins nocturnos pastores de garrapatos 91-100: 1d10 garrapatos	Desafiante
81-95	Snotling	01-20: 1d10 snotlings 21-40: 2d10 snotlings 41-60: 3d10 snotlings 61-80: 4d10 snotlings 81-100: 5d10 snotlings	Muy fácil
96-100	Serpiente camaleónica	1d10/2 serpientes camaleónicas ¹	Normal

¹ ver página 40.

TABLA 4-4: INTRUSOS

1d100	Criatura	Grupo	Margen de matanza
01-10	Mantícora	—	Normal
11-30	Mutante	01-20: 1d10 mutantes 21-40: 1d10+5 mutantes 41-60: 2d10 mutantes 61-80: 2d10+5 mutantes 81-100: 3d10 mutantes	Rutina
31-35	Ogro	1d10/5+2 ogros	Difícil
36-45	Troll	01-33: 1d10/5 trolls comunes 34-66: 1d10/5+1 trolls comunes 67-99: 1d10/5 trolls comunes brutos con 6 mejoras 100: 1d10/5 trolls comunes brutos con 12 mejoras	Difícil
46-65	Aventurero	Grupo de aventureros ¹	Varía
66-85	Bandolero de Puerta Muerta ²	1d10/2 matones	Varía
86-95	Mercenario kislevita de Markov	Mercenarios kislevitas de Markov ³	Desafiante
96-100	Miembro de la Barba Hendida	Hermanidad de la Barba Hendida ⁴	Difícil

¹ ver página 42 para más detalles. ² usa el perfil de bandolero de *WJDR*. ³ ver página 28 para más detalles. ⁴ ver página 43 para más detalles.

TABLA 4-5: ESPÍRITUS, CARROÑEROS Y MUERTOS VIVIENTES

1d100	Criatura	Grupo	Margen de matanza
01-05	Banshee	01-40: 2 banshees 41-50: 1d10/2 banshees 51-70: 1d10/2+1 banshees 71-90: 1d10/2+2 banshees 91-100: 1d10/2+3 banshees	Desafiante
06-25	Necrófago	01-30: 1d10/2+2 necrófagos 31-60: 1d10/2+3 necrófagos 61-100: 1d10/2+4 necrófagos	Normal
26-40	Rata gigante	01-20: 1d10 ratas gigantes 21-40: 2d10 ratas gigantes 41-60: 3d10 ratas gigantes 61-80: 4d10 ratas gigantes 81-90: 5d10 ratas gigantes 91-100: 10d10 ratas gigantes	Fácil
41-50	Araña gigante	01-30: 2 arañas gigantes 31-50: 3 arañas gigantes 51-70: 4 arañas gigantes 71-80: 5 arañas gigantes 81-90: 8 arañas gigantes 91-100: 1d10+5 arañas gigantes	Difícil
51-60	Esqueleto	01-20: 1d10/5+2 esqueletos 21-40: 1d10/2+2 esqueletos 41-60: 1d10+2 esqueletos 61-80: 1d10+5 esqueletos 81-90: 2d10 esqueletos 91-100: 3d10 esqueletos	Rutina
61-65	Fantasma	1d10/5+2 fantasmas	Normal
66-70	Poltergeist	1d10/5+3 poltergeist	Rutina
71	Aparecido	1d10/5 aparecidos	Difícil
72-77	Tumulario	01-33: 1d10/2 tumularios 34-66: 1d10/2+2 tumularios 67-99: 1d10/2+4 tumularios 100: 1d10+4 tumularios	Desafiante

TABLA 4-5: ESPÍRITUS, CARROÑEROS Y MUERTOS VIVIENTES (CONTINUACIÓN)

1d100	Criatura	Grupo	Margen de matanza
78-88	Espectro	01-33: 1d10/5 espectros 34-66: 1d10/5+1 espectros 67-99: 1d10/5+2 espectros 100: 1d10/5+3 espectros	Difícil
89-100	Zombi	01-20: 1d10 zombis 21-40: 1d10+5 zombis 41-60: 2d10 zombis 61-80: 2d10+5 zombis 81-100: 3d10 zombis	Fácil

TABLA 4-6: SKAVENS

1d100	Criatura	Grupo	Margen de matanza
01-40	Rata gigante	01-20: 1d10 ratas gigantes 21-40: 2d10 ratas gigantes 41-60: 3d10 ratas gigantes 61-80: 4d10 ratas gigantes 81-90: 5d10 ratas gigantes 91-100: 10d10 ratas gigantes	Fácil
41-80	Rata de clan	01-30: 1d10/5 ratas de clan 31-50: 1d10/2 ratas de clan 51-80: 1d10 ratas de clan 81-100: 1d10+5 ratas de clan	Rutina
81-86	Corredor de alcantarillas del clan Eshin	01-30: 1d10/5 corredores de alcantarilla del clan Eshin 31-50: 1d10/2 corredores de alcantarilla del clan Eshin 51-80: 1d10 corredores de alcantarilla del clan Eshin y 1d10/2 corredores de alcantarilla furtivos del clan Eshin con 3 mejoras 81-100: 1d10+5 corredores de alcantarilla del clan Eshin y 1d10/2 corredores de alcantarilla furtivos del clan Eshin con 6 mejoras	Normal
87-91	Señor de las bestias del clan Moulder	01-30: 1d10/5 señores de las bestias del clan Moulder 31-50: 1d10/5 señores de las bestias del clan Moulder y una rata ogro 51-80: 1d10/2 señores de las bestias del clan Moulder y 1d10/5 ratas ogro 81-100: 1d10 señores de las bestias del clan Moulder y 1d10/5+1 ratas ogro	Rutina/Difícil
92-95	Monje de plaga del clan Pestilens	01-30: 1d10/2 monjes de plaga del clan Pestilens 31-50: 1d10 monjes de plaga del clan Pestilens 51-80: 1d10 monjes de plaga furtivos del clan Pestilens con 3 mejoras 81-100: 1d10+5 monjes de plaga furtivos del clan Pestilens con 6 mejoras	Rutina
96-100	Hostigador del clan Skryre	01-30: 1d10/5 hostigadores del clan Skryre 31-50: 1d10/2 hostigadores del clan Skryre 51-80: 1d10 hostigadores furtivos y un chamán hostigador del clan Skryre con 3 mejoras 81-100: 1d10+5 hostigadores furtivos y un chamán hostigador del clan Skryre con 9 mejoras	Rutina

— NUEVOS MONSTRUOS —

Los siguientes monstruos nuevos son únicos de las ruinas subterráneas de Karak Azgal.

ARAÑA DE LAS CAVERNAS

Estas monstruosidades viven solas en nidos enterrados en las profundidades de las montañas, y su único propósito es el de consumir seres vivos. Estos horrores han sido distorsionados por el Caos y se han hinchado hasta doblar en tamaño a las arañas gigantes, y a menudo apenas son capaces de apretujarse por un corredor. Sus inmensos corpachones grises se funden con las paredes de las cuevas, por lo que resulta difícil verlas, y a pesar de su tamaño se mueven velozmente gracias a sus poderosas patas. Son mucho más inteligentes que sus primas pequeñas, y prefieren tender trampas a sus presas para jugar con ellas. Tejen telarañas de pegajosas hebras que también son muy difíciles de romper.

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
58%	0%	56%	65%	70%	50%	44%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	30	5	6	6	0	0	0

Habilidades: Esconderse, Movimiento silencioso +10%, Percepción +20%
Talentos: Armas naturales, Aterradora, Sentidos desarrollados, Visión nocturna

Reglas especiales:

Piel blindada: El caparazón de la araña de las cavernas le proporciona 2 puntos de armadura en todas las localizaciones.

Mordisco venenoso: El mordisco de una araña de las cavernas es venenoso, y todo blanco mordido deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Resistencia** o quedará paralizado durante 1d10 asaltos. Los personajes paralizados no pueden realizar acciones y se consideran indefensos.

Escarlar: Las arañas de las cavernas pueden trepar muros como las arañas gigantes a su tasa normal de velocidad.

Telaraña: Las arañas de las cavernas tienen la capacidad de tejer telarañas con un material fibroso muy pegajoso. Todo el que entre en contacto con una telaraña deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad** o quedará atrapado. Los personajes atrapados no pueden realizar más acciones que intentar despegarse de la telaraña (para lo cual es necesaria una **tirada de Fuerza**). Después de paralizar a una víctima con su veneno, las arañas de las cavernas las envuelven en un capullo de red. Para escapar de este capullo es necesaria una **tirada Difícil (-20%) de Fuerza**.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Mandíbulas

GARRAPATO MONSTRUOSO

Los garrapatos son bastante comunes en las cuevas de Karak Azgal, pero normalmente son algo bulbosos y redondeados y tienen las patas cortas. De vez en cuando, los impredecibles poderes transformadores del Caos hacen que los garrapatos crezcan hasta alcanzar un tamaño enorme, haciéndolos más formidables aún. Los garrapatos monstruosos presentan multitud de formas y tamaños, pero siempre son como mínimo tres veces más grandes que los garrapatos normales y suelen tener muchas más patas para poder soportar todo su peso. Más de un aventurero se ha encogido de terror con sólo escuchar el rugido de estas criaturas. Poseen unas fauces enormes llenas de dientes afilados con las que se tragan enteras a sus presas.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
58%	0%	61%	48%	35%	5%	38%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	25	6	4	5	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Percepción

Talentos: Armas naturales, Aterrador, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Mutaciones del Caos: A continuación se da una muestra de las mutaciones del Caos que suelen presentar: Extraña coloración (visual), Piel metálica (+2 PA a todas las localizaciones), Ojos pedunculares (+1d10 a las tiradas de iniciativa). Alternativamente, puedes determinar sus mutaciones al azar usando las tablas del manual básico de WJDR o del *Bestiario del Viejo Mundo*. Tira 1d10 para establecer la cantidad de mutaciones: 1-4: 2 mutaciones, 5-8: 3 mutaciones, 9-10 4 mutaciones; luego tira 1d100 para determinar cuáles son las mutaciones concretas de tu garrapato monstruoso.

Rugido escalofriante: Un garrapato monstruoso puede emplear media acción en emitir un fuerte rugido. Todo el que lo oiga deberá superar una **tirada de Terror**.

Grandes fauces: Los garrapatos monstruosos tienen unas fauces enormes; a menudo se tragan enteros a sus enemigos. Un garrapato monstruoso puede intentar tragarse entero a un objetivo efectuando un ataque especial que requiere una acción completa. Si el objetivo resulta herido, el garrapato monstruoso se lo habrá tragado. Cada asalto de combate posterior, el objetivo tragado puede intentar salir del garrapato monstruoso realizando una **tirada enfrentada de Fuerza**. Si falla la tirada, el objetivo recibe el daño equivalente a uno de los ataques del garrapato monstruoso. Los objetivos tragados también pueden atacar utilizando armas penetrantes (por ejemplo, dagas). Estos ataques impactan automáticamente, pero el daño es de BF-2 debido a la ausencia de apoyo.



Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Garras y dientes

GUSANO DE LAS ROCAS

Estos gusanos monstruosos tienen un color marrón enfermizo y pueden alcanzar los cinco metros de longitud. Sus poderosas fauces están provistas de tres hileras de dientes y pueden atravesar la roca gracias al fuerte ácido que segregan unas glándulas de sus bocas. En combate, el gusano de las rocas vomita este ácido a sus enemigos. Es habitual encontrar gemas y otros minerales en el estómago de estas criaturas después de haber sido derrotadas.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45%	0%	52%	58%	22%	5%	30%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	28	5	5	6	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Temible

Reglas especiales:

Saliva ácida: Un gusano de las rocas puede usar una acción completa para escupir un chorro de ácido de dos metros de ancho y diez de largo. Todo el que esté en la trayectoria del chorro podrá apartarse de un salto si supera una tirada de Agilidad. En caso de fallar, la víctima es alcanzada por el ácido y sufre un impacto de daño 8. Tras alcanzar al objetivo, el ácido continúa provocando daño 4 cada asalto durante 3 asaltos. A discreción del DJ, el equipo, armas y armadura de la víctima también podrían resultar dañados.

Piel endurecida: Tantos años excavando a través de roca sólida han hecho que la piel del gusano de las rocas se vuelva callosa y dura, lo que le otorga +2 PA a todas las localizaciones.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Fauces mordedoras

SERPIENTE CAMALEÓNICA

Estas serpientes autóctonas de Karak Azgal han evolucionado hasta cambiar el color de su piel para asemejarse a las rocas que las rodean, por lo que son prácticamente invisibles si permanecen inmóviles. Su tamaño oscila entre los 0'5 y 1'5 metros, y utilizan sus afilados colmillos para inyectar una venenosa ponzoña a sus víctimas. Este veneno deja inconsciente a la presa, y la serpiente aprovecha para tragársela entera. Comen más que nada ratas y demás criaturas pequeñas, pero si se las sorprende, atacarán para defenderse.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32%	0%	35%	32%	75%	10%	25%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse +20%, Movimiento silencioso +20%, Percepción

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados, Visión nocturna

Reglas especiales:

Mordisco venenoso: El mordisco de una serpiente camaleónica es venenoso y deja inconsciente a la víctima para poder tragársela entera. Una criatura mordida por una serpiente camaleónica debe superar una **tirada de Resistencia** o caerá inconsciente durante 1d10 asaltos. Los personajes inconscientes no pueden llevar a cabo ninguna acción y se consideran indefensos.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Colmillos

WYVERNA TERRESTRE

Cuando los orcos se trasladaron a los túneles, trajeron consigo una extraña especie de wyverna, ligeramente más pequeña y feroz que las demás, pero sin alas. Por lo general son criaturas solitarias (a no ser que sean domesticadas por los orcos), y se parecen bastante a las wyvernas normales, incluidas sus colas venenosas. Las wyvernas terrestres son famosas por su estupidez, y se abalanzan al combate sin pensar en la superioridad numérica ni en las amenazas a su propia vida.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
48%	0%	65%	51%	35%	5%	30%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	40	6	5	4	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Aterradora, Escamas (4), Golpe letal, Golpe poderoso, Golpes imparables, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Ataque de cola: Al final de cualquier asalto en el que la wyverna terrestre haya efectuado un ataque rápido, y después de resolver los demás ataques (incluidos los del oponente de la criatura), la wyverna terrestre puede efectuar un ataque de cola como acción libre. Esto se resuelve igual que cualquier otro ataque natural de la wyverna terrestre, salvo que además es venenoso. Si el ataque inflige al menos 1 Herida, el objetivo pierde 3 Heridas adicionales si no logra superar una **tirada Desafiante (-10%) de Resistencia**.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 4, brazos 4, cuerpo 4, piernas 4

Armas: Garras y dientes

— ENCUENTROS ESPECIALES —

Muchos de los encuentros descritos en las tablas anteriores incluyen criaturas o grupos de criaturas especiales.

AVENTURERO O GRUPO DE AVENTUREROS

Evidentemente, hay muchos grupos distintos de aventureros explorando las profundidades de Karak Azgal. Es inevitable que los personajes se encuentren con otros como ellos que intentan orientarse en los oscuros corredores de las ruinas enanas. Estos encuentros pueden ser amistosos u hostiles, según tus preferencias. El grupo de muestra que se describe a continuación consta de cuatro personajes en sus segundas profesiones. Si el resultado del encuentro es únicamente de un aventurero, escoge uno de los siguientes.

Gimner Okamirson

Profesión: Matagigantes (ex matatrolls)

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
66%	29%	48%	58%	29%	38%	47%	21%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar +10%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Oficio (Minero), Percepción, Sabiduría popular (Enanos)

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Desarmar, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Intrépido, Odio visceral, Pelea callejera,

Recio, Reflejos rápidos, Resistencia a la magia, Resistencia a venenos, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (hacha), arma grande (hacha a dos manos)

Enseres: 5 co

Gimner Okamirson carga con una terrible culpa. Como guerrero consumado, era la esperanza de su clan, pero su indecisión ante una incursión orca le costó la vida a sus familiares, sus seres queridos y a muchos enanos inocentes. Nunca habla de la elección que fue incapaz de hacer, pero alimenta su furia y lo empuja a actos valerosos que podrían considerarse imprudentes o suicidas.

Istilam Bruma

Profesión: Hechicero adepto (ex aprendiz de hechicero)

Raza: Elfo

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30%	41%	35%	46%	52%	60%	56%	36%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	5	2	0	0

Habilidades: Buscar, Canalización, Hablar idioma (Clásico, Eltharin, Reikspiel), Leer/escribir, Lengua arcana (Clásica), Percepción, Sabiduría académica (Magia) +20%, Sabiduría popular (Elfos), Sentir magia +10%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar), Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Meditación, Muy resistente, Saber arcano (Metal), Sangre fría, Vista excelente

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (espada)

Enseres: Grimorio, mochila, poción curativa, 5 co

Istilam es el cuarto hijo de una casa mercantil menor de elfos marinos con base en Marienburg. La magia siempre le ha fascinado, y al cumplir la mayoría de edad dejó Marienburg para estudiar en el colegio de hechiceros dorados de Altdorf. Demostró ser un estudiante muy capacitado, pero tuvo que enfrentarse a la intolerancia de sus compañeros. Se marchó de Altdorf y se unió a Kurt Steiner para ver mundo y desentrañar los secretos del Chamon, el viento amarillo de la magia.

Kurt Steiner

Profesión: Veterano (ex gladiador)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
48%	42%	51%	45%	41%	31%	48%	30%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	5	4	4	0	0	0

Habilidades: Cotilleo, Esquivar +10%, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Percepción, Sabiduría popular (el Imperio)

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

Armadura: Armadura pesada (cota de malla con mangas, coraza, grebas de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 2, cuerpo 4, piernas 2

Armas: Mangual, arma grande (espadón), arma de mano (hacha), main gauche

Enseres: Collar de oro por valor de 90 co, 43 co, 2 pociones curativas

Kurt Steiner combate desde que era niño. En su juventud era un camorrista célebre por su gancho de izquierda, lo cual le hizo ganarse el apodo Zurdo. Como era todo un matón y carecía de suficiente habilidad, descubrió que lo suyo era ganarse la vida en los fosos de combate (al menos durante un tiempo). Con el tiempo conoció y trabó amistad con Istilam, y ambos se marcharon de Altdorf en busca de una fortuna.

Wulf Altmann

Profesión: Ladrón (ex forajido)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43%	45%	29%	32%	53%	37%	32%	38%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Código secreto (Ladrón), Cotilleo, Criar animales, Escalar +10%, Escondarse +10%, Esquivar, Forzar cerraduras, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso +10%, Percepción +10%, Poner trampas, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar

Talentos: Certero, Errante, Experto en trampas, Gato callejero

Armadura: Armadura de cuero completa

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 1

Armas: Arma de mano (espada), daga, arco con 10 flechas

Enseres: 57 co, 1 poción curativa, ganzúas, manto con capucha

Wulf robó un cerdo a los 9 años. Con 11, robó un caballo, y con 13 le robó la hija al granjero Braun (bueno, por lo menos su corazón y su virtud). Con 16 años ya era un forajido que corría por su vida en el Drakwald hasta que se topó con un enano bastante furioso llamado Gimner. No tardaron en hacerse amigos (y bastante peculiares), y junto a Kurt e Istilam, el cuartero ha vivido numerosas aventuras, si bien Kurt nunca ha renunciado del todo a sus tendencias hurtadoras.

HERMANDAD DE LA BARBA HENDIDA

La Hermandad de la Barba Hendida es una organización de enanos que se oponen a la intromisión de forasteros en las salas de sus ancestros. Consideran que los aventureros son saqueadores y profanadores de tumbas, y que cada uno de sus actos deshonor a los muertos. En respuesta a estas intrusiones, la Hermandad envía incursiones regulares a las ruinas para encontrar a los forasteros, masacrarlos y quedarse con sus tesoros. Ya que están allí, los enanos también atacan a skavens, orcos o cualquier otra criatura con la que se topan. Muchos grupos de aventureros han hallado un terrible final al ayudar a un grupo de enanos a luchar contra pieles verdes, sólo para que una vez eliminados orcos y goblins los enanos se volvieran contra ellos.

Un grupo incursor típico de la Barba Hendida se compone de 1d10 incursores y un líder. Visten ropas y armaduras sin marcas para no delatar su pertenencia a la sociedad secreta. De hecho, la única característica que los identifica como tales es que llevan la barba bifurcada (de ahí el nombre de la hermandad). No hacen prisioneros y, en la mayoría de los casos, luchan hasta la muerte.

Incursor de la Hermandad

Profesión: Rompescudos

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52%	30%	38%	44%	19%	29%	31%	18%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Orientación, Percepción, Sabiduría popular (Enanos), Seguimiento

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Odio visceral, Oído aguzado, Orientación, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

Armadura: Armadura media (yelmo, cota de malla, chaqueta de cuero, grebas de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 1, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Arma de mano (hacha), ballesta con 10 virotes, escudo

Enseres: Gancho de escalada, cuerda (10 metros), odre de agua

Líder de incursores

Profesión: Sargento (ex rompescudos)

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
62%	30%	43%	54%	29%	34%	36%	23%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esquivar +10%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Mando, Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Orientación, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (Enanos), Seguimiento

Talentos: Amenazador, Artesanía enana, Audaz, Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Odio visceral, Oído aguzado, Orientación, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna
Armadura: Armadura media (yelmo, cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 5, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3
Armas: Arma de mano (hacha), ballesta con 10 virotes, escudo
Enseres: Gancho de escalada, cuerda (10 metros), odre de agua

— DESAFÍOS —

Existen peligros en las ruinas de Karak Azgal que no tienen nada que ver con criaturas monstruosas, skavens furtivos ni ladrones asesinos. El propio entorno puede ser igualmente difícil de superar. La **Tabla 4-7: Desafíos** añade a la mezcla obstáculos naturales aleatorios para que los personajes los superen (o mueran en el intento). A continuación se dan las descripciones de cada uno de ellos.

Pozo de fango

Los pozos de fango son difíciles de percibir, ya que su superficie se confunde a menudo con la del suelo de un corredor o caverna. Los personajes podrán detectar un pozo de fango si consiguen una **tirada Difícil (-20%) de Percepción**. Si un personaje pisa un pozo de fango, deberá superar una **tirada de Agilidad** o se hundirá y morirá. La víctima tiene cuatro asaltos para liberarse. Si se resiste, tan sólo empeorará las cosas, ya que todo personaje que luche por salir del pozo de fango se hundirá en tan sólo dos asaltos. Para escapar, la víctima debe ser sacada a tirones o agarrarse a algún asidero para poder salir por sí misma.

Abismo

El camino está bloqueado por un abismo sin fondo visible. Hay 1d10x3 metros de distancia hasta el otro lado. En los mayores abismos podría haber columnas de piedra que asciendan desde el fondo justo hasta el nivel del abismo, de modo que los personajes puedan saltar de un capitel a otro para cruzar el abismo. Debería haber una separación suficiente como para exigir una **tirada Desafiante (-10%) de Fuerza** para cruzarla de un salto (consulta las reglas de salto en la página 138 del manual básico de *WJDR*).

Desprendimiento de rocas

Al recorrer las cavernas o hacer un fuerte ruido, podría producirse un desprendimiento de rocas desde una cornisa o pasadizo superior. Las rocas pueden esquivarse con una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad**. El impacto de una roca provoca daño 5.

Desprendimiento de estalactitas

En muchas de las cavernas de las ruinas hay estalactitas en el techo que se desprenden a consecuencia de actividad sísmica o ruidos fuertes. Cuando esto ocurra, 1d10 estalactitas caerán del techo y podrían alcanzar a los personajes si están debajo. Para evitar una estalactita desprendida hay que superar una tirada de Agilidad. Todo personaje que sea golpeado por una formación rocosa desprendida recibe un impacto de daño 5.

Derrumbamiento

La sección de la caverna o corredor que atraviesan los personajes se derrumba sobre ellos. Los personajes pueden esquivarlo de un salto si consiguen una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad**. Si alguno falla, recibirá un impacto de daño 6 y quedará sepultado bajo un montón de rocas. Un personaje atrapado puede arrastrarse hasta quedar libre si consigue una **tirada Muy difícil (-30%) de Fuerza**. De lo contrario, sus compañeros podrían cavar para liberarlo (a discreción del DJ). Si dejan atrás al personaje, acabará falleciendo tras varios días de incomodidad.

Río de lava

Aunque no hay ningún volcán activo en las proximidades, existen varios canales y ríos de lava en las ruinas. Cruzar un río de lava resulta difícil, pues caer en él implica una muerte segura. El río de lava tiene 1d10x3 metros de ancho. Si es demasiado amplio como para cruzarlo de un salto, es posible que haya algunas rocas flotando en su torrente, con lo cual los personajes podrían atravesarlo saltando de roca en roca. Si éste es el caso, será necesaria una **tirada Difícil (-20%) de Fuerza** para saltar hacia o desde un trozo de roca volcánica. Fallar esta tirada conlleva ser aceptado de forma ardiente en el reino de Morr (consulta las reglas de salto en la página 138 del manual básico de *WJDR*).

Río subterráneo

Un frío y caudaloso río subterráneo bloquea el camino a los personajes. La anchura del río es de 1d10x3 metros. Para nadar hasta la otra orilla se requiere una **tirada Difícil (-20%) de Nadar** para no ahogarse en la poderosa corriente.

Suelo resbaladizo

El goteo continuo del agua sobre las rocas de esta zona ha hecho que el suelo se vuelva extremadamente resbaladizo. Todo personaje que corra o luche en esta zona deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad** o caerá sobre la piedra. Los personajes que resbalen deberán emplear una acción de incorporarse para volver a ponerse en pie.

Corredor inestable

Los PJ que consigan una **tirada Desafiante (-10%) de Percepción** se fijarán en que esta caverna o corredor está a punto de venirse abajo. Existe un 25% de posibilidades de que el corredor se derrumbe sobre los personajes si intentan atravesarlo. También hay un 60% de posibilidades de que el ruido y el fragor del combate o cualquier hechizo poderoso provoque el derrumbamiento. Para más detalles consulta las reglas del **Derrumbamiento** explicadas anteriormente.

Gas venenoso

Existen muchos tipos distintos de gases nocivos flotando en las ruinas, y la mayoría son incoloros e inodoros. Si un personaje respira uno de estos gases, deberá superar una **tirada de Resistencia** o sufrirá una de los siguientes efectos: 1-2, cae inconsciente durante 1d10 asaltos; 3-4, sufre 4 Heridas; 5-6, sufre 2 Heridas; 7-8, cae inconsciente durante 1d10 asaltos y debe supe-

TABLA 4-7: DESAFÍOS

1d100	Resultado
01-06	Pozo de fango
07-12	Abismo
13-18	Desprendimiento de rocas
19-24	Desprendimiento de estalactitas
25-30	Derrumbamiento
31-36	Río de lava
37-42	Río subterráneo
43-48	Suelo resbaladizo
49-54	Corredor inestable
55-60	Gas venenoso
61-66	Vapor geotérmico
67-72	Fisuras
73-78	Trampas
79-84	Puente dañado
85-00	Fosos

rar otra **tirada Desafiante (-10%) de Resistencia** o morirá; 9-10, pierde 1d108c de Fuerza y Resistencia durante 1 día.

Vapor geotérmico

El camino está bloqueado por chorros de vapor que brotan de unas salidas de ventilación situadas en las paredes. Para atravesar el vapor, los personajes deben conseguir una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad**; en caso de fallar, un personaje recibe un impacto de daño 4 que ignora la armadura.

Fisuras

Unas grietas en la roca impiden el paso por este corredor. Las fisuras miden 1d10x1'5 metros de ancho y suelen tener unos treinta metros de profundidad (consulta las reglas de salto en la página 138 del manual básico de WJDR).

Trampas

En las ruinas subterráneas de Karak Azgal viven muchas criaturas inteligentes. A menudo colocan trampas para atrapar presas o para proteger sus guaridas de intrusos. Existe una gran diversidad de trampas, pero las más frecuentes son los pozos y las cuerdas de trampa. Las trampas de pozo suelen camuflarse con tierra y escombros de modo que parezcan una sección normal del suelo. Pueden detectarse mediante una **tirada Desafiante (-10%) de Percepción**. La mayoría de los pozos tienen al menos tres metros de profun-

dididad y están diseñados para que las presas queden atrapadas en ellos para luego matarla y devorarla. Un personaje puede evitar caer en un pozo con una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad**, pero si la falla sufrirá el daño normal por caída en función de la profundidad del pozo (consulta las reglas de **Caídas** en la página 138 del manual básico de WJDR).

Puente dañado

Un deteriorado puente de piedra que pasa por encima de un abismo o río subterráneo. Una **tirada de Percepción** con éxito revelará que el puente podría no ser lo bastante estable como para cruzarlo. Hay que tener mucho cuidado al pasar por un puente dañado, y se requiere una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad** para evitar las zonas débiles. Si se falla la tirada, el puente comienza a derrumbarse. Todos los que se encuentren sobre él deberán conseguir otra **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad** para no precipitarse al vacío.

Fosos

La caverna o corredor está salpicado de enormes fosos de formación natural. Son más o menos circulares y tienen un diámetro de 1d10x1'5 metros. Si se combate junto a estos fosos, los personajes que reciban daño deberán superar una **tirada de Agilidad** para no caer en uno de ellos. Los fosos tienen una profundidad de 1d10 metros (consulta las reglas de **Caídas** en la página 138 del manual básico de WJDR).

— RECOMPENSAS —

¿De qué serviría arriesgarse tanto si no hubiera una recompensa en forma de oro o joyas aguardando a los valientes aventureros al final del día? Esta sección puede usarse para generar tesoros aleatorios para los personajes. Las tablas siguientes están adaptadas a los márgenes de matanza de cada criatura base. En algunos casos deberás incrementar los tesoros en función de la cantidad de adversarios presentes. Obviamente, es probable que algunas criaturas no lleven monedas encima, de modo que los tesoros que se indican son fortuitos (por ejemplo, lo que queda en el cadáver de una víctima anterior, o en una tumba cercana, o simplemente disperso por entre los escombros).

GENERACIÓN DE TESOROS

En cada encuentro existe la posibilidad de que haya más tesoros aparte de los enseres de la criatura en cuestión. Para determinar los tipos de tesoros presentes, busca el margen de matanza de la criatura en la **Tabla 4-8: Tesoros hallados**. Bajo cada columna hay un “—” o un porcentaje. En el primer caso, no hay tesoros; en el segundo, haz una tirada de percentil: si el resultado es menor que el número indicado, tira otra vez en la tabla correspondiente.

Puedes aumentar el número de tiradas en uno por cada desplazamiento de columna hacia la izquierda partiendo del margen de matanza de la criatura. Por ejemplo, supongamos que un grupo ha derrotado a un adversario Muy difícil. Para crear un tesoro más cuantioso, podrías desplazar dos columnas a la izquierda, lo cual te permitiría hacer tres tiradas en la columna Desafiante.

Por ejemplo, Kate ha enfrentado al grupo contra cinco snodlings. Como se trata de criaturas con un margen de matanza Muy fácil, existe un 30% de posibilidades de obtener monedas y nada más. Kate tira y saca un 24, con lo que es posible que haya monedas. Luego acude a la **Tabla 4-10: Monedas** y vuelve a tirar, sacando esta vez un 86. Entre todos los snodlings han conseguido 1d10/5 co. A elección de Kate, podría convertir las coronas de oro en chelines, o incluso en peniques.

MONEDAS

La **Tabla 4-19: Monedas** no sólo ofrece monedas como resultado. Puedes cambiar las monedas por artículos ordinarios de valor equivalente. Supongamos que obtuviste 25 co en un tesoro. Para hacer que sea más interesante, podrías sustituir las monedas por una dentadura de madera bañada en plata, encajada en los restos de un héroe enano muerto hace mucho tiempo. Siempre que tengan el mismo valor en monedas, los personajes encontrarán todo tipo de artículos extraños en las ruinas. En el *Arsenal del Viejo Mundo* tienes muchas ideas para este tipo de artículos.

GEMAS

La tabla correspondiente proporciona los valores de las piedras preciosas en bruto. En el *Arsenal del Viejo Mundo* hay un amplio surtido de piedras preciosas con sus respectivos valores tanto talladas como sin tallar. Para averiguar qué tipo de gema se encuentra, basta con comparar el valor obtenido con el precio más aproximado de una gema específica (tallada o en bruto). Por ejemplo, John encuentra una joya por valor de 30 co y quiere saber cuál es. Tras mirar en la **Tabla AP-44: Ejemplos de piedras preciosas del Arsenal del Viejo Mundo**, el DJ decide que es una calcedonia tallada de calidad excepcional, lo cual aumenta el valor ordinario de 25 co a 30 co. Al igual que con las monedas, puedes sustituir las piedras preciosas por artículos de joyería (basta con que tengan el mismo valor).

En cuanto a los impuestos, los enanos aplican un impuesto del 15% a las piedras preciosas (30% a los elfos).

PIEDRAS DE IZRIL

Hay una gran cantidad de piedras preciosas enterradas en las ruinas de las viejas minas, pero ninguna comparada con las piedras Izril, únicas de Karak Azgal.

TABLA 4-8: TESOROS HALLADOS

— Posibilidad de que haya —

Margen de matanza	Monedas	Gemas	Especial
Muy fácil	30%	—	—
Fácil	35%	—	—
Rutina	40%	30%	—
Normal	45%	35%	—
Desafiante	50%	40%	30%
Difícil	55%	45%	35%
Muy difícil	60%	50%	40%

TABLA 4-9: MONEDAS

— Margen de matanza —

1d100	Muy fácil	Fácil	Rutina	Normal	Desafiante	Difícil	Muy difícil
01-05	—	—	—	—	—	—	1 p
06-10	—	—	—	—	—	1 p	1d10/5 p
11-15	—	—	—	—	1 p	1d10/5 p	1d10/2 p
16-20	—	—	—	1 p	1d10/5 p	1d10/2 p	1d10 p
21-25	—	—	1 p	1d10/5 p	1d10/2 p	1d10 p	2d10 p
26-30	—	1 p	1d10/5 p	1d10/2 p	1d10 p	2d10 p	1 c
31-35	1 p	1d10/5 p	1d10/2 p	1d10 p	2d10 p	1 c	1d10/5 c
36-40	1d10/5 p	1d10/2 p	1d10 p	2d10 p	1 c	1d10/5 c	1d10/2 c
41-45	1d10/2 p	1d10 p	2d10 p	1 c	1d10/5 c	1d10/2 c	1d10 c
46-50	1d10 p	2d10 p	1 c	1d10/5 c	1d10/2 c	1d10 c	2d10 c
51-55	2d10 p	1 c	1d10/5 c	1d10/2 c	1d10 c	2d10 c	1 co
56-60	1 c	1d10/5 c	1d10/2 c	1d10 c	2d10 c	1 co	1d10/5 co
61-65	1d10/5 c	1d10/2 c	1d10 c	2d10 c	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co
66-70	1d10/2 c	1d10 c	2d10 c	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co
71-75	1d10 c	2d10 c	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co
76-80	2d10 c	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co
81-85	1 co	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co
86-90	1d10/5 co	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co	12d10 co
91-95	1d10/2 co	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co	12d10 co	16d10 co
96-100	1d10 co	2d10 co	4d10 co	8d10 co	12d10 co	16d10 co	20d10 co

TABLA 4-10: ESPECIAL

— Margen de matanza —

1d100	Desafiante	Difícil	Muy difícil
01-05	—	—	Fragmentos
06-10	—	—	Fragmentos
11-15	—	—	Fragmentos
16-20	—	Fragmentos	Fragmentos
21-25	—	Fragmentos	Rareza
26-30	—	Fragmentos	Rareza
31-35	Fragmentos	Fragmentos	Rareza
36-40	Fragmentos	Rareza	Rareza
41-45	Fragmentos	Rareza	Herencia
46-50	Fragmentos	Rareza	Herencia
51-55	Rareza	Rareza	Herencia
56-60	Rareza	Herencia	Herencia
61-65	Rareza	Herencia	Arma de gromril
66-70	Rareza	Herencia	Arma de gromril
71-75	Herencia	Herencia	Arma de gromril
76-80	Herencia	Arma de gromril	Pieza de armadura de gromril
81-85	Herencia	Arma de gromril	Pieza de armadura de gromril
86-90	Herencia	Pieza de armadura de gromril	Pieza de armadura de gromril
91-95	Arma de gromril	Pieza de armadura de gromril	Grimorio antiguo
96-100	Pieza de armadura de gromril	Grimorio antiguo	Armadura completa de gromril

Estas piedras, que reciben su nombre de la antigua fortaleza enana, poseen una belleza inigualable; las que no están talladas valen 30d10 × 10 co, y las acabadas alcanzan precios cinco veces superiores. Existen dos variedades de estas piedras. Las gemas arco iris cambian de color según el ángulo desde el que se miren. La otra variedad, mucho más rara, es el diamante amarillo. Estas piedras relucen con un matiz amarillo y casi parecen reflejar. Sea justo o no, estas piedras siempre son confiscadas al salir de las ruinas.

ESPECIAL

En general, los objetos especiales son el tipo de artículos que buscan los enanos. Se conforman con quedarse con parte de las monedas y gemas, pero siempre están atentos a cualquier herencia, objeto rúnico y demás artículos sagrados para la cultura enana. A continuación se describen estos tipos de objetos y se aclara si serán confiscados o no.

FRAGMENTOS DE ARMAS O ARMADURAS

Por todas las ruinas subterráneas de la Fortaleza de Skalf hay desperdigados pedazos rotos de armas y armaduras enanas, pero lo que los hace únicos es que pertenecieron a formidables héroes enanos. Cada vez que se obtenga uno de estos resultados, se habrán encontrado entre uno y tres fragmentos. Cualquier coleccionista pagaría 1d10 co por cada uno de estos fragmentos. Existe una posibilidad del 20% de que un guardia enano reconozca los objetos como lo que son y los confisque.

RAREZAS

Es importante recordar que, hace mucho tiempo, las minas estaban abarrotadas de enanos, y como en muchas otras civilizaciones perdidas, estos enanos dejaron tras de sí toda clase de objetos (algunos valiosos, otros sin ningún valor en absoluto) cuya utilidad se olvidó hace ya mucho. Si se obtiene este resultado, puedes inventar cualquier objeto que se te ocurra, tan práctico o inútil como desees. Por ejemplo, el objeto podría ser un ojo postizo de piedra, o una vieja muñeca de piedra que hace muchos siglos fuera la mejor amiga de una niña enana. Estos objetos no suelen ser muy valiosos (no más de algunas coronas de oro), pero si lo consideras conveniente podrías incluir algún objeto especialmente desagradable (por ejemplo, un objeto corrompido por el Caos, o incluso trozos de piedra de disformidad abandonados

TABLA 4-II: GEMAS

— Margen de matanza —

1d100	Rutina	Normal	Desafiante	Difícil	Muy difícil
01-05	—	—	—	—	—
06-10	—	—	—	—	—
11-15	—	—	—	—	—
16-20	—	—	—	—	—
21-25	—	—	—	—	—
26-30	—	—	—	—	—
31-35	—	—	—	—	1d10/5 <i>co</i>
36-40	—	—	—	1d10/5 <i>co</i>	1d10/2 <i>co</i>
41-45	—	—	1d10/5 <i>co</i>	1d10/2 <i>co</i>	1d10 <i>co</i>
46-50	—	1d10/5 <i>co</i>	1d10/2 <i>co</i>	1d10 <i>co</i>	2d10 <i>co</i>
51-55	1d10/5 <i>co</i>	1d10/2 <i>co</i>	1d10 <i>co</i>	2d10 <i>co</i>	3d10 <i>co</i>
56-60	1d10/2 <i>co</i>	1d10 <i>co</i>	2d10 <i>co</i>	3d10 <i>co</i>	4d10 <i>co</i>
61-65	1d10 <i>co</i>	2d10 <i>co</i>	3d10 <i>co</i>	4d10 <i>co</i>	5d10 <i>co</i>
66-70	2d10 <i>co</i>	3d10 <i>co</i>	4d10 <i>co</i>	5d10 <i>co</i>	6d10 <i>co</i>
71-75	3d10 <i>co</i>	4d10 <i>co</i>	5d10 <i>co</i>	6d10 <i>co</i>	7d10 <i>co</i>
76-80	4d10 <i>co</i>	5d10 <i>co</i>	6d10 <i>co</i>	7d10 <i>co</i>	8d10 <i>co</i>
81-85	5d10 <i>co</i>	6d10 <i>co</i>	7d10 <i>co</i>	8d10 <i>co</i>	9d10 <i>co</i>
86-90	6d10 <i>co</i>	7d10 <i>co</i>	8d10 <i>co</i>	9d10 <i>co</i>	10d10 <i>co</i>
91-95	7d10 <i>co</i>	8d10 <i>co</i>	9d10 <i>co</i>	10d10 <i>co</i>	15d10 <i>co</i>
96-100	8d10 <i>co</i>	9d10 <i>co</i>	10d10 <i>co</i>	15d10 <i>co</i>	Piedra de Izril

TABLA 4-I2: RAREZAS

1d100	Rareza
01-10	Una vara larga y delgada de metal con una cuchilla afilada en un extremo; los enanos la usaban para limpiarse las uñas de los pies.
11-20	Una bota con punta de gromril.
21-30	Un collar hecho con dientes de enanos.
31-40	Una tablilla de madera en la que hay escritas veintitrés razones para desconfiar de los elfos.
41-50	Una lengua postiza de granito.
51-60	Un frasco de mercurio.
61-70	Un trozo de pergamino con una extraña runa dibujada.
71-80	Un enano petrificado intacto.
81-90	Un manojo de cabelleras de goblins.
91-100	Una caja de piedra que contiene los restos marchitos del corazón de una criatura; posiblemente pertenecía a un elfo.

TABLA 4-I3:
PIEZAS DE ARMADURA DE GROMRIL

1d100	Resultado
01-20	Yelmo de gromril
21-60	Coraza de gromril
61-80	Brazales de gromril
81-100	Grebas de gromril

por un vidente gris de los skavens. En cualquier caso, si el objeto es de factura enana, existe una posibilidad del 50% (100% para personajes elfos) de que los guardias reconozcan el objeto y lo confiscuen. Si necesitas ayuda o no se te ocurre nada original, haz una tirada en la tabla siguiente.

HERENCIAS

A diferencia de las rarezas, las herencias suelen ser valiosas (al menos para las familias que viven en Karak Azgal). Entre estos objetos suele haber jarrones, estatuas, armas decorativas y demás objetos fabricados a mano que tengan grabada una runa de identificación. Una **tirada de Sabiduría académica (Runas)** permite identificar el nombre del creador, y dará una idea de algún enano de la superficie que pueda estar interesado en adquirir el objeto. Las herencias suelen valer unas 1d10x5 *co*.

ARMA DE GROMRIL

Uno de los mejores tesoros que se pueden encontrar en las ruinas son los insólitos martillos y hachas de gromril (sobre todo armas de mano, aunque un 30% son armas grandes). Un arma forjada con gromril incrementa el daño infligido en +1. Estas armas siempre son de la mejor artesanía, y valen cuatro veces su precio indicado. Como era de esperar, las armas de gromril cuentan como herencias para los guardias enanos, y las confiscarán todas nada más salir los personajes de las ruinas.

PIEZAS Y ARMADURAS DE GROMRIL

Además de las armas de gromril que hay diseminadas por las ruinas, también hay placas de armaduras forjadas con gromril. Las piezas de gromril proporcionan 3 PA a la localización protegida. Si se obtiene una pieza de armadura de gromril en la **Tabla 4-10: Especial**, haz una tirada en la **Tabla 4-13: Piezas de armadura de gromril**. El 90% de las piezas encontradas serán de talla enana; el resto son aptas para los humanos. Las armaduras completas de gromril siempre son de talla enana. Estos objetos tienen un valor incalculable para los enanos, y siempre son confiscados.

GRIMORIO ANTIGUO

Estos tomos viejos y mohosos son un raro hallazgo, y están llenos de información sobre las artes arcanas. Son muy buscados por los hechiceros, que los estudian para aprender todo lo posible sobre los misterios de la magia. Los tomos perdidos en las ruinas de Karak Azgal son particularmente antiguos y se centran sobre todo en la magia rúnica de los enanos, por lo que están escritos en khazalid. Pueden venderse en la superficie por 1d10x10 *co* a quienes estén interesados. Un jugador puede estudiar un tomo durante un mes y hacer después una **tirada Desafiante (-10%) de Inteligencia**. Si la supera, el personaje obtiene la habilidad Lengua arcana (Runas), o bien un nivel más de dominio en esa habilidad (si ya la posee).

OBJETOS RÚNICOS

Cuentan las leyendas que los héroes enanos de antaño utilizaban poderosas armas rúnicas y armaduras también grabadas con runas. Estos objetos son más valiosos que el tesoro de un rey, y se cuentan entre los más codiciados de todo el Viejo Mundo. Así, los objetos únicos deberían ser extraordinariamente insólitos (incluso inexistentes), pero puede que en algunos casos desees incluir uno de estos objetos en las minas y tumbas que hay bajo la fortaleza. Eres libre de hacerlo, pero no abuses. En los *Reinos de la magia* se describen con todo detalle las armas y armaduras rúnicas.



CAPÍTULO V: RATAS EN EL SÓTANO

Para muchos, los skavens no son más que un tema de viejas historias, mentiras que se cuentan para asustar a los niños. Sí, todo el mundo ha oído las hazañas del viejo Mandred el Exterminador de Ratas, pero todo eso pasó hace mucho tiempo. Además, le llaman "Exterminador de Ratas", y no "de Skavens", ¿no? Bien, pues en contra de la creencia popular, bajo Karak Azgal los skavens son muy reales y a lo largo de los siglos han excavado un vasto entramado de túneles cuyo alcance ni siquiera ellos recuerdan. Ordinariamente, los skavens de clanes distintos no suelen colaborar, y a menudo se cazan los unos a los otros, a no ser que estén todos sometidos al poder de un vidente gris, como es el caso de los que viven bajo la fortaleza. En este capítulo se detallan los dos clanes skaven más grandes de las ruinas, y se incluyen mapas de sus madrigueras con descripciones de cada uno de ellos, así como de sus líderes y motivaciones.

EL CLAN SKREET

Este grupo de skavens, fundado por Skreet (un ingeniero brujo del clan Skryre), ocupa la mayor porción de las viejas fraguas enanas que hay bajo Karak Azgal (en la página 33 tienes la localización de estas fraguas en el mapa). En ellas, Skreet fabrica armas extrañas y construye estrafalarios artefactos, combinando el equipo que dejaron atrás los enanos con los propios y retorcidos métodos del clan Skryre. Las ratas de clan de Skreet blanden armas peculiares imbuidas del poder de la piedra de disformidad. Su apetito por esta sustancia es insaciable, y no se detendrá ante nada para obtener más y completar con ella su gran experimento: una máquina horrible incluso para el clan Skryre.

EL CLAN VECHIARE

El líder del clan Vechiare es un astuto y despiadado vidente gris llamado Farquan. Desprecia a todas las demás razas y se ha negado a vivir en ninguna de las ruinas de los enanos. Tal y como ha hecho su raza durante siglos, su clan ha excavado una completa y retorcida madriguera (consulta la página 33 para ver en qué parte del mapa se encuentra). Está obsesionado por destruir al ingeniero brujo Skreet y a su clan desde que estos abandonaron al vidente gris para actuar por

su cuenta, pero su facción de skavens carece del armamento que emplean sus enemigos del clan Skryre. En vez de eso, su fuerza radica en su número: tienen casi el doble de ratas de clan que los Skryre. Además, cuentan con la magia del propio vidente gris. Para más información sobre los skavens, consigue una copia de *Hijos de la Rata Cornuda*, de inminente publicación.

RIESGOS DE LA PIEDRA DE DISFORMIDAD

Los skavens son criaturas del Caos, y toda su existencia se centra en la influencia corruptora de la piedra de disformidad. A lo largo de esta sección, los personajes se toparán con muchas armas, artefactos y objetos extraños contruidos por los skavens usando el caótico mineral. La proximidad a la influencia distorsionadora del Caos es peligrosa para otras razas, y todo personaje que intente usar objetos imbuidos de piedra de disformidad se arriesgan a desarrollar una mutación del Caos. Cada día que un personaje use o tenga en su poder un objeto de piedra de disformidad, deberá realizar una **tirada Desafiante (-10%) de Resistencia**. Si la falla, el sujeto sufre una mutación del Caos y debe hacer una tirada en la tabla de la página 229 del manual básico de *WJDR*, o bien en la **Tabla 2-1: Mutaciones del Caos expandidas del Bestiario del Viejo Mundo**.

SKAVENS ERRANTES

Debido a sus incesantes excavaciones y a la inmensa red de túneles, los skavens pueden ser una molestia en cualquier parte de las ruinas. Aunque en este libro sólo se describen los dos clanes principales, hay muchos grupos pequeños dispersos por todas las ruinas, por lo que puedes diseñar tu propio clan si lo deseas. Por lo general, los hombres rata surgen inesperadamente en busca de comida, gemas, esclavos o su preciada piedra de disformidad, siempre cuando menos se lo esperan los aventureros.

— SERVIDORES DE LA RATA CORNUDA —

El clan Vechiare ha excavado su madriguera en las profundidades de Karak Azgal, en el nivel 3. Desde allí efectúan incursiones relámpago para rapiñar provisiones, capturar prisioneros para sacrificarlos a su deidad protectora, la Rata Cornuda, o para atacar a sus archienemigos del clan Skreet. Un anciano vidente gris llamado Farquan lidera el clan. Su devoción a la Rata Cornuda es fanática, y sacrifica continuamente prisioneros capturados para complacer a su dios y conservar su favor. Aunque consagrado a la Rata Cornuda, Farquan odia al ingeniero brujo Skreet y a su abominable clan, por lo que dedica todos sus esfuerzos a erradicarlos.

El clan ocultó bien su guarida empleando pasadizos y pozos astutamente camuflados, por lo que resulta bastante difícil que ningún aficionado a la espeleología los encuentre. Todos estos pasadizos son formaciones naturales o han sido excavados en la roca por los propios skavens. También han construido túneles pequeños que conectan varios de los corredores y cavernas de su madriguera. Estos pasajes sólo miden medio metro de diámetro, por lo que cualquier otra criatura que no sea un skaven tendrá problemas para pasar por ellos. Los skavens los usan para rodear a sus enemigos y cogerlos por sorpresa.

Vidente gris Farquan

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43%	41%	37%	51%	62%*	68%	78%	36%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	5	2†	4	8	0

* Cuando monta a Skarl, la Agilidad de Farquan es el valor indicado; si va a pie, es 20%. † Debido a la mala condición física del vidente gris, su Movimiento es 2.

Habilidades: Canalización, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Chillonés, Eltharin, Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Demoníaca, Magia), Montar, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría académica (Magia), Sabiduría popular (el Imperio) +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Sentir magia, Supervivencia

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Especialista en armas (Honda), Magia menor (Arma bendita, Armadura de Aethyr, Caminar por el cielo, Cierre mágico, Disipar, Silencio), Magia oscura, Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Meditación, Muy resistente, Pericia subterránea, Saber oscuro (Caos)*, Visión nocturna

* **Reglas especiales:** Hijos de la Rata Cornuda proporciona información adicional sobre el Saber oscuro (Skaven). Si no tienes este libro, puedes emular los hechizos de los videntes grises utilizando el Saber oscuro (Caos) y sustituyendo relámpago por invocar demonio menor y tormenta de rayos por invocar horda de demonios.

Armadura:

Mortaja de la Rata Cornuda: Este objeto mágico es un regalo que el vidente gris encontró sobre el altar de la Rata Cornuda. Parece ser una andrajosa túnica con capucha que cubre al vidente gris de la cabeza a los pies. Ofrecen una gran protección al usuario en combate (4 PA en todas las localizaciones). Se trata de un objeto sagrado para la Rata Cornuda, y sólo un skaven puede vestirlo. Si cualquier otra raza se lo pone, deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Voluntad** o de lo contrario ganará 2 puntos de Locura. Si el usuario no se quita la mortaja inmediatamente, adquirirá una locura aleatoria (independientemente de sus puntos de Locura actuales). Además, si la mortaja no está en manos de skavens, la Rata Cornuda enviará a sus secuaces para encontrarla y recuperarla. Un sacerdote de Sigmar puede destruir la mortaja lanzando un Disipar y superando una **tirada Difícil (-20%) de Canalización**. La destrucción de la mortaja también ofende a la Rata Cornuda, que no dudará en enviar a más secuaces contra los infieles para darles una lección.

Puntos de armadura: Cabeza 4, brazos 4, cuerpo 4, piernas 4

Armas: Honda, daga.

Objetos mágicos:

Seis trozos de piedra de disformidad: El vidente gris puede consumir un trozo de piedra de disformidad para añadir un +3 a su tirada de lanzamiento de hechizo. Este poder tiene un precio, ya que emplear la piedra de disformidad de esta manera aumenta la fuerza de la maldición de Tzeentch. Todos los números dobles obtenidos se consideran triples, y todos los triples se tratan como cuádruples.

Símbolo de la Rata Cornuda: El vidente gris lleva colgado del cuello un medallón de plata con la forma híbrida de la Rata Cornuda. El medallón concede al vidente gris inmunidad contra todos los venenos y enfermedades, y le otorga una bonificación de +1 a todas sus tiradas de lanzamiento de hechizos. Este objeto no puede ser destruido por medios normales. Mientras el demonio rata de las profundidades de la madriguera siga vivo, el medallón conferirá al vidente gris otro +1 a las tiradas de hechizos (lo que hace un total de +2).

Farquan desciende de un largo linaje de skavens de la gran ciudad de Plagaskaven, la decrepita y decadente capital skaven. En su juventud ascendió rápidamente por la jerarquía empleando engaños y argucias para satisfacer su despiadada ambición. Luego, en un intento por adquirir más poder, contrarió a la facción equivocada. Sus represalias tuvieron una rapidez brutal, pero en lugar de ordenar el asesinato de Farquan, sus enemigos consiguieron que fuera exiliado. Menos de una semana después de fracasar en su intento por adquirir poder, fue "elegido" para liderar una expedición a Karak Azgal para reforzar un puesto avanzado ya existente. Desde entonces, jamás ha regresado a Plagaskaven.

A Farquan le gustó Karak Azgal. El señor de la guerra skaven destinado a ella era débil, y sus ratas estaban diseminadas por todas las ruinas, con lo que Farquan no tuvo dificultades para eliminarle rápidamente y asumir el control de su clan. Farquan construyó su propia madriguera, incluido un gran santuario consagrado a la Rata Cornuda. Sabe que si logra formar un clan lo bastante grande y poderoso, el Consejo de los Trece tendrá que admitir su triunfo y permitirle regresar a Plagaskaven.

Justo cuando empezaba a creer que ya tenía poder suficiente para ser reconocido, un ingeniero brujo del clan Skryre llamado Skreet le traicionó. Skreet no compartía las mismas ambiciones que Farquan; estaba más interesado en la creación de armas nuevas mediante la piedra de disformidad, y quería usar las fraguas y hornos enanos para ello. Ante la negativa de Farquan, Skreet abandonó el clan para formar el suyo propio. Desde entonces Farquan ha planeado su venganza, urdiendo complejas artimañas para acabar con su rival y némesis, pues mientras Skreet continúe desafiándole, sus posibilidades para recuperar el puesto que le corresponde en Plagaskaven serán escasas. A tal fin, se dedica a buscar sacrificios aptos para el demonio rata que mora bajo sus aposentos, pues al hacerlo se gana el favor de la Rata Cornuda.

Farquan es muy anciano; tanto, que no puede caminar sin ayuda. Si se ve obligado a entrar en combate, lo hará a lomos de un garrapato rata especialmente diseñado llamado Skarl. Como todo buen líder, Farquan dirige a sus tropas desde la retaguardia, desde donde imparte órdenes a sus skavens y planifica sus ataques mientras se sirve de sus hechizos para apoyarlos. Sabe que la sorpresa y el subterfugio son las mejores armas de los skavens, por lo que evita a toda costa enfrentamientos directos. En la medida de lo posible, ordenará a sus tropas que rodeen a sus enemigos o les tiendan una trampa.

Skarl, el garrapato rata

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51%	0%	41%	43%	66%	5%	22%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	15	4	4	7	0	0	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Inquietante, Visión nocturna, Voluntad de hierro
Mutaciones: Pesado, Piel correosa, Regeneración
Armadura: Ninguna
Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y dientes

A diferencia de otros garrapatos rata, Skarl es mutante, más grande y con una espalda plana que le permite cargar con el vidente gris en combate. Skarl suele ir equipado con silla y arreos especialmente contruidos para él.

— MADRIGUERA DEL CLAN VECHIARE —

La madriguera del clan Vechiare y el cubil del demonio rata que hay bajo ella se corresponden con los mapas señalizados que hay en esta misma página y en la página 55. Ten presente que se trata de una madriguera activa de criaturas vivas, y aunque el mapa está marcado con descripciones de lo que puede encontrarse en cada zona, las acciones de los personajes provocarán reacciones del clan. Deberías hacer que los skavens se comportasen inteligentemente, respondiendo de forma adecuada para el desarrollo de tu aventura.

A. EL POZO

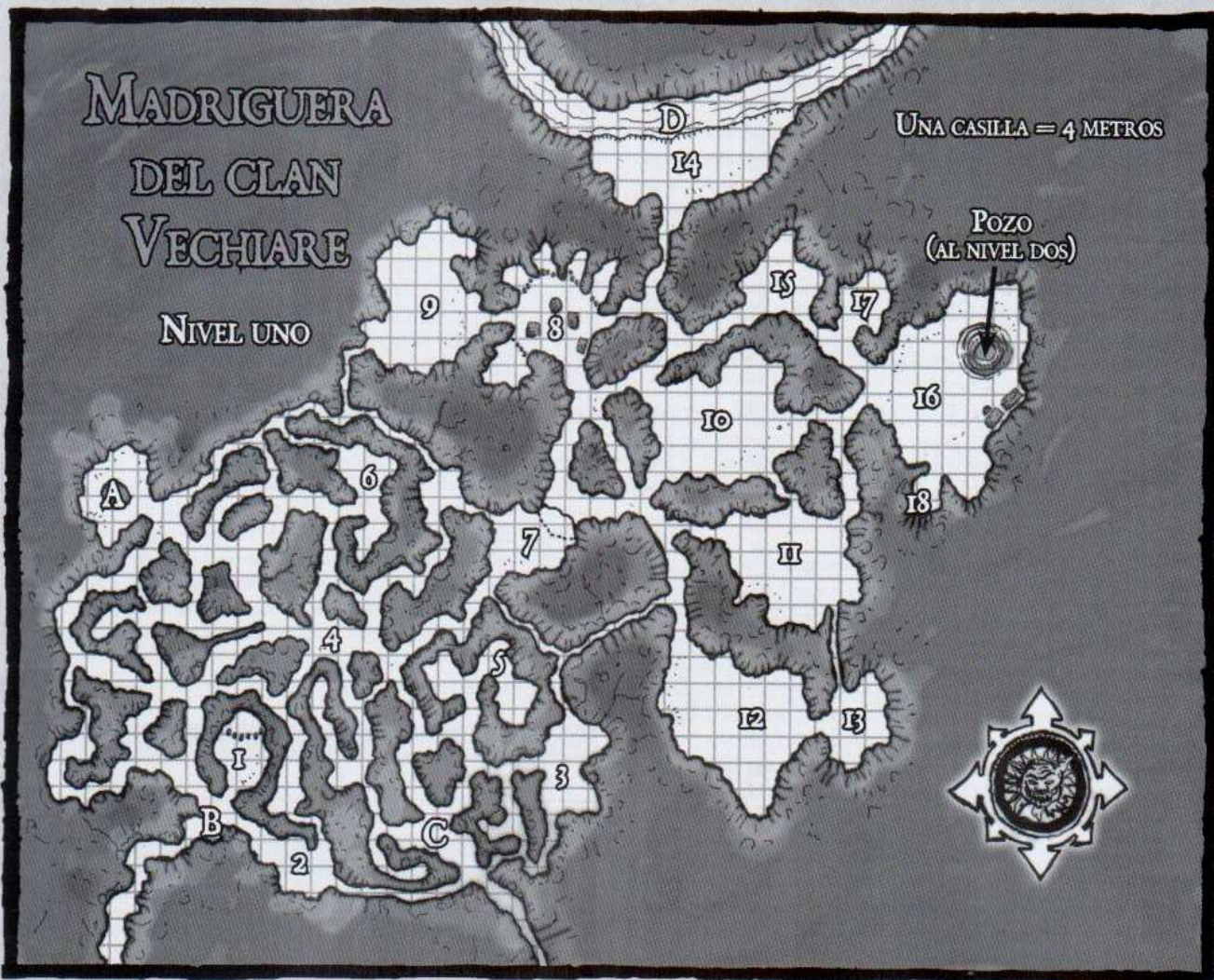
Se trata de un pozo natural de piedra que puedes colocar en cualquier parte de las ruinas superiores como medio de acceso para la madriguera. Debería tener como mínimo cuarenta metros de profundidad. Los skavens han tallado asideros en las paredes del pozo para facilitar la escalada sin herramientas. Si los personajes intentan bajar por el pozo sin usar cuerdas ni instrumentos de escalada, deberán superar una **tirada Difícil (-20%) de Escalar**; si la fallan, caerán. Consulta la página 138 del manual básico de WJDR para más información sobre el daño por caída.

El pozo termina a unos seis metros por encima del suelo de la cámara que hay debajo. Hay 1d10+3 skavens vigilando el pozo, ya que suelen utili-

zarlo asiduamente criaturas y aventureros por igual. Si los skavens detectan alguna intrusión, se ocultarán en los huecos de la cámara del sur. Aguardarán a que los intrusos caigan en el foso camuflado que han colocado justo bajo la abertura del pozo. El foso tiene doce metros de profundidad y sus paredes están húmedas, por lo que es necesaria una **tirada Muy difícil (-30%) de Escalar** para salir de él. Después de haber caído en la trampa, los skavens atacarán desde sus posiciones de cobertura. Si las cosas se ponen feas, huirán para dar la voz de alarma en toda la madriguera. Los personajes más atentos podrán descubrir el foso camuflado si consiguen una **tirada Difícil (-20%) de Percepción**.

Ratas de clan

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	3	3	5	0	0	0



Habilidades: Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Chillonés), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (Honda), Pericia subterránea, Visión nocturna

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), honda, escudo.

B. BLOQUE DE GRANITO

El pasadizo se ensancha en este punto antes de terminar en un enorme bloque de granito. Hay numerosas marcas de hachazos y muescas en la superficie del granito y de la pared circundante. Los skavens han intentado que este lugar parezca una sección de un antiguo túnel minero enano cuya excavación se canceló al topar con el bloque de granito. Un éxito en una tirada de Oficio (Minero o Cantero) revela que las marcas han sido hechas deliberadamente, y no se deben a una excavación minera normal. Una tirada Difícil (-20%) de Percepción descubre un interruptor oculto cerca de la parte inferior, que hace que el bloque pivote a un lado entre chirridos, dejando al descubierto el resto del corredor. Es indudable que si alguien abre esta puerta atraerá la atención de los guardias skavens de las localizaciones 1 y 2.

C. SANTUARIO DE GRUNGNI

Esta caverna natural está fría, húmeda y desierta, a excepción de una curiosa estalagmita situada al fondo. Una **tirada de Rutina (+10%) de Percepción** revela que la estalagmita parece enteramente un enano. Los personajes que consigan esta tirada, o que sean informados de ello por alguien que la haya conseguido, podrán intentar una **tirada de Sabiduría académica (Religión)** o **Sabiduría popular (Enanos)** para comprender que esta caverna es en realidad un santuario de Grungni, el dios enano de la minería y los artesanos. Los sacerdotes de Grungni camuflan sus santuarios para que parezcan cuevas naturales.

En el suelo, junto a la formación rocosa, hay un cofre de piedra cerrado. La cerradura está muy bien construida y es difícil abrirla sin la llave; son necesarios una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras** y cinco minutos de esfuerzo. El cofre está vacío.

Los skavens encontraron esta cueva mientras construían su madriguera, presintieron que había algo extraño en ella, y decidieron usarla como trampa para posibles intrusos. Frente al cofre se ha lanzado un hechizo de **Alarma mágica**, que alertará al hechicero skaven que lo lanzó (y que se encuentra en la **localización 2**) de la presencia de intrusos. Los skavens aprovecharán el tiempo que se tarda en forzar la cerradura para acercarse sigilosamente a los personajes por la espalda a través de dos pasadizos secretos. Una vez en posición, más o menos para cuando los personajes logren abrir el cofre, los skavens les atacarán desde atrás. El vidente adepto tiene bajo su mando a 1d10+3 skavens (usa las características que aparecen en **A. El pozo**), y si es necesario puede llamar más de otras partes de la madriguera. Los personajes que superen una **tirada Difícil (-20%) de Percepción** detectarán los pasadizos secretos.

Si examinan cuidadosamente la estalagmita y sacan una **tirada Difícil (-20%) de Buscar**, encontrarán una palanca oculta junto a la base. Si accionan la palanca, la formación rocosa se retirará hacia un pasadizo que hay detrás de ella, franqueando el acceso a la madriguera skaven.

Vidente adepto

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35%	30%	30%	42%	50%	40%	40%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	2	0	0

Habilidades: Buscar, Canalización, Cortileo, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Chillonés, Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Magia), Montar, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría académica (Demonología, Magia), Sabiduría

popular (Enanos), Sabiduría popular (Imperio Subterráneo) +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Sentir magia, Supervivencia

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Especialista en armas (Honda), Magia menor (Alarma mágica, Armadura de Aethyr), Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Meditación, Muy resistente, Pericia subterránea, Saber oscuro (Caos)*, Visión nocturna

* **Reglas especiales:** *Hijos de la Rata Cornuda* proporciona información adicional sobre el Saber oscuro (Skaven). Si no tienes este libro, puedes emular los hechizos de los videntes grises utilizando el Saber oscuro (Caos) y sustituyendo relámpago por *invocar demonio menor* y tormenta de rayos por *invocar horda de demonios*.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (espada) y honda

D. RÍO SUBTERRÁNEO

La forma más difícil de entrar en la madriguera skaven es atravesando el río subterráneo. Es muy caudaloso y traicionero; traza curvas peligrosamente cerradas y el techo se encuentra a distintas alturas. Surcar el río a nado es prácticamente un suicidio, ya que el agua está muy fría y la corriente es muy fuerte. Todas las **tiradas de Remar** y de **Nadar** son **Muy difíciles (-30%)**.

I. CAVERNA DE LOS GUARDIAS SKAVENS

Los skavens usan esta caverna para proteger la entrada oculta que hay tras el bloque de granito de la **localización B**. Hay un redil al fondo de la cámara con barras de metal que van del techo al suelo, dentro del cual guardan entre una y tres ratas ogro en todo momento. Su los skavens detectan intrusos, sus señores de las bestias soltarán a las ratas ogro para que defiendan la madriguera. Hay dos señores de las bestias por cada rata ogro presente. Si las cosas pantan mal, uno de ellos intentará escapar para dar la alarma en la madriguera.

Skavens señores de las bestias

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35%	30%	30%	42%	50%	40%	40%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	2	0	0

Habilidades: Adiestrar animales +20%, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Chillonés), Mando +20%, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (Presa), Pericia subterránea, Visión nocturna

Reglas especiales:

Maestros del látigo: Los señores de las bestias son expertos controlando ratas ogro, ratas gigantes y demás creaciones del clan Moulder. Reciben una bonificación de +20% a las tiradas de Adiestrar animales y Mando cuando dirigen manadas compuestas por estas criaturas.

Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero y gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), látigo

Ratas ogro

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
36%	0%	54%	47%	25%	12%	17%	10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	28	5	4	6	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esquivar, Intimidar +10%, Percepción

Talentos: Armas naturales, Golpe lateral, Golpe poderoso, Intrépida, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Necesidad de orientación: Las ratas ogro han sido criadas de forma sistemática con un único propósito: luchar bajo las órdenes de un adiestrador. Sin órdenes claras ni un skaven al mando que las dirija, se agolparán indecisa entre sí. Las ratas ogro atacarán y matarán a todo lo que les dañe, pero por lo demás su conducta será sumamente errática si pierden al adiestrador o si ya han cumplido su última orden. Para que una rata ogro pueda actuar, deberá superar una tirada de Voluntad; si la falla no podrá hacer otra cosa que quedarse boquiabierto y babeando.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras

2. CAVERNA DEL HECHICERO SKAVEN

Siempre hay un vidente adepto skaven en esta cueva (sus características se dan en la página 51), protegiendo la entrada secreta a la madriguera que se encuentra en la localización C. Junto a las 1d10+3 ratas de clan que tiene bajo su mando (ver página 50), utiliza los pasadizos que salen de esta habitación para atacar a los intrusos de la forma más efectiva. Si dispone de tiempo, también avisará a los skavens de la localización 3. Los skavens de esta caverna también reaccionarán si algún intruso entra en su madriguera a través del bloque de granito de la localización B.

Los skavens duermen en colchones que hay desperdigados por el suelo a lo largo de la pared sur. El vidente adepto duerme en una alcoba diminuta que hay al norte. Junto a su colchón hay una silla y un pequeño escritorio con pergaminos, una pluma y una vela. Guarda cuatro gemas bajo su colchón (entre todas suman un valor de 50 *co*), que pueden descubrirse con una tirada Desafiante (-10%) de Buscar.

3. ESCORIA SKAVEN

Los skavens viven bajo una estricta jerarquía en la que los fuertes e inteligentes suben rápidamente a la cima trepando sobre las espaldas de sus hermanos menos afortunados. Esta cámara es el hogar de los skavens de más baja ralea del clan Vechiare. La habitación apesta terriblemente y la cueva está llena de desperdicios y excrementos. Los pocos skavens que demuestran su valía en la defensa de la madriguera pueden ser asignados a un clan de guerreros. En todo momento hay aquí 2d10 skavens.

Escoria skaven

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25%	20%	25%	30%	35%	25%	25%	15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	2	3	5	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esconderse, Hablar idioma (Chillonés), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Skaven), Supervivencia

BILIS DE ENANO

La bilis de enano es un hongo que sólo crece en las cavernas de Karak Azgal. Tiene un color rojizo y crece en entornos húmedos y fríos, frecuentemente cerca de las conocidas setas rusulas de la locura. Su nombre se lo pusieron los elfos hace mucho tiempo, ya que los enanos sabían cocinar los hongos como alimento a pesar de su sabor amargo. Para ser eficaz como veneno, el hongo debe ser macerado y luego hervido en agua hasta crear un líquido muy viscoso, que luego puede aplicarse a un arma. Todo el que sea herido por un arma cubierta de bilis de enano deberá superar una tirada de Resistencia o quedará paralizado durante 1d10 asaltos.

Talentos: Especialista en armas (Honda), Pericia subterránea, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (espada)

4. CAVERNA DE LA EMBOSCADA

Esta caverna es el lugar perfecto para una emboscada skaven, ya que en ella convergen seis pasadizos distintos. Si los skavens son conscientes de que hay intrusos en su madriguera, los atraerán hasta aquí y atacarán desde todos los flancos a la vez. Como el vidente gris siempre está necesitado de nuevos sacrificios, los skavens intentarán capturar tantos intrusos como les sea posible. La cantidad de skavens que tenderán la trampa depende de quienes hayan sido alertados en la madriguera. Hay ejemplos de skavens del clan Vechiare en otras descripciones numeradas de este nivel. Escoge los que presenten un desafío adecuado para el grupo de personajes.

5. CAVERNAS DE LAS SETAS

Las dos cavernas de esta zona son húmedas y resbaladizas, y están repletas de una gran variedad de hongos y setas. Los asesinos skavens acuden aquí para recoger setas rusulas de la locura y otro tipo de hongo único en Karak Azgal, la bilis de enano, para usarlos en combate contra sus enemigos. Si un personaje sabe qué buscar, podrá recolectar 1d10 lotes de ambos hongos en estas cavernas. Existe una posibilidad del 20% de que haya un asesino skaven en una de estas cavernas haciendo lo mismo.

Asesino del clan Eshin

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43%	41%	30%	43%	53%	26%	30%	15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	4	6	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esconderse +10%, Esquivar, Hablar idioma (Chillonés), Movimiento silencioso +10%, Nadar, Orientación +10%, Percepción +10%, Preparar venenos, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Supervivencia

Talentos: Desenvainado rápido, Errante, Especialista en armas (Arrojadizas, Honda), Orientación, Parada veloz, Pericia subterránea, Pies ligeros, Visión nocturna

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: 2 armas de mano, honda o estrellas arrojadas, veneno

6. CUBIL DE LAS RATAS GIGANTES

El suelo de estas dos cámaras está cubierto de montículos de tierra e inmundicias que emanan un horrible hedor. Los señores de las bestias del clan Moulder utilizan esta caverna para alojar a sus ratas gigantes mutantes. Estos monstruos deambulaban por toda la madriguera, pero vuelven aquí para descansar. Los señores de las bestias tienen un silbato especial con el que pueden convocar a las ratas si lo necesitan. En todo momento hay 2d10 ratas gigantes aquí.

Si alguien tiene la entereza suficiente para rebuscar entre los montículos y supera una tirada Desafiante (-10%) de Buscar, descubrirá 1d10 gemas (cada una de ellas por valor de 1d10 *co*).

Ratas gigantes

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	7	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Movimiento silencioso, Nadar +10%, Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Dientes

7. ENTRADA A LA MADRIGUERA PRINCIPAL

Esta caverna vacía tiene un techo abovedado muy elevado (unos seis metros de media). En el rincón del nordeste hay una cornisa que cuelga sobre la sala a tres metros de altura. En ella hay un pasadizo oculto que conduce a la madriguera skaven. El pasadizo puede encontrarse con una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar**.

Si los skavens son conscientes de la presencia de los intrusos, y todos sus demás intentos por detenerlos han fracasado, intentarán resistir aquí para prohibirles la entrada a la madriguera. Dos monjes de plaga skavens armados con esferas de viento envenenado se esconden en unas grietas que hay sobre la cornisa. Cuando los intrusos lleguen al centro de la habitación, los skavens arrojarán las mortíferas esferas. Una vez despejado el veneno, los skavens atacarán a los intrusos desde los pequeños pasadizos que hay a ambos lados de la habitación, mientras los monjes de plaga descienden de la cornisa para enfrentarse de cerca a los supervivientes. La cantidad exacta de skavens presentes aquí varía según los enfrentamientos anteriores en esta zona. Saca a los skavens supervivientes de las zonas restantes para esta batalla final.

Monjes de plaga

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Escalar, Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (Chillonés), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría académica (Religión) +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Supervivencia

Talentos: Ambidestro, Frenesí, Intrépido, Pericia subterránea, Resistencia a enfermedades, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: 2 armas de mano, esfera de viento envenenado

8. LABORATORIO DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS

Esta caverna está repleta de bancos y mesas cubiertas con instrumentos de aspecto perverso y grilletes deslustrados. Hay un foso excavado en el suelo, de cuatro metros de profundidad, y con un borde de piedra manchado de sangre. Aquí es donde los señores de las bestias experimentan y mutan a sus criaturas para someterlas a su voluntad. Existe un 50% de posibilidades de que haya dos señores de las bestias aquí trabajando con una rata ogro cuando lleguen los personajes (usa las características indicadas en las páginas 51 y 52, respectivamente). La jaula más grande contiene cuatro ratas ogro, y otras cuatro, más pequeñas, contienen dos garrapatos rata cada una.

La cantidad de señores de las bestias y criaturas que haya en esta sala varía en función de lo que haya ocurrido hasta el momento en la madriguera. El clan cuenta actualmente con un total de cinco ratas ogro y diez garrapatos rata a su disposición, además de entre veinte y treinta ratas gigantes en la localización 6.

Garrapato rata

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51%	0%	33%	35%	66%	5%	22%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	10	3	3	7	0	0	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Inquietante, Intrépido, Temible, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Mutaciones del Caos: a la hora de crear un garrapato rata, los señores de las bestias del clan Moulder procuran seleccionar garrapatos que posean mutaciones del Caos beneficiosas. Tira 1d10 por cada garrapato rata para determinar qué mutación tiene. Sus opciones favoritas son 1-2) Piel escamosa, 3-4) Regeneración, 5-6) Piel correosa, 7-8) Pesado, 9-10) Sed de sangre.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y dientes

ESFERA DE VIENTO ENVENENADO

Esta perversa creación de los monjes de plaga skavens es una letal arma arrojada que se lanza como si fuera una granada. Es una esfera de cristal llena de una mezcla gaseosa verde y venenosa imbuida de piedra de deformidad. La esfera estalla al impactar y libera una nube de gas venenoso. El atacante escoge un blanco y luego realiza una **tirada de Habilidad de proyectiles**. Si la consigue, centra la plantilla pequeña de hechizo sobre el punto de impacto. Todo el que sea alcanzado por la plantilla deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Resistencia** o sufrirá 4 Heridas (ignorando armadura y Resistencia). La nube permanece en su lugar durante 2 asaltos, y luego se disipa. Todo el que no salga del alcance de la nube con su próxima acción, o que entre dentro de la nube, deberá volver a efectuar la tirada para no sufrir otras 4 Heridas adicionales.

Si se falla la tirada de Habilidad de proyectiles, tira 1d10. Si sacas un 1, la esfera se resbala de la mano del atacante y se rompe a sus pies. Coloca la plantilla pequeña de hechizo centrada sobre su casilla y calcula el daño con normalidad. Si sacas un 10, la esfera se cae de la mano del atacante, pero no se rompe con el golpe; Podrá recogerse de nuevo con media acción. Si sacas entre 2 y 9, consulta la tabla que hay a continuación para determinar la dirección del lanzamiento fallido, y tira otro 1d10 para calcular la distancia en metros respecto del blanco original a la que hay que colocar la plantilla.

DESVIACIÓN DE LA ESFERA DE VIENTO ENVENENADO

2	3	4
5	Blanco	6
7	8	9

9. GUARIDA DE LOS SEÑORES DE LAS BESTIAS

Esta enorme caverna es el hogar de los señores de las bestias del clan Vechiare. Por todo el lugar hay diseminados sucios catres, y en el centro de la sala hay una gran columna que los skavens usan para practicar su destreza con el látigo. Hay un total de quince señores de las bestias (ver características en página 51) en el clan. Reaccionarán ante cualquier ruido que oigan en la localización 8.

El jefe de señores de las bestias Thrakk vive en el rincón nordeste de la cueva, en una alcoba. Su catre es mayor y sólo un poco más limpio que el de sus hermanos. También hay un cofre cerrado en su alcoba. Una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras** servirá para abrirlo, revelando en su interior 20 *co*, dos gemas por valor de 10 *co* cada una, y un látigo con mango de marfil por valor de 23 *co*.

Jefe de señores de las bestias Thrakk

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
47%	35%	42%	43%	55%	27%	39%	32%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	5	0	0	0

Habilidades: Adiestrar animales +20%, Buscar, Escalar, Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (Chillonés), Intimidar, Mando +20%, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (Presa), Golpe letal, Golpe poderoso, Pericia subterránea, Visión nocturna

Reglas especiales:

Maestros del látigo: Los señores de las bestias son expertos controlando ratas ogro, ratas gigantes y demás creaciones del clan Moulder. Reciben una bonificación de +20% a las tiradas de Adiestrar animales y Mando cuando dirigen manadas compuestas por estas criaturas.

Armadura: Armadura media (camisa de malla y yelmo)



Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Arma de mano (espada)

Látigo de dientes de rata: Thrakk hizo este látigo él mismo para poder infligir más daño con cada azote. Ha fijado dientes muy afilados al extremo del látigo para que laceren la piel de su víctima. El látigo inflige un daño de BF-2 en lugar de BF-4.

10-II. RATAS DE CLAN

Estas cavernas son el hogar del grueso del clan Vechiare. Hay un total de 60 ratas de clan (ver características en página 50), y en cada una de estas cavernas vive la mitad de ellas. Hay un foso con ascuas que se usa para cocinar la comida, y colchones tirados por el suelo para que los skavens puedan dormir. Hay muy poco de valor en ambas salas. Una **tirada de Buscar** revela en total unas 50 *co* en gemas repartidas entre las dos cuevas.

12. LABORATORIO DEL CLAN PESTILENS

De la entrada de esta sala emanan gases nocivos que se propagan por todo el corredor. Hay cuatro grandes tinajas en esta cueva, llenas de un líquido verdoso. Los monjes de plaga usan esta cámara para crear esferas de viento envenenado. En toda la pared nordeste hay un estante con dos docenas de esferas de cristal vacías.

Los monjes de plaga fabrican las esferas de viento envenenado en la mesa de la pared norte. En un soporte de bronce hay un diamante afilado (15 *co*) que se usa para practicar agujeros en las esferas de cristal; a su lado hay un pequeño bloque de cera amarillenta, con la que sellan las esferas una vez llenas de gas. Junto a la mesa hay un horno y el tubo hueco alargado de metal que usan para hacer las esferas de cristal.

Existe un 50% de posibilidades de que haya cinco monjes de plaga (ver características en la página 51) trabajando aquí para producir más de estos siniestros artefactos.

13. GUARIDA DEL CLAN PESTILENS

Este inmundio cubil es el alojamiento de los monjes de plaga del clan. Pegado a la pared sur de esta sala hay una pequeña capilla hecha de huesos, sobre la cual descansa el símbolo híbrido de la Rata Cornuda. En todo momento hay aquí 1d10 monjes de plaga (ver características en página 51). Sin embargo, es preciso señalar que como sólo hay diez en el clan, habrá que restar los que ya hayan sido eliminados. Todo monje de plaga que sea encontrado aquí invocará a la Rata Cornuda y atacará. No hay nada de valor en esta sala.

14. RÍO SUBTERRÁNEO

Las aguas oscuras y revueltas de este río subterráneo contienen numerosos peces pálidos. Los skavens utilizan esta agua para beber, y de vez en cuando cazan peces con redes. En todo momento habrá 1d10 ratas de clan (ver características en página 50) apiñadas aquí, bebiendo, deshaciéndose de desechos o pescando. Atacarán a los PJ nada más verlos.

15. GUARDIA DEL VIDENTE GRIS

Esta nauseabunda cámara vacía aloja a la guardia de élite que sirve al vidente gris. Apretados alrededor de hogueras humeantes hay tres grupos de cinco guardias, un total de quince guerreros. Si el vidente gris se ve amenazado, responderán en dos asaltos. En caso contrario, ladrarán una advertencia a su amo y atacarán a cualquier intruso que no sea un skaven.

GUARDIA DEL VIDENTE GRIS

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45%	30%	40%	45%	45%	25%	35%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	4	5	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esconderse, Esquivar, Hablar idioma (Chillonés), Mando, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Supervivencia
Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Especialista en armas (Honda), Golpe poderoso, Pericia subterránea, Visión nocturna
Armadura: Armadura media (cota de malla con mangas y yelmo)
Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 0
Armas: Arma de mano (espada), arma grande (alabarda), honda

16. CÁMARA DEL VIDENTE GRIS

Farquan pasa casi todo el tiempo en esta cámara estudiando volúmenes antiguos, rezando a la Rata Cornuda e intentando averiguar cómo aplastar a su archienemigo, el ingeniero brujo Skreet. Su garrapato rata Skarl descansa en la misma entrada de la habitación, protegiéndola de intrusos no deseados. En la pared del sureste de la cueva hay una estantería de libros, un pequeño escritorio cubierto de papeles, y un catre con cojines.

El rincón del nordeste está ocupado por un santuario a la Rata Cornuda y una plataforma elevada que rodea un gran foso abierto. El foso tiene quince metros de profundidad y sus paredes son lisas. El borde del foso está salpicado de manchas de sangre, restos de los muchos sacrificios de Farquan. Para saber lo que vive al fondo del foso, consulta la descripción de la localización 19.

Si los PJ atacan a Farquan aquí, emitirá un chillido terrible para alertar a sus guardias (localización 15). En ese mismo asalto, Skarl (ver características en la página 49) se abalanzará hacia los PJ para colocarse entre ellos y su amo. Entretanto, Farquan se aleja cojeando hacia un rincón seguro y se traga un pedazo de piedra de disformidad antes de convocar los terribles poderes oscuros de su deidad, para desatar sus perversos hechizos. Si las cosas le van mal y su muerte es inminente, se arrojará al foso como sacrificio final a la Rata Cornuda, con la esperanza de que sus atacantes le sigan y encuentren la muerte en las cavernas inferiores.

Los personajes podrán encontrar la puerta secreta del extremo sur de la cámara si consiguen una **tirada Muy difícil (-30%) de Percepción**.

17. CELDAS DE LOS SACRIFICIOS

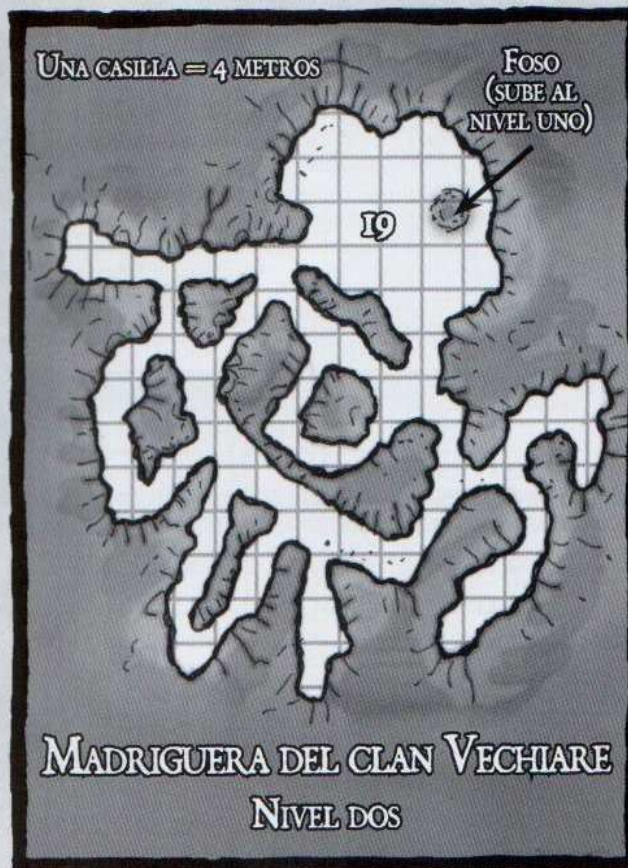
El vidente gris usa esta habitación para encerrar a sus prisioneros antes de sacrificarlos a la Rata Cornuda. La entrada está bloqueada con barras de hierro y una cerradura en el centro; para abrirla es necesaria una **tirada Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras**. El vidente gris posee la única llave. En todo momento hay 1d10-1 prisioneros aquí. Pueden ser de cualquier raza que quieras, aunque la mayoría deberían ser enanos, humanos o skavens. Si tienes pensado usar Karak Azgal en combinación con alguna campaña, éste podría ser un lugar excelente para ubicar a un PNJ importante.

18. SALA DEL TESORO

En esta habitación se guarda el tesoro del clan. Si los aventureros vinieron buscando un artefacto o herencia, aquí debería estar. Dentro de esta caverna, por lo demás ordinaria, hay cuatro cofres. Están todos cerrados, y cada uno de ellos requiere de una **tirada Muy difícil (-30%) de Forzar cerraduras** para poder abrirse. Dentro de los cofres hay 55 *co*, 120 *co*, 51 *co* y 105 *co*, respectivamente. En el suelo hay un alijo oculto que puede descubrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Percepción**; en su interior hay 2d10 gemas con un valor total de 2d10 *co*.

19. CUBIL DEL DEMONIO RATA

El pozo de sacrificios que desciende quince metros desde la guarida del vidente gris da a una cámara de gran tamaño, llena de huesos y despojos. Esta caverna, y la red de túneles que parten de ella, son el hogar de un engendro caótico de la mismísima Rata Cornuda. El demonio se alimenta de los sacrificios que le proporciona el vidente gris, y a cambio le ayuda potenciando sus hechizos. Aquellos lo bastante insensatos como



para bajar por este pozo (ya sea por elección o por coacción) tendrán que enfrentarse a esta abominación. El demonio rata atacará de inmediato, y se servirá de su conocimiento de los túneles para atrapar a sus víctimas.

Demonio rata

La influencia deformadora del Caos y la Rata Cornuda, deidad de los skavens, han creado esta horrible criatura. Tiene cabeza de rata y unos enormes cuernos curvos. Camina sobre dos o cuatro patas, y a menudo cambia mientras avanza. El demonio tiene garras afiladas y una cola con pinchos para atacar a sus enemigos. A pesar de su aspecto grotesco y el repugnante entorno en el que vive, el demonio es inteligente y le gusta burlarse de sus víctimas en el idioma de los demonios o de los skavens (según quien sea su comida).

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
71%	25%	52%	48%	60%	30%	56%	9%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	5	4	5	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Chillonés, Lengua oscura), Intimidar, Lengua arcana (Demoníaca), Percepción

Talentos: Ambidiestro, Armas naturales, Aura demoníaca, Golpe poderoso, Intrépido, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Mutaciones: Apariencia bestial, Cola con pinchos, Cuernos, Garras, Patas animales, Pelaje grueso

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 1

— EL CLAN SKREET —

El clan Skreet ha hallado su hogar en las viejas fraguas enanas de Karak Azgal, en el **nivel seis**. Un río de lava procedente del interior de la montaña aún proporciona calor a las fraguas, mucho después de que los enanos se hayan marchado. Desde aquí, el ingeniero brujo Skreet utiliza los métodos del clan Skryre para crear armas alimentadas por piedra de disformidad. Su clan es pequeño, pero tienen una guarida muy defendible y armas poderosas que les ayudan a sobrevivir.

Skreet, ingeniero brujo del clan Skryre

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
55%	45%	63%	51%	70%	50%	45%	35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	6	5	5	0	0	0

Habilidades: Escalar +10%, Escondarse, Esquivar, Hablar idioma (Chillónés, Lengua goblin, Reikspiel), Intimidar, Mando, Movimiento silencioso, Nadar, Percepción +10%, Sabiduría popular (Skaven) +20%, Supervivencia +10%, Taser

Talentos: Desenvainado rápido, Especialista en armas (Honda, Ingeniería, Pólvora), Golpe poderoso, Muy resistente, Parada veloz, Pericia subterránea, Visión nocturna

Armadura: Armadura de malla de piedra de disformidad: Skreet ha insuflado el poder de la piedra de disformidad a su cota de malla con mangas y a su cofia de malla, por lo que emiten un brillo verdoso. La piedra de disformidad aumenta la protección de la armadura un +2 en cada localización. Cualquiera que no sea skaven y toque la armadura deberá superar una tirada Dificil (-20%) de Voluntad o desarrollará una mutación del Caos.

Puntos de armadura: Cabeza 4, brazos 4, cuerpo 4, piernas 0

Armas:

Pistolas brujas personalizadas: Skreet fabricó él mismo estas pistolas para que disparasen balas imbuidas del poder de la piedra de disformidad. Se consideran armas de pólvora con daño 5 y alcance 12/24, y se requieren 2 asaltos completos para recargarlas. Estas armas también tienen la propiedad Poco fiable.

Lanza de rayos de disformidad: Skreet fabricó esta lanza con hierro meteorico que encontró en las fraguas de los enanos. Posee en un extremo un pequeño generador alimentado por piedra de disformidad que produce una carga de rayo de disformidad. Si consigue un impacto, la lanza emite una descarga e inflige un impacto adicional de daño 4 a la víctima. La lanza necesita todo un asalto para recargar, pero durante ese tiempo Skreet puede usarla para atacar normalmente. El arma tiene la propiedad Experimental y el generador aumenta su peso, por lo que pierde la propiedad Rápida.

Skreet era el consejero y lugarteniente del vidente gris Farquan, así como un miembro de confianza del clan Vechiare. Cuando se enteró de que el kaudillo orco Gorgal se había topado con los restos de un meteorito lleno de piedra de disformidad, imploró a Farquan que atacara a los pieles verdes para arrebatársela. El vidente gris se negó a considerar siquiera el ataque, pues la idea procedía de un subordinado, y respondió que el clan ya tenía suficiente provisión de piedra de disformidad.

Skreet, que era mucho más inteligente que el vidente gris, vio aquella reserva de piedra de disformidad como un medio para ganarse el respeto y el poder que merecía, por lo que salió discretamente de su guarida y buscó a los pieles verdes. Al principio los orcos no se mostraron receptivos a un intercambio y trataron de matar al ambicioso skaven, pero Skreet prometió a los orcos armas formidables alimentadas por piedra de disformidad (promesa que no pretendía cumplir). Gorgal, que no es famoso por su intelecto, accedió al trato con la intención de matar al skaven una vez consiguieran las armas. Tras cerrar el trato, Skreet volvió con los suyos, reunió a sus leales seguidores y se marchó con la piedra de disformidad y las provisiones, lo cual enfureció al vidente gris y le granjeó su eterna enemistad. En su huida, Skreet y sus renegados se asentaron en las antiguas fraguas enanas, donde trabajan afanosamente para construir terribles armas de guerra.

Skreet es irascible y autoritario, y espera una obediencia absoluta de los miembros de su clan. Ha ordenado a sus esbirros que arrojen a la lava a todo el que se atreva a desobedecerle. Es un paranoico, y le preocupa continuamente que Farquan vaya a por él o que el kaudillo se canse de su acuerdo e intente destruirle, por lo que mantiene una guardia constante en las entradas a sus dominios. Ha mejorado su fuerza mediante implantes de piedra de disformidad de diseño propio en cada uno de sus brazos. En cada uno de ellos tiene varillas de metal unidas a un pequeño generador de disformidad que lleva a la espalda; este artefacto le concede una bonificación de +20% a la Fuerza.

A. CÁMARA DE LA LAVA

Esta sala se muestra en el recuadro que hay dentro del mapa, marcado con una A por donde los personajes entran en la zona. Tal y como se indica, la parte superior del recuadro enlaza con la parte inferior izquierda del mapa principal.

La caverna tiene unos 44 metros de ancho por 68 metros de largo. Hay varios islotes de roca que sobresalen a unos diez metros por encima de la corriente de lava, por lo que hace mucho calor en esta sala. Algunos de estos islotes están conectados mediante burdos puentes colgantes hechos con tablones de madera, que forman una pasarela hacia el extremo opuesto de la caverna. Allí, los skavens tienen apostadas dos amerradoras (marcadas "AR" en el mapa) para defender la entrada de la guarida.

Siempre hay cinco skavens de servicio aquí, pero a veces se descuidan y no siempre están atentos a posibles intrusos. Si los personajes entran en esta zona, los skavens deberán superar una **tirada Desafiante (-10%) de Percepción** para reparar en ellos. Si alguno de ellos la consigue, cuatro skavens recogerán inmediatamente las amerradoras, se colocarán a cubierto en las zonas marcadas como "AR" en el mapa, y dispararán a los aventureros en cuanto estén a tiro. El quinto skaven correrá hacia el puente colgante marcado con una "P" en el mapa y lo retirará para que los personajes no puedan usarlo. Tardará una acción completa en hacerlo; después, se dirigirá a la **localización 1** para advertir al resto del clan de la presencia de intrusos.

AMERRATADORA SKAVEN

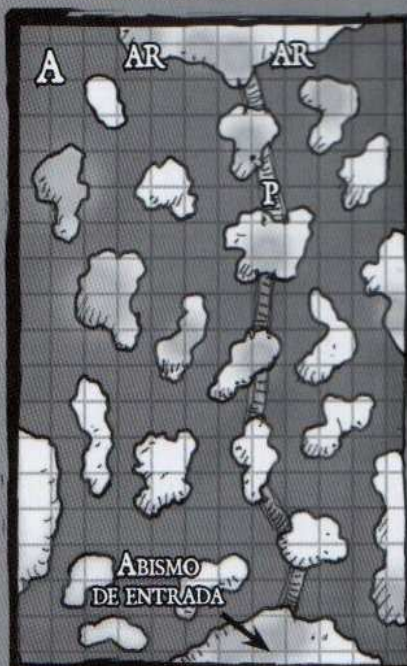
La amerradora es otra retorcida creación del clan Skryre capaz de efectuar múltiples disparos, cada uno de los cuales lleva un diminuto pedazo de piedra de disformidad. Para operar el arma son necesarios dos skavens, uno para empuñar el cañón del arma mientras el otro sostiene el contenedor de metal lleno de munición cargada con piedra de disformidad. Un tubo de metal flexible conecta la munición con el cañón, de modo que los skavens siempre deben permanecer juntos o de lo contrario tendrán que soltar el arma. No es posible operar el arma solo, ya que el skaven que sostiene la munición debe manejar un interruptor para controlar la cantidad de munición que pasa al arma.

La amerradora funciona de un modo similar al trabuco, ya que dispara una andanada de proyectiles desde el cañón que lo cubren todo en una zona de dos metros de ancho hasta el alcance máximo del arma (32 metros). La principal diferencia con el trabuco es que este arma no necesita ser recargada. Puede disparar continuamente hasta que se produzcan problemas en el disparo o se agote la munición (25 disparos); no hay tiempo de recarga. Todo el que sea alcanzado por los disparos debe superar una **tirada de Agilidad** o de lo contrario recibirá el daño. Ten bien presente que si algún personaje falla una **tirada de Agilidad** en la cámara de la lava, corre el riesgo de caer a ella.

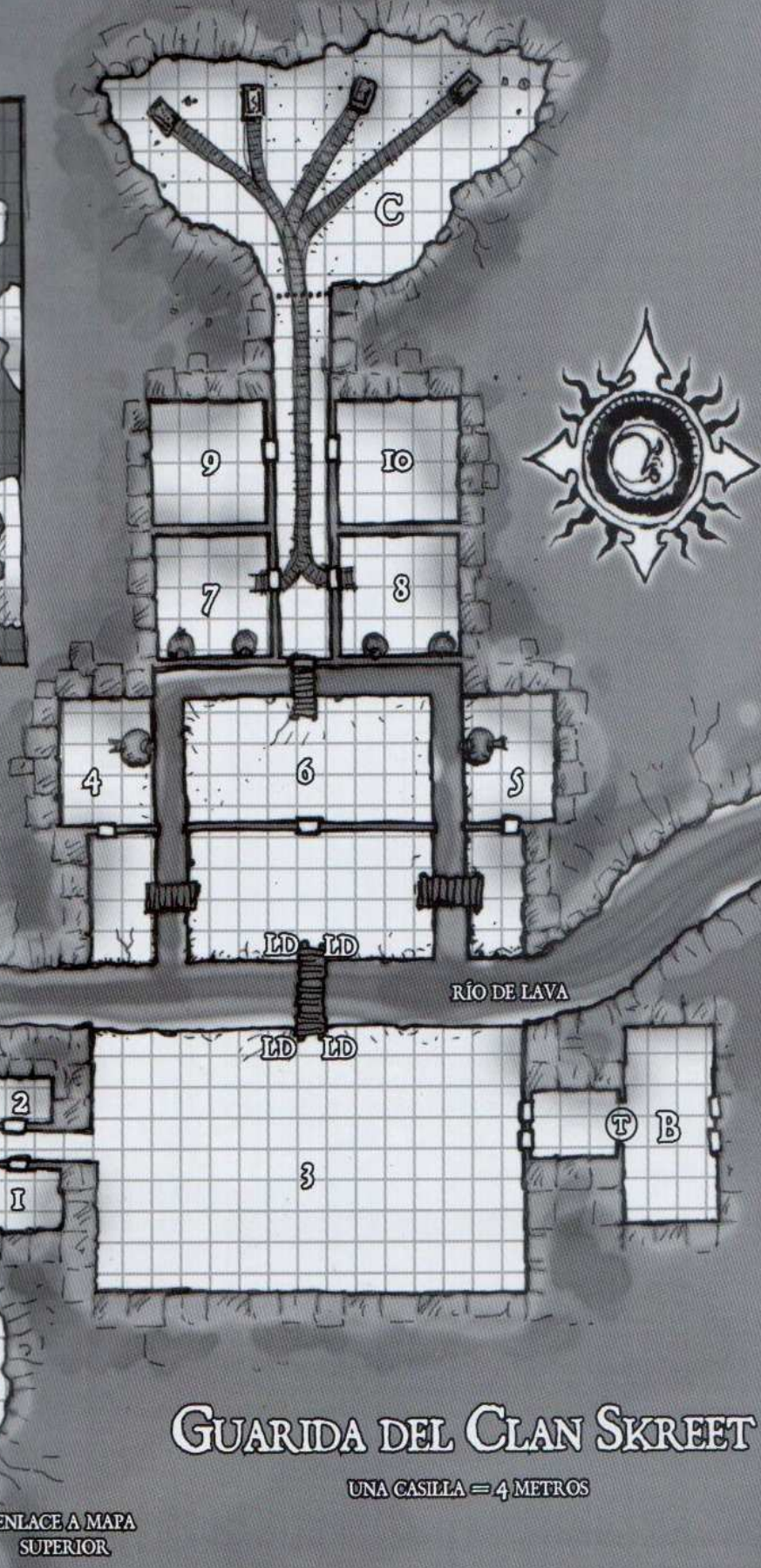
AMERRATADORA SKAVEN

Grupo	Daño	Alcance	Recarga	Propiedades
Ingeniería	3	32	Libre	Experimental, Metrala

ENLACE A MAPA INFERIOR



AR = AMERRATADORA



GUARIDA DEL CLAN SKREET

UNA CASILLA = 4 METROS

ENLACE A MAPA SUPERIOR

LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD

Esta diabólica creación del clan Skryre dispara llamaradas de fuego de disformidad. Para manejar el arma son necesarios dos skavens, ya que uno debe sostener el barril que contiene la mezcla de fuego de disformidad mientras el otro apunta con la bocacha del arma y dispara con ella. Por este motivo, los skavens trabajan en equipo y siempre deben permanecer juntos para no tener que soltar el arma.

Para disparar el arma, los skavens escogen un espacio cualquiera dentro de su alcance máximo (24 metros) y realizan una tirada de Habilidad de proyectiles. Si la consiguen, coloca la punta de la plantilla de fuego en esa casilla, partiendo de la casilla donde está el lanzallamas. Todo el que sea alcanzado por la plantilla deberá superar una **tirada de Agilidad** o sufrirá un impacto de daño 5 que ignora armaduras. En el asalto siguiente, el jugador deberá realizar otra **tirada de Agilidad** para no empezar a arder. Consulta la página 136 del manual básico de WJDR para más detalles sobre el daño por fuego. Si fallan el disparo, tira 1d10. Si sacas un 1, el arma no habrá disparado debido a un fallo, pero podrá hacerlo el turno siguiente. Si sacas un 10, el lanzallamas de disformidad se habrá atascado y no volverá a disparar hasta que se consiga una **tirada de Sabiduría académica (Ingeniería)**. Si sacas entre 2 y 9, consulta la tabla que hay a continuación para determinar la dirección del disparo fallido, y tira otro 1d10 para calcular la distancia en metros respecto del blanco original a la que hay que colocar la plantilla de fuego.

LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD

Grupo	Daño	Alcance	Recarga	Propiedades
Ingeniería	5	12/24	Media	Experimental

DESVIACIÓN DEL LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD

2	3	4
5	Blanco	6
7	8	9

Los islotes de piedra son resbaladizos, y si se salta o se corre sobre ellos habrá que superar una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad** para no resbalar en el borde. Si algún personaje resbala, puede evitar una muerte segura superando una **tirada Desafiante (-10%) de Fuerza** para agarrarse al borde antes de caer a la lava.

Hostigadores del clan Skryre

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Chillonés), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría académica (Ingeniería), Sabiduría popular (Skaven) +10%, Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (Pólvora, Presa), Pericia subterránea, Pistolero experto, Recarga rápida, Visión nocturna

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano, 2 pistolas brujas

B. SANTUARIO FALSO

Esta era la entrada principal a las fraguas enanas en la era del apogeo de Karak Azgal. Los skavens lo consideraron un punto débil en sus defensas, de modo que Skreet ordenó construir una puerta secreta para ocultar la entrada. Arrastraron hasta aquí la estatua de un enano, y arreglaron el problema. Los skavens han tirado un montón de chatarra y desperdicios en esta habitación para que parezca abandonada.

Una tirada de Rutina (+10%) de Sabiduría académica (Religión) o de Sabiduría popular (Enanos) revelará que la estatua representa a Grungni, el dios enano de mineros y artesanos. La entrada oculta tras la estatua puede encontrarse con una tirada Desafiante (-10%) de Buscar; basta con empujar la estatua a un lado para tener acceso a la puerta. Los skavens construyeron una trampa (marcada en el mapa con la "T" en un círculo) por si algún intruso pasaba por la entrada secreta. Si se consigue una tirada Desafiante (-10%) de Percepción, se detectarán unos pequeños orificios a cada lado de la pared, así como una placa de presión en el suelo, que delatan la presencia de una trampa. Si ésta es activada, de cada pared saldrán disparados cuatro dardos; si los personajes que estén en la zona no consiguen una tirada Desafiante (-10%) de Agilidad, sufrirán un impacto de daño 4. La trampa puede desactivarse con una tirada Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras. Los dardos han sido envenenados con rastro de manticora (ver página 122 del manual básico de WJDR).

C. MONTACARGAS DE SUMINISTRO

Los enanos usaban esta enorme caverna para bajar minerales y demás suministros a las fraguas. Hay cuatro montacargas en la pared posterior de la cámara, y vías férreas que van hacia cada uno de ellos para las vagonetas mineras dibujadas en el mapa. Las cuatro vías convergen en una sola que sube hacia un rastrillo en el extremo meridional de la sala. En la confluencia de las vías hay una palanca mediante la cual se selecciona el camino de cada vagoneta. Éstas están vacías, pero aún funcionan y pueden empujarse por las vías con una **tirada de Rutina (+10%) de Fuerza**. Una vez que la vagoneta empiece a moverse, el corredor del sur tiene una ligera pendiente para que coja velocidad. La vagoneta tiene un freno de mano para aminorar si es necesario. Hay otra palanca en el exterior de las puertas a las **localizaciones 7 y 8** que pueden accionarse para que la vagoneta entre en ellas. El rastrillo está echado y los controles están al otro lado del corredor. Aun así, puede subirse por la fuerza mediante una **tirada Difícil (-20%) de Fuerza**.

El montacargas del extremo de la derecha es el único que todavía funciona. En la **Zona B. Montacargas de suministro** (página 66) hay una descripción del funcionamiento de estos montacargas. Por los demás huecos de montacargas se puede trepar con una **tirada Desafiante (-10%) de Escalar**. También puedes usar estos huecos para conectar la guarida de los skavens con otras secciones de las ruinas, ya sea por encima o por debajo.

Skreet es consciente del riesgo de infiltración que presenta esta zona, y ha colocado en ella a un guardián muy especial para proteger esta parte de la guarida. Poco después de marcharse del clan Vechiare, sus hombres y él se toparon con una manticora herida que estaba al borde de la muerte. Comprendiendo el potencial que ofrecía tener a tal criatura como aliada, la arrastraron hacia las fraguas. Con ayuda de tres señores de las bestias que desertaron de su antiguo clan, la cuidaron hasta devolverle la salud. La criatura vive ahora en esta cámara, y los skavens la mantienen contenta alimentándola todos los días con prisioneros capturados o cualquier otra cosa que puedan encontrar en las profundidades para satisfacer su apetito. Como consecuencia de las heridas sufridas, ya no puede volar y se mueve más despacio de lo normal en su especie.

Manticora

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
54%	0%	55%	67%	48%	16%	43%	15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	38	5	6	4	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Aterradora, Golpe letal, Golpe poderoso, Visión nocturna, Volador, Voluntad de hierro

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y dientes

1. ALOJAMIENTO DE LOS HOSTIGADORES

Esta habitación pequeña es el dormitorio de diez hostigadores skavens (ver características en página 58). Se turnan en equipos de cinco para vigilar la entrada de la cámara de lava a la guarida skaven. Siempre hay al menos cinco skavens aquí, a no ser que hayan sido convocados para ayudar a defender la guarida de un ataque. Duermen sobre diez esteras de piel, dispersas por toda la cámara. El lugar apesta terriblemente. Si alguien logra soportar el hedor el tiempo suficiente para echar un vistazo alrededor, una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar** revelará un total de 1d10 gemas por valor de 1d10 *co* cada una.

2. ALMACÉN DE MUNICIÓN

Los hostigadores que vigilan la cámara de lava usan esta sala para almacenar la munición de sus amerradoras. En las estanterías que cuelgan de las paredes hay un total de seis contenedores llenos de proyectiles de piedra de disformidad. En el centro de la habitación hay una mesa, sobre la que descansa una amerradora. Para conectar el arma a un barril de munición se necesita una **tirada Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Ingeniería)**. Para más detalles sobre este arma, consulta la página 56.

3. LA CÁMARA DE FUEGO

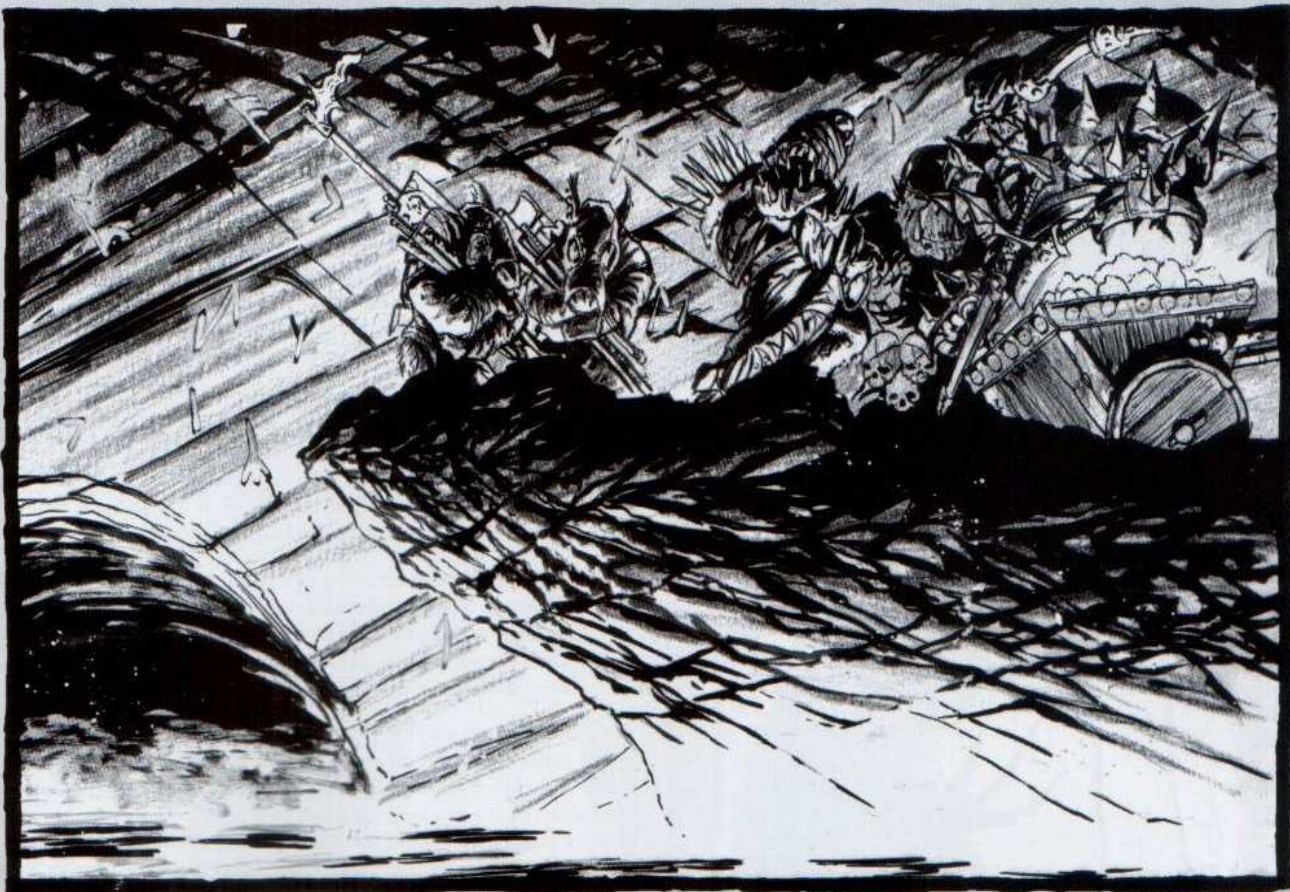
Si los personajes recorren el pasillo que pasa por las **localizaciones 1 y 2**, o abren las puertas que hay tras la trampa de la **localización B**, serán recibidos por una oleada de intenso calor procedente de la lava que fluye por esta cámara. Las paredes y el suelo de la sala, así como el techo abovedado que se alza a doce metros por encima de ella, están inscritas con brillantes runas naranjas. Una **tirada Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Runas)** indica que se trata de poderosas runas de guarda, diseñadas para proteger la sala del calor y de desbordamientos de lava.

En los rincones del sureste y el suroeste hay unas enormes estatuas de bronce, de diez metros de altura, que representan a formidables enanos, uno de ellos esgrimiendo un martillo y el otro afilando una hoja de hacha. Una **tirada de Rutina (+10%) de Sabiduría académica (Religión)** o de **Sabiduría popular (Enanos)** revela que se trata de distintas manifestaciones del dios enano Grungni.

Las tres puertas que hay al norte de la cámara conducen al interior de la guarida skaven, pero sólo puede llegarse a ellas cruzando varios puentes que hay sobre el río de lava que atraviesa la habitación. Siempre hay cuatro hostigadores (ver características en página 58) de guardia a ambos extremos del puente principal, situados detrás de barricadas de piedra (marcadas como "LD" en el mapa). Portan lanzallamas de disformidad, y atacarán a cualquier intruso que intente atravesar los puentes.

Cuando los PJ entren por primera vez en esta zona, se toparán con el primer intercambio entre los skavens y los orcos. El clan de Gorgal acaba de llegar transportando un montón de piedra de disformidad. Les aguarda Grott, asesino y segundo al mando en la operación de Skreet. Para asegurarse de que el intercambio transcurre sin incidentes, Grott tiene un equipo de lanzallamas de disformidad y cinco hostigadores skavens (ver características en página 58) listos para saltar si los orcos se ponen impertinentes. Los hostigadores tienen cinco pistolas brujas defectuosas, cada una de las cuales está diseñada para explotar en cuanto el usuario apriete el gatillo. Skreet sabe que Gorgal será el primero en probar las armas, y si mata al kaudillo los orcos se sumarán en la confusión mientras luchan por asumir el liderazgo.

Si los PJ no interfieren, el intercambio se realizará sin problemas: los hostigadores entregarán armas a cambio del mineral corrupto, y ambos bandos se retirarán lenta y cuidadosamente, pensado que acaban de timar al otro. Una vez tengan la piedra de disformidad en sus manos, los hostigadores llenarán una vagoneta con ella y la empujarán hasta la localización 6. Si los PJ atacan, los orcos tratarán de coger las pistolas, soltarán la piedra de disformidad e intentarán huir por el túnel. Mientras tanto, el equipo de lanzallamas de disformidad disparará al grupo de PJ, intentando alcanzar al máximo posible. Tres hostigadores, encabezados por Grott, atacarán a todo PJ que no haya sido alcanzado por las llamas, mientras los dos restantes se afanan por llevar la piedra de disformidad a la localización 6. Entretanto, Skreet ordenará a sus secuaces de dicha localización que se unan a Grott para destruir a los intrusos. Skreet les proporcionará fuego de cobertura con sus pistolas brujas hasta que los PJ se aproximen a su posición, momento en que se introducirá en la máquina descrita en la localización 6.



Grott, asesino del clan Eshin

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
53%	61%	40%	53%	73%	36%	35%	15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	5	6	0	0	0

Habilidades: Escalar +10%, Esconderse +20%, Esquivar +10%, Hablar idioma (Chillonés, Lengua goblin), Mando, Movimiento silencioso +20%, Nadar, Orientación +10%, Percepción +20%, Preparar venenos +10%, Rastrear, Sabiduría popular (Skaven) +20%, Seguimiento, Supervivencia

Talentos: Certero, Desenvainado rápido, Disparo certero, Errante, Especialista en armas (Arrojadizas, Honda), Orientación, Parada veloz, Pericia subterránea, Pies ligeros, Recarga rápida, Visión nocturna

Armadura: Armadura media (camisa de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 2, piernas 0

Armas: 2 armas de mano (espadas), estrellas arrojadizas

Enseres: Llaves para su habitación, su cofre y la localización 6; venenos (rastros de mantícora, bilis de enano)

Orcos

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0



Habilidades: Escalar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Piel verdes) +10%, Supervivencia, Tortura

Talentos: Amenazador, Golpe poderoso, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales: Animosidad, Rebanadora (ver página 230 del manual básico de WJDR)

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Rebanadora, arco, escudo

4. GUARIDA DE GROTT

La puerta de esta sala está cerrada y se requiere una **tirada Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras** para abrirla. Aquí vive Grott, el asesino skaven. Emplea la fragua del rincón nordeste para caldear la habitación. Pegada a la pared norte hay una estantería con 5 recipientes de veneno (rastros de mantícora) y 10 recipientes de bilis de enano. Su cama es un montón de pieles situados junto a la pared oeste de la habitación. Hay un cofre cerrado en el rincón sudeste; el cofre tiene una trampa impregnada de rastros de mantícora. Todo el que intente forzar la cerradura deberá superar una **tirada Difícil (-20%) de Agilidad** o de lo contrario sufrirá el pinchazo de una aguja astutamente colocada. Una **tirada Difícil (-20%) de Buscar** revelará la trampa, haciendo que sea fácil evitarla. El cofre puede abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**; en su interior hay un brazalete de oro por valor de 24 co, un anillo incrustado de joyas por valor de 120 co, dos diamantes sin tallar por valor de 250 co cada uno, y un libro encuadernado en cuero y escrito en chillonés, titulado *Cómo matar cosas humanas*, por el cual un comprador adecuado podría llegar a pagar 750 co. Si los aventureros aún no han encontrado y matado a Grott, hay un 25% de posibilidades de que esté aquí.

5. ALOJAMIENTO DE LOS HOSTIGADORES

Diez hostigadores skavens llaman hogar a esta sala, cuando no están de servicio en otro sector de las fraguas. Sucios petates hechos de pieles y basura yacen desperdigados por toda la habitación. Sobre un trípode hay un apesoso caldero lleno de un repugnante líquido verde, colocado sobre la antigua fragua del rincón noroccidental.

Una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar** revela diversas baratijas ocultas entre los petates, desde brazaletes a gemas pequeñas, por un valor total de 250 co. A no ser que hayan sido eliminados en cualquier otra parte, habrá aquí cinco hostigadores cuando entren los personajes (ver características en página 58).

6. LA MÁQUINA INFERNAL

La puerta de esta habitación está cerrada y requiere una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras** para abrirse. Todo el extremo norte de la habitación está abierto al río de lava que fluye bajo ella. Hace un calor extremo en la sala, por lo que todas las dificultades de las tiradas empeoran en un nivel. Un puente cruza el río de lava y conduce a un corredor que hay al otro lado.

Pegada a la pared oeste hay una extraña máquina compuesta por grandes esferas metálicas conectadas por tubos y cables. Emite una enfermiza luz verdosa a la habitación y chisporrotea con energías profanas. Posada sobre el suelo frente al artefacto hay una jaula de hierro, conectada a la máquina mediante un largo cable negro. En el extremo sur de la máquina se alza un depósito metálico lleno de reluciente piedra de disformidad.

Cinco hostigadores (ver características en la página 58) manejan la máquina, apretando tuercas, comprobando conexiones y supervisando los medidores. El propio Skreet (ver página 56) está aquí el 50% del tiempo, vigilando muy de cerca el trabajo de sus subordinados, guiándolos en su trabajo con instrucciones abruptas e impacientes.

Skreet construyó esta máquina para controlar el poder de la piedra de disformidad y crear con él una rata guerrera de clan súper poderosa. Su retorcida mente ideó el plan mientras observaba a sus hermanos del clan Moulder trabajando con una rata ogro. En vez de crear una especie de híbrido entre skaven y otras razas, ¿por qué no crear un skaven imbuido del poder de la piedra de disformidad? Hasta ahora, todos sus sujetos experimentales han muerto, pero sigue convencido de que pronto tendrá éxito.

Si se ve acorralado, Skreet usará la máquina consigo mismo, saltando a la jaula y accionando el interruptor que tiene al lado. Una cegadora energía verde llena la jaula, haciendo que Skreet chille de agonía cuando la máquina comienza a transformarlo. Atacar a Skreet mientras está en la jaula es bastante peligroso, pues los arcos de energía infligen un impacto de daño 5 que ignora armadura. Los PJ pueden tratar de destruir la máquina; las piezas de metal tienen Resistencia 8 y 15 Heridas. Los cables se cortan con facilidad, pues sólo tienen Resistencia 3 y 3 Heridas. Si cualquiera de los ataques tiene éxito, la máquina explota tras 2 asaltos, infligiendo un impacto de daño 8 que ignora armadura a todos los que se encuentren en la sala.

Skreet tarda 2 asaltos en transformarse en una auténtica abominación. Primero sus huesos crujen al expandirse, incrementando su estatura por encima de los tres metros. Se vuelve físicamente impresionante, pero a un precio muy elevado: la transformación destruye su mente. Además, el cambio repentino destruye su armadura y la energía incinera el resto de su equipo. Usa las siguientes características para Skreet una vez transformado. Su único pensamiento es matar, sin importar qué o a quién. El nuevo Skreet atacará a skavens, orcos o PJ por igual, con tal de poder enfriar su ardiente carne con sangre de seres vivos.

Skreet transformado

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
75%	65%	83%	71%	90%	10%	45%	35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	21	8	7	5	0	12	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Muy resistente

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras

7. FRAGUA DE PISTOLAS BRUJAS

Unas vías férreas conducen a esta sala desde el túnel principal. En su interior hay dos fraguas situadas en la pared sur, caldeadas por la proximidad al torrente de lava. Hay un par de yunques junto a los fuegos, y un martillo y unas tenazas apoyados contra cada uno de ellos. A lo largo de la pared oeste hay una mesa sobre la que descansan varias pistolas brujas en diversos estados de reparación. Hay una posibilidad del 50% de que haya aquí dos skavens hostigadores trabajando cuando entren los personajes (ver características en la página 58). Si es el caso, lucharán durante 1 asalto antes de que les entre el pánico y huyan si es posible.

8. FRAGUAS DE DISFORMIDAD

Skreet y sus hostigadores del clan Skryre usan estas fraguas para producir una variedad de armas, desde amerradoras y lanzallamas de disformidad hasta su propia lanza de rayos de disformidad. La distribución de la sala es similar a la de la **localización 7** en lo relativo a las fraguas, los yunques y el tendido férreo, con la salvedad de que en esta sala hay muchos más materiales, desde

un montón de piedra de disformidad hasta un caldero lleno de una mezcla de fuego de disformidad y trozos de tubos y varas de metal. Hay una posibilidad del 50% de que haya aquí dos skavens hostigadores trabajando cuando entren los personajes (ver características en la página 58). Si es el caso, lucharán durante 1 asalto antes de que les entre el pánico y huyan si es posible.

El fuego de disformidad es una mezcla muy volátil. Si se vuelca el caldero o se lanza un hechizo incendiario o eléctrico cerca de él, el fuego de disformidad explotará, infligiendo un impacto de daño 8 que ignora armadura a todos los que estén dentro de la habitación.

9. ALOJAMIENTOS

El hedor de esta cámara es terrible, gracias a los quince skavens que la consideran su hogar. Sus cates están diseminados de forma desordenada por todo el lugar. Una tirada Desafiante (-10%) de Buscar descubrirá gemas por valor de 75 *co* ocultas en esta cámara. Los tres señores de las bestias que cuidan de la mantícara de la localización C también viven aquí, además de los cuatro hostigadores que trabajan en las fraguas de las localizaciones 7 y 8. Los ocho skavens restantes son ratas de clan guerreras que desertaron junto a Skreet del clan Vechiare. Consulta las localizaciones mencionadas para ver sus características. Según se hayan desarrollado los acontecimientos en esta madriguera, algunos de los ocupantes de esta sala podrían estar presentes.

10. DORMITORIO DE SKREET

La puerta de esta habitación está cerrada, pero puede abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**. La habitación de Skreet está muy bien equipada, y en la piedra del suelo hay tallado un martillo golpeando un yunque. Una gran cama de pieles descansa junto a la pared este, y a sus pies hay un cofre. En la pared norte hay una mesa alargada cubierta de papeles, pergaminos y libros, y frente a ella hay una silla.

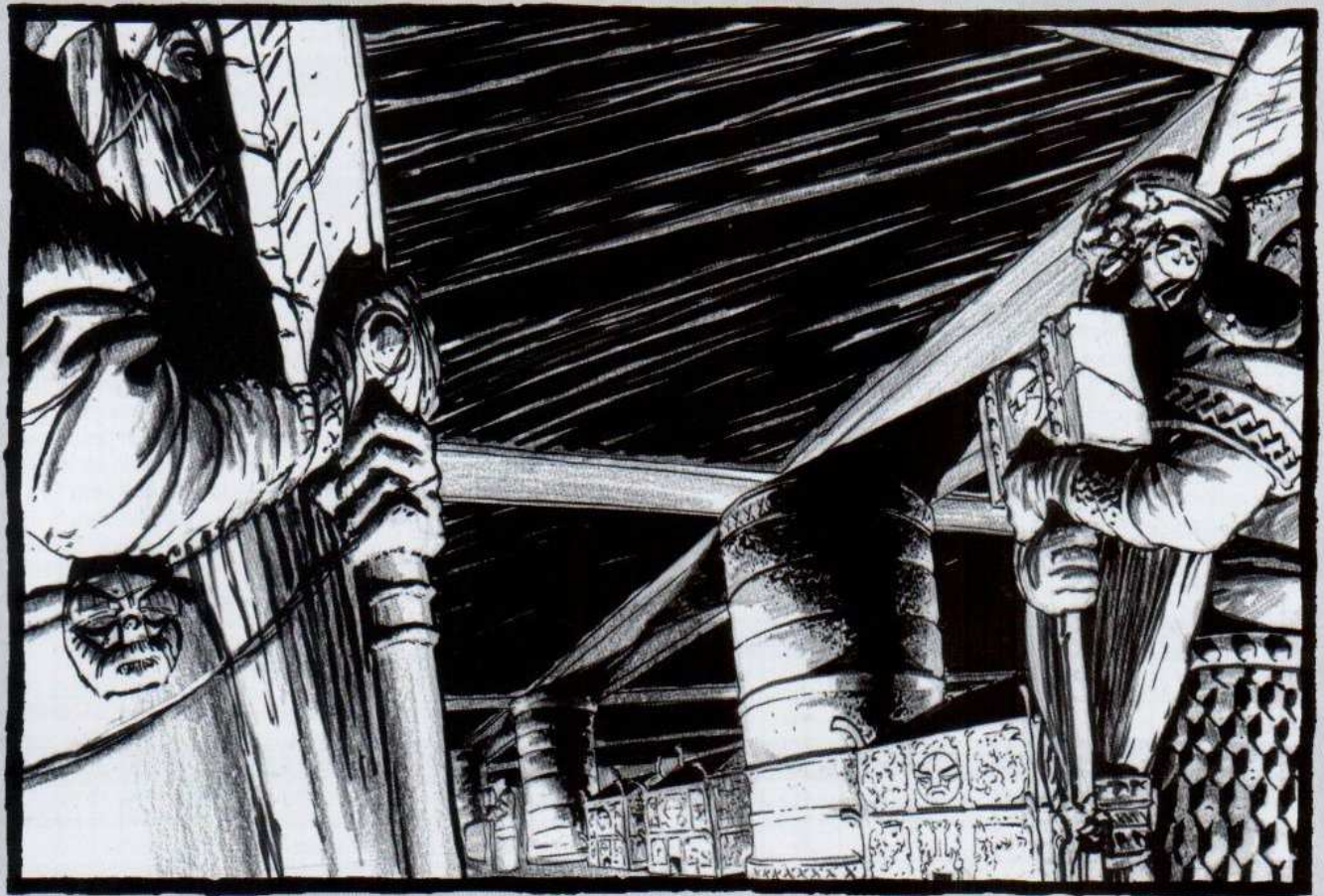
Los documentos que hay sobre el escritorio los ha escrito el propio Skreet y tratan sobre su gran proyecto de la localización 6. Están escritos en chillonés, pero incluso aunque alguien fuera capaz de traducirlos, son demasiado confusos y difíciles de seguir, ya que está bastante loco. Una tirada Muy difícil (-30%) de Inteligencia o una tirada Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Ingeniería) revelarán que son los planos de una máquina demencial diseñada para controlar energía de disformidad. Si los personajes ya han visto la máquina de la localización 6, les resultará obvio lo que describen estas notas.

Si Skreet no ha sido encontrado y eliminado antes, estará aquí cuando lleguen los personajes. Pedirá ayuda inmediatamente a la **localización 9** y luego atacará con su lanza de rayos de disformidad. Skreet luchará hasta la muerte, ya que no tiene a dónde huir.

El cofre está cerrado y puede abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**. En su interior hay 500 lingotes de oro enano, que se usaban como dinero en la antigua Karak Azgal; cada uno de ellos vale 5 *co*. También hay un collar incrustado de gemas por valor de 180 *co*.

Por último, el cofre contiene un martillo de guerra enano mágico. Una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)** permitirá a quien la posea descifrar las runas del martillo: "Yo, Starni, he forjado este martillo para Thori, hijo del señor del clan". En la cabeza del arma hay grabada una runa de la Furia. El martillo sólo puede levantarse si se consigue antes una **tirada Difícil (-20%) de Voluntad**. Si se usa en combate, incrementará la característica Ataque del usuario en +1 (hasta un máximo de 3).





CAPÍTULO VI: LOS MUERTOS QUE CAMINAN

Pocos lugares han visto tanta muerte como Karak Azgal. Incluso antes de que la fortaleza fuese destruida, los enanos ya luchaban por sobrevivir contra skavens, orcos y otros seres innumbrables en las cavernas y minas de su reino. El dragón trajo más muerte, ya que muchos buscadores de tesoros hallaron la muerte mientras buscaban su guarida. En la actualidad, Karak Azgal contribuye a aumentar el recuento de cadáveres, ya que innumerables aventureros exploran las profundidades en busca de fama y fortuna, pero muy pocos regresan con vida.

Como resultado, hay muchos monstruos no muertos acechando en las antiguas ruinas. Los más frecuentes son espíritus inofensivos (y no tan inofensivos) atormentados por maldiciones, acciones no realizadas o corazones oscurecidos, que se lamentan por su destino y crean una perturbadora cacofonía de angustia eterna. Si tienes el *Bestiario del Viejo Mundo*, puedes usar fantasmas, poltergeists y aparecidos para acosar a los PJ. Lo peor son los escasos y fortuitos encuentros con

los espectros y tumularios que vagan por las ruinas en busca de presas. Además, existen multitud de muertos vivientes sin mente, como zombis y esqueletos, que deambulan confusos y en tropel. Estas energías nigrománticas atraen los peores elementos, y los nigromantes suelen colarse en estas ruinas para llevar a cabo perversos experimentos con las almas torturadas, lejos de los ojos escrutadores y las llamas purgadoras de los odiados cazadores de brujas.

Este capítulo proporciona un breve encuentro con tumularios que podrás usar en cualquier lugar de las ruinas, y luego describe a uno de los tumularios que vaga atormentado por las ruinas. Por último, también se ofrece información sobre un poderoso liche llamado Koros-dar Nael, que se ha instalado en la Sala de los Huesos, una antigua cámara funeraria enana situada en las profundidades de las ruinas.

— HUESOS DE TUMULARIO —

Cuando se produjo el ataque de orcos y skavens, muchos guerreros enanos lucharon hasta la muerte para defender sus hogares y a sus seres queridos, incluso aunque ya estaban condenados a morir. Algunos de estos bravos guerreros aún vagan por los túneles como muertos vivientes, defendiendo su querida fortaleza de las incursiones de forasteros.

Uno de estos grupos de guerreros era el formado por los enanos de la familia Karmirson. Reacios a huir de los invasores, Karmir y sus dos hijos Damin y Drongli se llevaron a sus esposas a un lugar seguro y juraron luchar hasta la muerte antes que rendirse a los skavens o los orcos. Aquel día mataron a montones de pieles verdes y hombres rata, y cuando al fin murieron sus espíritus no pasaron a la otra vida. En vez de eso, Karmir y sus hijos se convirtieron en tumularios y continuaron defendiendo los restos de su familia hasta el día de hoy.

El lugar del último combate de la familia Karmirson puede ubicarse en cualquier lugar de las ruinas situado en parte de la antigua fortaleza enana.

Consiste en cuatro cámaras sencillas, descritas a continuación. Para más detalles, consulta el mapa de la página 63.

I. RASTRILLO DE ENTRADA

Un rastrillo oxidado bloquea la entrada a un lúgubre túnel de unos cuatro metros de ancho y doce metros de profundidad. Al otro extremo del túnel hay otro rastrillo cerrado. En el centro del túnel están los restos marchitos de un pobre infeliz, tirado en el suelo hecho un guiñapo. Hay habitaciones a ambos lados. Para abrir el rastrillo se requiere una **tirada de Fuerza**.

Hay una trampa en el corredor. Justo antes de llegar al cadáver hay una placa de presión en el suelo, que puede detectarse con una **tirada Difícil (-20%) de Buscar**. Si no se percibe, al pisar la placa los rastillos volverán a cerrarse. Activen o no la trampa, de cada una de las habitaciones saldrá un tumulario y atacarán a los PJ en cuanto se acerquen a la zona del cadáver.

Damin y Drongli, tumularios enanos

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52%	28%	45%	45%	30%	25%	35%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	4	3	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Clásico, Khazalid), Percepción

Talentos: Especialista en armas (Arma grande), Golpe poderoso, No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Gran martillo de tumulario: Las armas de los tumularios están imbuidas del poder de la no muerte. En manos de un tumulario, el martillo se considera arma mágica e inflige un daño de BF+2. Además, si el tumulario consigue un impacto crítico, tirará dos veces en la Tabla 6-3: Golpes críticos y causará el efecto más letal de los dos obtenidos. En manos de cualquier otro, un gran martillo de tumulario se considera arma grande.

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Gran martillo de tumulario, escudo

2. EL PATRIARCA DE LA FAMILIA

El rastrijo que bloquea la entrada de esta habitación puede abrirse con una **tirada Desafiante (-10%) de Fuerza**. En cada una de las esquinas hay montones de cráneos y huesos que llegan a mitad de camino hacia el techo. Hay dos puertas en las paredes este y oeste. Los restos de un enano descansan sobre una silla frente al rastrijo, con un gran hacha sobre sus rodillas. Viste una cota de malla completa.

La figura sentada es Karmir, el patriarca del clan Karmirson. Descansa inerte e ignorará a los intrusos a no ser que ocurra algo de lo siguiente: si le atacan, se defenderá. Si alguien le habla en khazalid, responderá apropiadamente. Si un personaje sale de la **localización 3** o la **4** con alguno de los tesoros o herencias de su familia, le atacará de inmediato.

Si alguien habla con Karmir, descubrirá que lleva defendiendo los restos de su familia desde la caída de la fortaleza. Los huesos de sus enemigos derrotados están apilados en la cámara como advertencia. Nadie sale de la habitación con vida llevándose algo que pertenezca a su familia. No sabe nada de la fortaleza, ya que no ha abandonado esta cámara desde que cayó. Si se le pregunta, contestará que siente la presencia de un poderoso y maligno espíritu no muerto en el interior de la fortaleza. Se trata de un poder ajeno, pero no podrá decirles más.

Karmir, tumulario enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
65%	20%	52%	53%	35%	25%	35%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	5	5	3	0	0	0

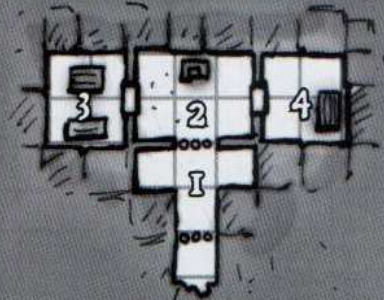
Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Clásico, Khazalid), Percepción

Talentos: Especialista en armas (Arma grande), Golpe poderoso, No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Gran hacha de tumulario: Las armas de los tumularios están imbuidas del poder de la no muerte. En manos de un tumulario, el hacha se considera arma mágica e inflige un daño de BF+2. Además, si el tumulario consigue un impacto crítico, tirará dos veces en la Tabla 6-3: Golpes críticos y causará el efecto más letal de los dos obtenidos.

UNA CASILLA = 4 METROS



HUESOS DE TUMULARIO

dos. En manos de cualquier otro, una gran hacha de tumulario se considera arma grande.

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Gran hacha de tumulario, escudo

Enseres: Karmin lleva un anillo de plata con un ópalo que vale 120 *co*

3. CÁMARA FUNERARIA

Esta sala está vacía a excepción de dos sarcófagos de piedra, primorosamente tallados para reflejar la belleza de quienes yacen en su interior: las esposas de Damin y Drongli. Además, hay una mesa de piedra entre ellos, sobre la cual hay una urna de oro por valor de 50 *co*.

Los PJ menos respetuosos pueden abrir los sarcófagos si superan una **tirada Difícil (-20%) de Fuerza**. En su interior, aparte de los restos putrefactos de dos mujeres enanas, hay dos medallones de plata que tienen grabado el símbolo de un martillo golpeando u yunque. Los medallones valen 100 *co*.



4. EL FANTASMA DE DORALINA

En esta habitación hay un único sarcófago, meticulosamente labrado para representar al enano que yace en su interior. Aparte del ataúd, la habitación está vacía, cubierta por una gruesa capa de polvo.

Si un PJ supera una **tirada Difícil (-20%) de Fuerza**, podrá abrir el sarcófago para encontrar el cadáver de Doralina, la esposa de Karmin. Los únicos objetos de valor que hay en su interior son un collar de joyas valorado en 360 *co* y un cinturón de discos dorados por valor de 100 *co*. Si se coge alguno de los dos, el fantasma de Doralina proferirá un lamento y se manifestará, alzándose desde su cuerpo. Se desvanecerá si los PJ sueltan los objetos; en caso contrario, atacará. Si los personajes huyen, su marido también les atacará en la **localización 2**, y ambos unirán sus fuerzas para acabar con los saqueadores de tumbas. Doralina no se alejará más de 36 metros de su sarcófago para perseguir a los PJ.

Doralina, enana fantasma

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25%	0%	30%	30%	42%	31%	18%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Cotilleo, Esconderse +20%, Hablar idioma (Khazalid), Percepción +20%

Talentos: Etérea, No muerta, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Invisible: Doralina puede volverse invisible con una acción libre.

Mientras sea invisible no podrá ser el objetivo de ataques a distancia, ni siquiera de proyectiles mágicos. Y dado que también es etérea y silenciosa, tampoco puede ser atacada en cuerpo a cuerpo.

Lugar de la muerte: Doralina no puede alejarse más de 36 metros del lugar en el que murió (donde yacen sus restos) sin ser obligada por medios nigrománticos.

Toque de miedo: El toque de Doralina obliga a toda criatura no etérea a realizar una tirada de Miedo. Este ataque se puede esquivar, pero no parar. Para usar esta capacidad, Doralina debe volverse visible.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Ninguna

— LA SALA DE LOS HUESOS —

Los enanos construyeron la Sala de los Huesos como último lugar de descanso para sus honorables difuntos. Las familias cruzaban el Abismo de los Ancestros a través del Puente de las Lamentaciones para llevar a sus seres queridos fallecidos ante el sacerdote de Grungni. A continuación se celebraba una ceremonia en el templo, y luego descendían el cadáver por un profundo pozo para sepultarlo en las tumbas y criptas que había debajo.

UN HUÉSPED NO INVITADO

Koros-dar Nael, un liche elfo de poder considerable, ha tomado este lugar. Su antaño buen corazón ha sido consumido por las perversas energías que domina, y que han avivado las llamas del odio para obligarle a cometer terribles atrocidades en nombre de la venganza. Junto con sus lacayos (un espectro llamado Volkin y un taimado nigromante llamado Grimald) están construyendo un ejército de tambaleantes muertos vivientes para arrebatar a los enanos el control de Karak Azgal y dirigir desde ella la invasión de las restantes fortalezas enanas. O eso es lo que él cree.

Koros-dar Nael, liche elfo

Profesión: Gran hechicero (ex hechicero maestro, ex hechicero adepto, ex aprendiz de hechicero)

Raza: Liche elfo

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
48%	56%	32%	40%	60%	73%	75%	51%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	19	3	4	5	4	8	0

Habilidades: Buscar, Canalización +20%, Cotilleo, Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Eltharin, Khazalid, Kisleviano, Lengua oscura, Reikspiel, Tilcano), Intimidar +10%, Leer/escribir, Lengua arcana (Demoniaca, Élfico arcano, Magia), Montar, Percepción, Sabiduría académica (Demonología), Sabiduría académica (Historia, Religión) +10%, Sabiduría académica (Magia, Nigromancia) +20%, Sabiduría popular (Elfos, el Imperio, Enanos, Kislev, Reinos Fronterizos), Sentir magia +20%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Aterrador, Imperturbable, Magia menor (Alarma mágica, Armadura de Aethyr, Caminar por el cielo, Disipar, Mover, Silencio), Magia oscura, Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Meditación, Muy resistente, No muerto, Proyectil infalible, Recio, Saber oscuro (Nigromancia), Sangre fría, Visión nocturna, Vista excelente

Reglas especiales:

Mirada paralizante: Un liche puede paralizar a otro individuo mirándole fijamente con sus brillantes ojos rojos. La víctima no puede estar a más de 6 metros de distancia, y el liche debe emplear una acción completa para hacerlo. Si el liche gana una **tirada enfrentada de Voluntad**, la víctima será incapaz de moverse ni defenderse, y todo ataque dirigido contra ella impactará de modo automático. El liche no puede realizar ninguna otra acción mientras paraliza a un adversario, pero conserva la capacidad de controlar a los muertos vivientes que tenga bajo su mando.

Inmunidad a armas normales: Las armas normales no pueden dañar a un liche. Los hechizos y las armas mágicas le infligen el daño normal.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Báculo de poder

Enseres: Ropa de la mejor artesanía; además, Koros tiene acceso a todos los ingredientes necesarios para lanzar cualquier hechizo del saber de la Nigromancia.

Objetos mágicos:

Báculo de poder: Koros ha trabajado duro durante muchas décadas para fabricar este artefacto. El báculo está hecho de gromril puro tachonado con gemas, y sólo por este motivo ya podría venderse por un mínimo de 5.000 *co*. En combate, el báculo inflige un daño de BF+2. Koros también puede usarlo para extraer Dhar y alimentar con él sus hechizos nigrománticos (añade un +2 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos). Cada vez que alguien que no sea practicante de magia oscura utilice el báculo, deberá superar una tirada de Voluntad o ganará 1 punto de Locura.

Corona del control: Koros fabricó esta corona dorada para que le ayudase a controlar a los muertos vivientes que convoca. Mientras porte la corona, Koros puede controlar a tantas criaturas no muertas como el doble de su Voluntad, y su alcance de control aumenta a ocho kilómetros. Koros también es capaz de ver, oír e incluso hablar a través de sus esbirros no muertos. Esta corona tiene un valor de 1.000 *co* por el oro y las joyas. Todo el que use la corona sin ser practicante de magia oscura deberá superar una **tirada de Voluntad** o ganará 2 puntos de Locura.

Koros nació hace siglos en el seno de una familia de nobles elfos, durante la era de la guerra con los enanos. Mientras estudiaba como aprendiz de un poderoso enano al servicio del ejército del Rey Fénix, sobrevino la tragedia: los enanos cogieron al ejército elfo con la guardia baja y los masacraron a todos (excepto a Koros). Al presenciar las muertes de tantos de los suyos, se sumió en la locura, creyendo que algún día lograría alzar a su mentor de entre los muertos.

Koros enterró a su maestro y emprendió el arriesgado camino de la nigromancia. Abrazó el estudio de la magia oscura, el cual ennegreció su corazón con el odio hacia los vivos, especialmente a los enanos. Su indignación hacia ellos se intensificó cuando por fin regresó a la tumba de su maestro y lo levantó de entre los muertos. Él esperaba recibir una alabanza, pero la forma no muerta de su maestro lo reprendió, lamentándose por la malevolencia de la magia oscura. Su maestro le dijo que hubiese preferido morir otra vez a manos de los enanos antes que ver a su estudiante llegar a tal extremo.

Atormentado por la furia y el odio, Koros huyó a un viejo cementerio, donde profundizó en las artes oscuras, aprendiendo el secreto de la inmortalidad y convirtiéndose finalmente en un liche. Temiendo ser destruido, tomó a un aprendiz, con la esperanza de transmitirle sus enseñanzas, y lo más importante: su odio. Koros seguía lleno de odio hacia los enanos, pero la recriminación de su maestro le había privado de determinación, así que parecía que jamás obtendría la venganza que tanto ansiaba. Entonces, su pusilánime aprendiz Grimald llevó a Aluthra a su guarida. Ella le habló de Karak Azgal, y con su retorcida imaginación los dos idearon un plan para destruir a los enanos. Koros cree que Aluthra podría ser una buena aprendiz, pues ha percibido el poder que hay en su interior, pero su ansiedad por aniquilar a los enanos le ha cegado y no ha visto más allá. Grimald siente envidia de Aluthra y la atormenta continuamente, ya que teme perder su condición.

El grupo se trasladó a los túneles subterráneos de Karak Azgal, encontró la Sala de los Huesos, y comenzó la creación de las legiones de muertos. Por ahora, Koros mantiene a Aluthra cerca de él, ya que sospecha que Grimald podría intentar matarla. Una vez Karak Azgal sea suya, el liche planea devorar la mente de su inútil heredero y poner a disposición de su prisionera los plenos poderes de la nigromancia.

Koros es un megalómano, y disfruta enormemente reanimando enanos para que le sirvan en la no muerte. Se niega a aliarse con ninguna de las demás potencias de las ruinas: su ego no se lo permitiría. Mide un metro ochenta de estatura, y tiene cabellos grises y ásperos y unos brillantes ojos rojos. Aunque viste ropas elegantes, su cuerpo está marchito y cetrino, ya que únicamente se mantiene con vida gracias a la magia. Lleva una corona dorada y blande un báculo de gromril tachonado de gemas.

TRAMAS Y SUBTRAMAS

En realidad, Koros no es más que un peón en un juego mucho más siniestro y peligroso. Koros era un nigromante poderoso pero ineficaz, amargado por el sino de sus congéneres élficos a manos de los enanos, y obsesionado con la venganza. Sabía que se acercaba al final de su poder, por lo que reclutó a Grimald como aprendiz para que continuase su obra. Aunque Grimald pasaba gran parte del tiempo con su maestro en las catacumbas que había bajo un cementerio rural abandonado, hacía frecuentes escapadas para satisfacer su vicio: la bebida. En una de sus correrías se encontró con Aluthra, una doncella bretoniana que afirmaba haber huido de su país natal para escapar a un matrimonio de conveniencia. La doncella era hermosa, seductora y demasiado amistosa, y el aprendiz se vio consumido por el deseo. Finalmente, incapaz de resistir por más tiempo, Grimald secuestró a Aluthra y la llevó ante su maestro.

Todo transcurrió tal y como Aluthra había planeado. Aunque sí que procedía de Bretonia, no huía de un matrimonio, sino de un cazador de brujas, pues en realidad era una hechicera y sectaria de Slaanesh. Tras escaparse de la hoguera consiguió un empleo como camarera en una posada apartada, cerca de una aldea aislada. La primera noche que pasó allí tuvo una visión de una fortaleza enana que sangraba con el poder del Caos. Considerándolo como una señal, planeó asesinar al posadero y a su familia, robarles las monedas y un caballo, y dirigirse hacia Karak Azgal (de la cual había oído hablar mientras trabajaba en la posada). Sin embargo, percibió una poderosa magia que emanaba de un cementerio abandonado situado en el bosque. Permaneció más tiempo allí, más de lo que era seguro, y descubrió que Grimald solía deambular por el siniestro lugar. Dedujo que Grimald debía estar al servicio de la fuerza que había percibido, por lo que se dispuso a seducirle.



Una vez en las garras del liche, descubrió su pasión, su odio imperecedero hacia los enanos. Jugó tanto con Grimald (usando su deseo contra él) como con Koros (usando su odio contra él) para que ambos le perdonasen la vida. Con el tiempo, convenció a Koros de que la mejor forma de vengarse de los enanos sería usar enanos contra ellos. Dado su magnífico poder como nigromante, podía levantar un ejército de muertos vivientes bajo sus mismos pies para destruirlos a todos. Koros asumió la idea como suya, y partió de inmediato hacia Karak Azgal.

El plan de Aluthra consiste en usar al liche para arrasar la fortaleza, con lo que será libre de localizar la fuente del poder de Slaanesh que se encuentra en ella. No sabe qué es exactamente este poder, pero lo percibe en algún lugar de los túneles que hay bajo Karak Azgal. Sin embargo, por ahora se conforma con ser su prisionera y observar cómo Koros y sus secuaces reúnen su ejército. Y si fallan, no importa; sencillamente encontrará a otro incauto para que la ayude.

Aluthra interpreta a la perfección el papel de esclava. Tiene una melena de cabellos negros que le llega a la altura de los hombros, facciones pálidas y ojeras, además de una mirada que traiciona la corrupción de su alma. Hace pucheros y se muestra sumisa cuando le conviene. Viste andrajos, nunca se queja y permanece siempre cerca de Koros.

Aluthra, sectaria de Slaanesh

Profesión: Charlatana (ex hechicera adepta, ex aprendiz de hechicera)

Raza: Humana

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33%	37%	30%	38%	45%	58%	48%	65%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	2	8	0

Habilidades: Buscar, Canalización +10%, Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Enano, Reikspiel), Leer/escribir, Lengua arcana (Magia) +10%, Nadar, Percepción, Sabiduría académica (Magia) +10%, Sabiduría popular (el Imperio), Sabiduría popular (Enanos) +10%, Sentir magia +10%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Intelectual, Magia menor (Armadura de Aethyr, Mover), Magia oscura, Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Muy resistente, Proyecto infalible, Saber oscuro (Caos), Sexto sentido

Reglas especiales:

Locura: Debido a su relación con demonios y el Caos, Aluthra está bastante loca. Está aquejada de anfitrión de diablos (aspecto de Slaanesh). Para más información consulta la página 205 del manual básico de WJDR.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Harapos

A. EL PUENTE DE LAS LAMENTACIONES

El túnel se corta ante un inmenso abismo, cuyo fondo parece estar más allá del alcance de la vista. Los enanos llaman a esta sima el Abismo de los Antepasados, y creían que los ruidos que a veces resuenan desde abajo eran los espíritus de sus antepasados, fallecidos mucho tiempo atrás. Estos fantasmagóricos ruidos aún suenan, y todos los que estén junto al precipicio podrán oír suspiros y gemidos. Hace mucho tiempo había un puente que cruzaba esta caverna, pero la inestabilidad del terreno hizo que parte del puente se desmoronase y se precipitase a la oscuridad inferior. Lo que queda no es más que una contrafuerte de piedra de unos ocho metros de ancho y de largo, que evidencia que el resto de la construcción se ha derrumbado.

Cruzar el abismo va a ser complicado ya que, a no ser que los PJ puedan volar, no hay forma de salvar el abismo. Y lo que es peor, el otro lado del puente está vigilado por enanos zombis que deambulan por los corredores que hay entre las localizaciones 1 y 5. Cada minuto que los personajes pasen sobre el puente, existe una posibilidad del 10% de que 1d10 enanos zombis se dirijan renqueando hacia el sur para atacarles. Si los personajes están al otro lado, los zombis se retirarán fuera del alcance de sus armas de proyectiles.

Todos los muertos vivientes sin cerebro que hay en la Sala de los Huesos están bajo el control de Koros, por lo que sus reacciones dependerán de su Inteligencia.

Enanos zombis

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30%	0%	35%	42%	10%	—	—	—

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	3	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Estúpido: Los zombis no pueden efectuar ni fallar tiradas basadas en Inteligencia, Voluntad ni Empatía.

Tambaleante: Los zombis no pueden realizar la acción de correr.

Armadura: Armadura media (camisote de malla, yelmo)

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 0

Armas: Arma de mano (hacha)

B. MONTACARGAS DE SUMINISTRO

Los enanos han construido muchos montacargas como estos, y los han situado por todas las minas y cavernas como medio para transportar personas y suministros rápida y eficazmente. Este montacargas tiene cuatro metros de ancho y se mantiene estable gracias a tres cadenas equidistantes enganchadas a los lados de su superficie circular. Lo utilizaban los sacerdotes de Grungni, y aún está operativo. Una cuarta cadena atraviesa el centro de la piedra y está sujeta a una palanca. Cuando la palanca se desacopla, el disco desciende o sube lentamente. Puede detenerse en cualquier momento simplemente volviendo a enganchar la palanca. El montacargas lleva a los jugadores a la Sala de los Huesos. Si lo deseas, puedes incluir paradas adicionales por el camino para introducir túneles o localizaciones nuevas.

NIVEL UNO DE LA SALA DE LOS HUESOS

Todas las habitaciones y corredores de este nivel están construidas con piedra tallada y acabada. Las puertas también son de piedra. A no ser que se indique lo contrario, el techo se halla a tres metros de altura.

1. SALA DE APROVISIONAMIENTO

En esta habitación hay un montacargas enano, bajo un pozo de cuatro metros de diámetro (para más detalles sobre el montacargas consulta la descripción de la **localización B**). En el pasado las paredes de esta sala estaban cubiertas de estanterías, pero la mayoría se han deteriorado con el paso del tiempo y ahora yacen rotas y retorcidas en el suelo. Si los PJ rebuscan entre los restos y superan una **tirada Difícil (-20%) de Buscar**, podrán encontrar un total de 16 *co*.

Si los aventureros entran en la Sala de los Huesos utilizando el montacargas, en 2 asaltos aparecerán 1d10 zombis de los descritos en la **localización A** para investigar.

2. DORMITORIO DE LOS SIRVIENTES

En esta cámara vivían los sirvientes del sumo sacerdote de Grungni. Hay tres camas de piedra desnuda (los cojines se pudrieron hace mucho tiempo). En el suelo, junto a la cama del rincón sur, hay un esqueleto con un agujero en el cráneo.

Estos son los restos de uno de los sirvientes enanos, llamado Kargul, que murió en vergüenza. Cuando los skavens irrumpieron en la Sala de los Huesos, el sumo sacerdote luchó valientemente contra ellos, pero Kargul huyó corriendo a esta habitación y se encogió de terror. Los skavens acabaron dando con él, y como recompensa por su cobardía le abrieron el cráneo. Ahora el sirviente vive como fantasma, y vaga por el lugar de su muerte a la espera de que alguien le entierre abajo, en las tumbas.

Kargul narrará esta historia a cualquier personaje que sepa hablar khazalid, con la esperanza de que le presten ayuda. Si algún personaje se lleva los huesos y los entierra en las tumbas del nivel inferior, debería recibir 30 puntos de experiencia. Después de todo, el enano ya ha pagado con creces por su cobardía. El fantasma conoce el trazado del nivel, pero jamás ha estado más allá de la localización 11.

3-4. CÁMARAS DE LOS SACERDOTES UNGIDOS

Estas dos cámaras eran los aposentos de los dos sacerdotes que atendían el templo de Grungni. Koros ha convertido a ambos en tumularios a su servicio. Existe un 50% de posibilidades de que se encuentren en sus habitaciones. Si no están en ellas, estarán de patrulla por este nivel o junto a su amo.

La **localización 3** está vacía a excepción de varios residuos y escombros desperdigados. Una **tirada Difícil (-20%) de Buscar** en la **localización 4** descubrirá un símbolo sagrado de Grungni, hecho de gromril, enterrado entre los restos. Su valor es de 125 *co* sólo por el metal, pero los adoradores del dios enano podrían llegar a pagar hasta tres veces este precio por él.

Tumulario enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52%	30%	45%	51%	30%	25%	35%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Hablar idioma (khazalid), Percepción

Talentos: No muerto, Temible, Visión nocturna

BALKRAG GRIMGORSON, MATADEMONIOS ATORMENTADO

No todos los muertos vivientes que moran bajo Karak Azgal son malignos. Algunos han regresado de la muerte pero todavía desean hacer el bien. Balkrag es uno de ellos. Se hizo famoso en vida por una ironía del destino. Su única intención era enmendar una deshonra personal y hallar la liberación de la muerte, por lo que emprendió el camino del matador. Demostró ser un guerrero demasiado tenaz como para morir discretamente, y sus habilidades de combate crecieron hasta que casi no tuvo rival. Cuando unos enanos del Caos atacaron Karak Azgal, tuvo que vérselas cara a cara contra un demonio. Mató a la criatura y logró frustrar el ataque, pero perdió su propia vida en el proceso. Como recompensa por sus heroicos actos, fue sepultado en la Sala de los Héroes, y su nombre se convirtió en leyenda.

Sin embargo, su descanso ha sido perturbado. El liche Koros (ver página 64 para más detalles) convocó al espíritu de Balkrag y lo trajo de regreso de la muerte, encerrándolo en los restos del enano. Aunque no tenía poder para impedir su regreso, su voluntad era demasiado fuerte para que el nigromante lo controlase. Escapó de la Sala de los Huesos, y juró que destruiría al liche antes de volver de nuevo al sueño de la muerte. El matademonios vaga ahora por las ruinas de Karak Azgal, tratando de conseguir la ayuda que necesita para derrotar al liche.

Obviamente, su condición de tumulario ha complicado su empresa. Mide un metro veinte de estatura, blande un hacha a dos manos y no lleva armadura. Parece ser un esqueleto, pero su rostro es espeluznante, ya que aún conserva trozos de carne podrida pegada al cráneo y una cresta erizada de cabellos naranjas en su cabeza. Aun así, lo considera tan sólo una molestia menor, y cree firmemente que los dioses enanos le enviarán ayuda para vencer a su enemigo jurado.

Encuentro con Balkrag

Cuando los PJ se encuentren con Balkrag, el tumulario les parecerá tan grotesco y horripilante como debería. Asegúrate de añadir gusanos pululando por la carne de su rostro para hacer hincapié en su decrepito estado. Sin embargo, una cosa debería quedar clara desde el primer instante en que lo vean: Balkrag no les ataca. Se limita a observar a los PJ, como si estuviera evaluándolos. Si hay algún enano en el grupo, Balkrag se hincará sobre una crujiente rodilla ante él e inclinará la cabeza, pidiendo perdón por su deteriorada condición. A los demás miembros les dirigirá una mirada de aprobación y ladeará la cabeza en señal de respeto, pero no se arrodillará. Desde luego, si los PJ le atacan, se empleará al máximo para hacerlos pedazos.

Suponiendo que los personajes le den la oportunidad, les hablará con una cavernosa voz de ultratumba sobre el liche Koros, que obra grandes males bajo la fortaleza. Les describirá el plan del liche para construir un ejército de no muertos, con el que pretende hacerse con el control de la fortaleza. Balkrag explica que su nigromancia lo ha traído de las antenas de sus parientes, pero que no sucumbió a los poderes arcanos del nigromante y logró huir, tras lo que aguarda el momento apropiado para lanzar un ataque contra el guardia negro. Pedirá a los aventureros que le ayuden en su misión, pues sabe que él sólo no podrá detener al monstruo. Si presiente que a los personajes sólo les motivan los tesoros, les hablará de las grandes riquezas que debe haber acumulado el liche con el transcurso de todos estos años.

Balkrag conoce la ubicación del Puente de las Lamentaciones que conduce a los dominios de Koros, y si los personajes acceden a ayudarlo, les llevará ante él. No recuerda nada más de la Sala de los Huesos, tan sólo retazos difusos de su huida (para más detalles consulta **La Sala de los Huesos**, página 66). Luchará junto a todo el que le ayude en su misión, pero bajo ninguna circunstancia colaborará con ellos para nada más. Su odio hacia Koros le ciega ante los verdaderos motivos que seguramente tengan los aventureros para estar en las ruinas; eso explica por qué pasa por alto que estén en posesión de artefactos enanos (si lo están). Está firme y absolutamente consagrado a la destrucción del liche. Además, como es un muerto viviente no se cansa nunca, y se impacienta cuando los PJ quieren descansar.

BALKRAG GRIMGORSON, TUMULARIO ENANO VENGATIVO

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
80%	25%	64%	70%	41%	25%	61%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	6	7	3	0	0	0

Habilidades: Especialista en armas (A dos manos), Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Percepción

Talentos: No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Hoja de tumulario: Las armas de los tumularios están imbuidas del poder de la no muerte. En manos de un tumulario, la hoja se considera arma mágica e inflige un daño de BF+2. Además, si el tumulario consigue un impacto crítico, tirará dos veces en la Tabla 6-3: Golpes críticos y causará el efecto más letal de los dos obrenidos. En manos de cualquier otro, una hoja de tumulario se considera arma grande.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

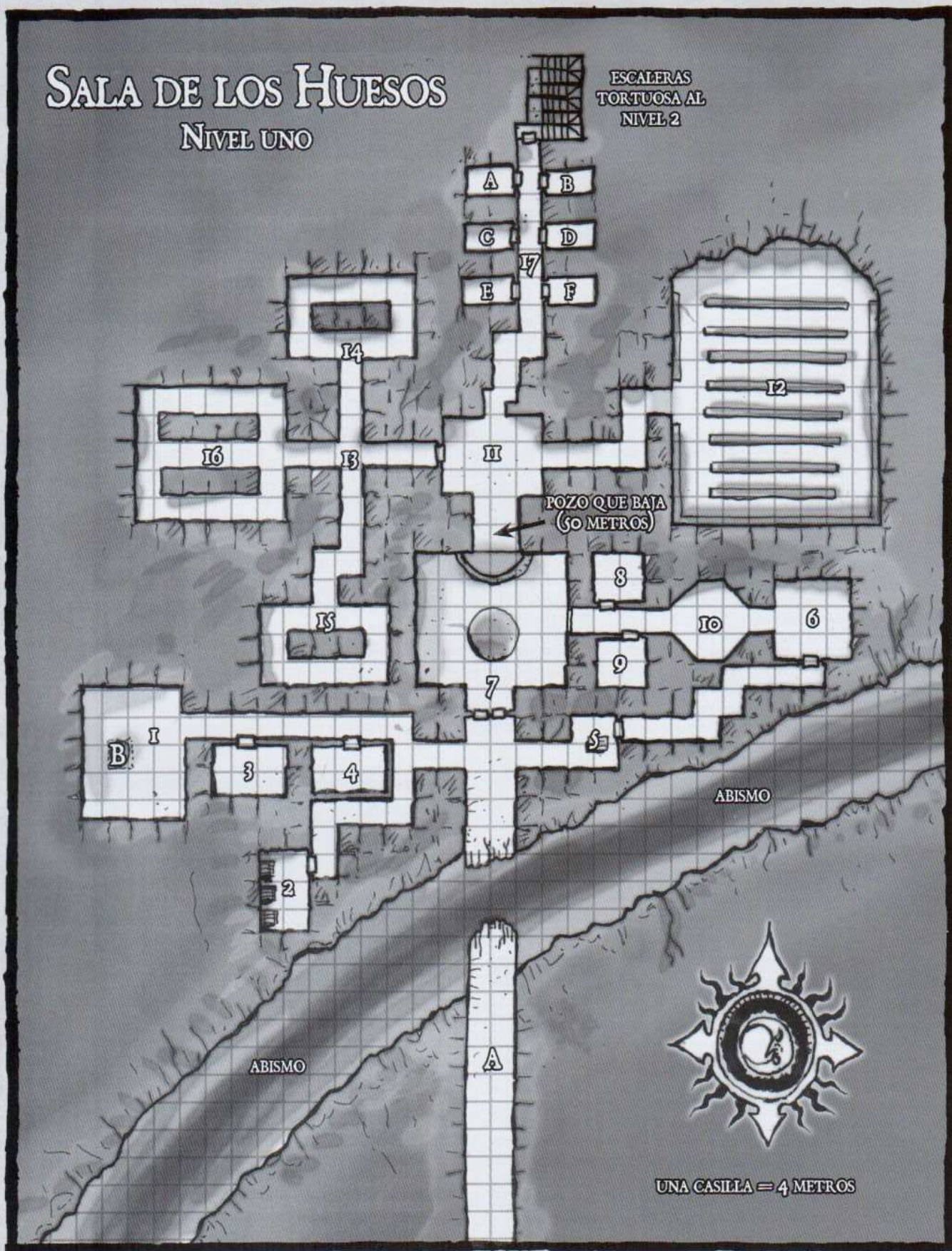
Armas: Hoja de tumulario



SALA DE LOS HUESOS

NIVEL UNO

ESCALERAS
TORTUOSA AL
NIVEL 2



Reglas especiales:

Martillo de tumulario: Las armas de los tumularios están imbuidas del poder de la no muerte. En manos de un tumulario, el martillo se considera arma mágica e inflige un daño de BF+2. Además, si el tumulario consigue un impacto crítico, tirará dos veces en la Tabla 6-3: Golpes críticos y causará el efecto más letal de los dos obtenidos.

En manos de cualquier otro, un martillo de tumulario se considera arma grande.

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Martillo de tumulario, escudo

5. SALA DE PREPARACIÓN

Las familias enanas traían aquí a sus difuntos para prepararlos para el entierro. En el centro de la sala hay una gran losa de piedra; en su superficie hubo algo grabado en el pasado, pero ahora no está claro lo que era. Una **tirada Muy difícil (-30%) de Sabiduría académica (Religión)** revela que el símbolo se grabó en honor del dios Grungni. Por cada minuto que pasen los PJ explorando esta habitación, hay un 25% de posibilidades de que los necrófagos de la **localización 6** vengan e investiguen, atraídos por el olor de la carne.

6. CÁMARA DE EMBALSAMAMIENTO

Los sacerdotes del templo utilizaban esta habitación para embalsamar los cuerpos antes del sepelio. Las paredes aún están cubiertas de estantes con urnas y jarrones que antaño contenían aceites y demás agentes embalsamadores. Hay una mesa de piedra en el centro de la sala, sobre la que parece haber sangre fresca. Una estatua de Grungni descansa en un nicho de la pared occidental de la habitación. Puede moverse a un lado con una tirada de Rutina (+10%) de Fuerza para permitir la entrada a la localización 10. Cualquiera que mire lo que hay detrás de la estatua podrá ver dicha localización.

Si los aventureros no se han topado aún con los necrófagos en las **localizaciones 5 ó 10**, habrá aquí 1d10 muy atareados devorando un cadáver reciente.

Necrófagos enanos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	3	4	3	0	6	0

Habilidades: Buscar, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Khazalid), Movimiento silencioso, Percepción, Seguimiento, Supervivencia
Talentos: Armas naturales, Errante, Intrépido, Temible, Visión nocturna
Reglas especiales:

Ataque venenoso: Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una **tirada Desafiante (-10%) de Resistencia** o sufrirán 2 Heridas adicionales. Es preciso señalar que esta tirada debe realizarse por cada uno de los ataques que inflijan daño.

Locuras: La bestia interior

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras

7. TEMPLO DE GRUNGNI

El techo de esta habitación se eleva a una altura de diez metros por encima del suelo. Hay dos elementos principales en la cámara. Uno es una estatua de piedra de seis metros de altura que representa a Grungni, situada sobre una plataforma en la pared que hay frente a la entrada. Ha sido profanada por los muertos vivientes; le han arrancado ambos brazos y le han quitado las gemas que tenía por ojos. En el centro de la sala hay un pozo circular de ocho metros de diámetro, con el borde manchado de sangre. Las puertas secretas de la pared occidental pueden detectarse con una tirada **Difícil (-20%) de Buscar**. Hay una palanca oculta tras la estatua de Grungni. Es difícil de ver, y para encontrarla es necesaria otra tirada **Difícil (-20%) de Buscar**. Si se acciona la palanca, la plataforma de piedra de la localización 11 subirá por el pozo. Otro tirón de la palanca hará que la plataforma descienda lentamente hasta la localización 11.

Si Koros es consciente de la presencia de los personajes, les habrá preparado una cálida bienvenida. Habrá 1d10+2 esqueletos y 1d10 zombis aguardándoles (ver características en la página 66). Si alguno de los personajes se acerca demasiado al pozo del centro de la habitación, los muertos vivientes lo presionarán con la esperanza de que caiga por él.

Esqueletos enanos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
30%	20%	30%	30%	25%	—	—	—
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	3	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Estúpido: Los esqueletos no pueden efectuar ni fallar tiradas basadas en Inteligencia, Voluntad ni Empatía.

Tambaleante: Los esqueletos no pueden realizar la acción de correr.

Armadura: Armadura media (camisote de malla, yelmo)

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 0

Armas: Arma de mano (hacha), escudo

8. LABORATORIO DEL NIGROMANTE

Este laboratorio pertenece al nigromante Grimald, sirviente de Koros. De la habitación emana un horrible hedor a cadáver. En unas mesas situadas contra la pared norte descansan los cuerpos de dos humanos ataviados con armaduras de malla y espadas. Parece que han sido asesinados recientemente. En la pared sur hay una estantería de libros que contiene volúmenes sobre el arte de la nigromancia. Dos de los títulos más destacados son *Sobre la conservación de cadáveres*, por Ludwig von Eckstein, y *Rituales oscuros*, de Gerhard Recht. Si se ofrecen a los compradores apropiados, podrían venderse a 500 *co* cada uno, además de atraer la atención no deseada de las autoridades sobre quienes los vendan.

9. APOSENTO DEL NIGROMANTE

En la esquina sudeste de la habitación hay un tumulario enano a las órdenes de Grimald (ver página 66 para las características). Atacará a todo el que entre aquí.

La habitación está bien amueblada y dispone de una cama, un escritorio y un armario. A los pies de la cama hay un cofre cerrado (el nigromante Grimald tiene la llave), aunque puede abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**. En su interior hay dos diamantes sin tallar (valorados en 100 *co* cada uno) y 150 monedas de oro enanas antiguas de Karak Azgal, que se cotizan a un valor cinco veces superior en monedas de oro si se venden a los compradores adecuados en la superficie.

10. CAPILLA DE GRUNGNI

Antiguamente, unos hermosos mosaicos cubrían las paredes de esta cámara, pero la mayoría de las baldosas de piedra yacen ahora en el suelo, después de que Koros ordenase a sus muertos vivientes que destruyeran la capilla. Hay una estatua de Grungni en un nicho situado en la pared frente a la entrada. Para saber cómo moverla, consulta la descripción de la localización 6. Si los necrófagos de la localización 6 todavía no se han topado con los aventureros, desplazarán la estatua a un lado y atacarán a los personajes aquí.

II. ANTECÁMARA DE LAS TUMBAS INFERIORES

El pozo del templo se abre a ocho metros por encima del suelo de esta habitación. Directamente bajo el pozo hay una plataforma de piedra con una columna debajo. Diseñada por los enanos para subirla y bajarla según sea necesario. Una inspección cuidadosa de las paredes del pozo (y una tirada de **Buscar**) revela la existencia de surcos en la piedra, probablemente hechos por algo que ha subido y bajado por el pozo. El mecanismo se controla mediante una palanca situada en la pared sur de la cámara. Una estatua de Grungni pegada a la pared norte oculta una puerta que conduce a la localización 16. Con una tirada **Difícil (-20%) de Buscar** se encontrará la puerta secreta y la palanca que debe usarse para retirar la estatua y abrirla.

Grimald el nigromante está en esta sala con 1d10+1 esqueletos enanos (ver página 69 para las características), esperando a que algún aventurero desafortunado caiga por el pozo durante el combate en la localización 7. Tiene instrucciones de retirar todos los cuerpos y llevarlos a la localización 17 para que Koros pueda convertirlos en tumularios. Si las cosas se ponen feas para los esqueletos y zombis de la sala de arriba, también tiene órdenes de cerrar el pozo haciendo que la plataforma suba hasta el techo de la habitación. Luego se dirigirá a la localización 12 y reanimará más esqueletos para organizar un ataque contra los personajes en caso de que consigan llegar a este nivel.

Grimald

Profesión: Nigromante adepto (ex aprendiz de hechicero, ex estudiante)
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
31%	37%	28%	30%	37%	51%	58%	46%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	3	4	2	0	0

Habilidades: Buscar +10%, Canalización +10%, Carisma, Cotilleo +10%, Hablar idioma (Eltharin, Khazalid, Reikspiel), Intimidar, Leer/escribir +10%, Lengua arcana (Magia) +10%, Percepción +10%, Sabiduría académica (Magia, Nigromancia) +20%, Sabiduría popular (Elfos, Enanos), Sentir magia +10%

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Genio aritmético, Intelectual, Lingüística, Magia menor (Armadura de Aethyr, Caminar por el cielo), Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Meditación, Muy resistente, Saber oscuro (Nigromancia)

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Báculo

Enseres: Mochila, grimorio, material de escritura

12. LAS TUMBAS DE LOS OBREROS

Los enanos de baja estopa y los antepasados plebeyos se enterraban en esta gran cámara. La paredes de esta cámara están alineadas con filas y filas de inmensos estantes de piedra que se elevan unos veinte metros hasta el techo. La pared norte está sin terminar, ya que los enanos planeaban ampliar la cámara en caso de necesidad. Las voces y pisadas reverberan en esta cámara, lo que contribuye a crear una atmósfera escalofriante.

Muchos de los cuerpos han sido profanados para servir a Koros o a Grimald en la no muerte. La mayoría son los que están más cerca del suelo, y muchos de los corredores que hay entre los estantes funerarios están cubiertos de fragmentos de piedra de las tapas de los sarcófagos. Si alguien intenta correr por esta habitación, deberá superar una **tirada de Agilidad** para no tropezar con los escombros.

No resulta práctico enumerar todos los tesoros que hay en esta cámara, por si los personajes deciden convertirse en saqueadores de tumbas. Es mejor que seas tú quien decida lo que pueden encontrar. Este lugar es idóneo para situar objetos y reliquias que generen otras aventuras, o bien para venderlas en los bajos fondos criminales de Puerta Muerta.

Si Grimald se retira a esta sala, habrá convocado más muertos vivientes para que le ayuden. Una vez haya decidido que cuenta con esqueletos suficientes para que le ayuden (ver página 69 para las características), buscará a los intrusos. Si son ellos los que lo encuentran aquí, usará los largos corredores que separan las estanterías funerarias para rodearlos. Mientras un grupo de esqueletos empuja a los personajes por uno de los túneles, hará que otro grupo dé la vuelta por el otro lado para atacarlos por la espalda.

13. CADÁVER A TERRORIZADO

En el centro de la intersección de cuatro corredores yace boca abajo un cuerpo vestido con un camisote de malla. Cerca de una de sus manos extendidas yace una espada, al parecer desechada. Sea lo que sea que ha sucedido aquí, ha debido ser recientemente, ya que la piel de la víctima todavía no ha empezado a descomponerse.

Se trata del cadáver de un aventurero asesinado por Katanya, la aparecida enana de la localización 14. Tiene una retorcida expresión de horror en su rostro, tan espeluznante que todo el que lo vea deberá realizar una tirada Desafiante (-10%) de Miedo. Si registran el cadáver, encontrarán una gema de ámbar tallado (valorada en 35 co) y dos pociones de cura-todo.

El cuerpo cubre un grabado del dios Grungni. El significado de este grabado se detalla en las descripciones de las localizaciones 14 y 15.

14-15. SALAS DE LAS APARECIDAS

Todas estas tumbas presentan el mismo tamaño y distribución en tres hileras de sarcófagos alineados contra las paredes y en estantes funerarios situados en medio de la habitación. Los enanos usaban estas salas para enterrar a los miembros de clase social ligeramente superior a los plebeyos. Por esta razón, los sarcófagos están adornados con grabados muy elaborados y retratos de sus ocupantes. Koros ha dejado intactas estas salas debido a las aparecidas que las pueblan. Su tormento eterno le proporciona un retorcido deleite.

Estas salas son el lugar de reposo de dos aparecidas enanas llamados Katanya y Elamina. Ambas se enamoraron del mismo guerrero enano (llamado Durkin) y lucharon por él incesantemente durante muchos años. Decididas a no renunciar a su amado, conspiraron para matarse entre sí. Katanya logró envenenar la cerveza de Elamina, pero antes de poder disfrutar de su triunfo, murió a manos de un asesino contratado por Elamina.

Ahora compiten en la muerte igual que en la vida, y atormentan a toda criatura viva que atraviesa estas salas. Las dos tratarán de convencer a los personajes de que necesitan ser liberadas de su tormento, y se culparán mutuamente por su aciago destino. Ofrecerán las joyas y riquezas de sus sarcófagos como recompensa. Usando su capacidad de invisibilidad, hablarán a los personajes aparentemente de la nada. Gimen y hablan en voz baja, como si estuvieran sufriendo un intenso dolor.

Si los personajes deciden ayudar a uno de los espíritus, el otro se hará visible de inmediato y usará su demostración aterradora en un intento por espantar a los personajes. El grabado de Grungni que hay en el centro del corredor en la **localización 13** impide que las aparecidas abandonen sus cámaras funerarias y los corredores que conducen a ellas. Elamina tiene la piel moteada con una repugnante tonalidad verdosa (debido al veneno que ingirió). Katanya tiene un cuchillo clavado en el ojo, cortesía del asesino que la mató. Si los personajes eliminan a alguna de las aparecidas, la otra estallará en estridentes y descontroladas carcajadas de alegría. Si los personajes le piden su recompensa, la aparecida volverá a espantarlos y luego paralizará a los que queden atrás para despedazarlos poco a poco.

Elamina y Katanya, aparecidas enanas

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	0%	40%	43%	42%	18%	18%	30%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Esconderse +20%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Percepción +20%

Talentos: Etérea, No muerta, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Demostración aterradora: Un aparecido visible puede exhibir una demostración aterradora con una acción libre. El aparecido se rodea de un halo brillante e irradia malignidad mientras ríe enloquecido. Todo el que lo presencie deberá realizar una **tirada de Terror** de inmediato.

Invisible: Los aparecidos pueden volverse invisibles con una acción libre. Mientras sean invisibles no podrán ser blanco de ataques a distancia, ni siquiera de proyectiles mágicos. Y como también son etéreos y silenciosos, tampoco pueden ser atacados en combate cuerpo a cuerpo.

Toque escalofriante: Un aparecido puede herir a un oponente sólo con su contacto. Este es un ataque de daño 4 que ignora los puntos de

armadura, y que puede ser esquivado pero no parado. Si el aparecido alcanza a su oponente, también lo paraliza de horror durante 1 asalto a menos que consiga una tirada de Voluntad. Este efecto paralizador se aplica incluso aunque el aparecido no inflija daño. Los personajes paralizados no pueden realizar acciones, y se consideran indefensos. Un aparecido debe volverse visible para utilizar esta habilidad.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Ninguna

16. SALA DE LOS MERCADERES

Esta cámara fue el lugar de descanso de algunos de los más eminentes mercaderes de Karak Azgal. Al igual que en las **localizaciones 14 y 15**, hay sarcófagos alineados contra todas las paredes y estantes funerarios de tres baldas en el centro. En esta habitación hay 1d10 esqueletos y 1d10 zombis (ver página 69 para más detalles), que Koros puede usar como desee para atacar a los personajes.

17. LA CRIPTA DE LOS HÉROES

Partiendo de la puerta oculta, las paredes y el techo de este corredor están cubiertos de coloridos mosaicos que representan escenas bélicas de enanos luchando contra diversos enemigos, desde skavens y orcos hasta ogros y trolls. Koros ha garabateado con sangre palabras en eltharin sobre muchos de los mosaicos, burlándose de los héroes representados en las ilustraciones a consecuencia de su odio por los enanos. Algunos ejemplos de las cosas que ha escrito son "ICOBARDES!", "¡PUSILÁNIMES!", "¡INFIELES!" y "¡NECIOS!".

Cada una de las seis criptas contiene los restos de un difunto héroe de Karak Azgal, a quienes los señores de la fortaleza concedieron el honor de ser sepultados aquí en reconocimiento a sus grandes hazañas. Las puertas de gromril que cubren las criptas llevan inscritos los nombres rúnicos de estos héroes. Koros abrió todas las puertas y reanimó a cada uno de estos guerreros enanos para que le sirvieran como tumularios. La puerta del final del corredor está tallada en un único bloque de granito rojo, y muestra un bajorrelieve exquisito del dios enano Grungni.

Cuando los personajes lleguen al primer par de puertas, Volkin (el esbirro espectro de Koros) atravesará en estado etéreo el bloque de granito y les hablará entre malignas carcajadas.

—¡Volved a la superficie, insensatos! Si permanecéis aquí, lo único que hallaréis será la muerte. Regresad ahora y evitamos el tormento de la muerte en vida. No recibiréis otra advertencia. ¡Marchaos!

Tras decir esto, el espectro vuelve a marcharse a través de la puerta de granito rojo y regresa con Koros. El liche sabe que los personajes no se detendrán por este aviso. Tan sólo está jugando con ellos, igual que hace con todos los intrusos.

Si los PJ no se dan la vuelta, cinco tumularios controlados por Koros abrirán las puertas de sus criptas y atacarán. Los tumularios permanecerán en el corredor o las criptas marcadas en el mapa como localización 16. Sus descripciones y características se incluyen en las secciones de cada una de sus respectivas criptas.

a. Cripta de Dwalik Kragninson

Dwalik salvó la vida del hijo de un poderoso señor de clan enano llamado Borgrin, resistiendo él solo en un paso montañoso contra toda una tribu de orcos para que Borgrin pudiese escapar. Cuando los orcos le derribaron, clavaron su cuerpo a un árbol y partieron el mango de su hacha. Cuando Borgrin recuperó el cadáver de su salvador, lo enterró en este lugar junto a los pedazos de su hacha rota. Dwalik empuña su hacha en la no muerte, pues su energía mágica la mantiene unida. Si Dwalik es derrotado, su hacha se partirá en dos. Un comprador adecuado podría pagar 200 *co* por ambos pedazos. Al pie de su sarcófago hay un pedestal sobre el que descansa un alabastro valorado en 30 *co*.

Dwalik Kragninson, tumulario enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
65%	30%	48%	51%	35%	25%	35%	20%

Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	5	3	0	0	0

Habilidades: Especialista en armas (A dos manos), Esquivar, Hablar idioma (Khazalid), Percepción

Talentos: No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Arma de tumulario: Consulta las reglas de la página 68 para las armas de tumularios.

Armadura: Armadura media (cota de malla completa)

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Hacha de tumulario

b. Cripta de Nori Fimdorson, "el Oso"

A Nori lo llamaban "el Oso" por su asombrosa fuerza. En combate, blandía un enorme zapapico a dos manos con el que aplastaba a sus enemigos. Se ganó su lugar aquí tras derrotar en combate singular a un rey ogro llamado Galmag, impidiendo así que su ejército saqueara Karak Azgal. Su cripta carece de tesoros, aparte del cinturón de oro que viste. Está tachonado de gemas y tiene un valor de 100 *co*.

Nori Fimdorson, "el Oso"

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
58%	25%	71%	42%	35%	25%	35%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	7	4	3	0	0	0

Habilidades: Especialista en armas (A dos manos), Hablar idioma (Khazalid), Percepción

Talentos: Golpe poderoso, No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Arma de tumulario: Consulta las reglas de la página 68 para las armas de tumularios.

Armadura: Armadura media (camisote de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 2, cuerpo 2, piernas 0

Armas: Gran martillo de tumulario

c. Cripta de Zargona Zarkrisdottir

Es bastante poco habitual que las doncellas enanas sean honradas por sus proezas en combate, pero Zargona fue una notable excepción. Hija única de un armero, aprendió a luchar utilizando las armas fabricadas por su padre. Hace siglos, cuando una de las primeras incursiones de los skavens logró llegar hasta las profundidades de la fortaleza, Zargona salvó a más de un centenar de niños enanos dirigiendo una carga contra las ratas ogro de los skavens, mientras empuñaba dos hachas de batalla. Lleva un collar de plata con ciento diez cuentas, cada una de ellas entregada por los padres de cada niño que salvó. Tiene un valor de 200 *co*. Varias imágenes pintadas en las paredes de su cripta representan su batalla contra las ratas ogro.

Zargona Zarkrisdottir, tumularia enana

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
51%	30%	43%	41%	48%	25%	35%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	3	0	0	0

Habilidades: Hablar idioma (Khazalid), Percepción

Talentos: Ambidestera, Golpe poderoso, No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Hoja de tumulario: Consulta las reglas de la página 67 para las hojas de tumulario.

Armadura: Armadura media (cota de malla con mangas)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Hoja de tumulario

d. Cripta de Balkrag Grimgorson "el matademonios"

Esta cripta está vacía, debido a que Balkrag se resistió al control de Koros cuando el liche lo levantó de entre los muertos. Ahora vaga por las ruinas de Karak Azgal, buscando a alguien que le ayude a derrotar al liche. En la página 67 hay información y características para Balkrag. No hay tesoros en esta cripta.

e. Cripta de Golengil Drongdorson

Golengil era un herrero rúnico que no se caracterizó por sus acciones en combate, sino por las numerosas armas rúnicas que creó para la defensa de la fortaleza. Devoto adorador de Grungni, su mayor obra fue un martillo a dos manos al que llamó *Furia de Grungni*. Sabiendo lo valioso que es este martillo, Koros se lo llevó del sarcófago de Golengil con la intención de ocultarlo hasta averiguar cómo destruirlo. En combate como tumulario, Golengil usa un martillo a dos manos. En su cripta hay un cofre de hierro cerrado en cuyo interior guarda su posesión más preciada: un juego completo de herramientas de herrería de la mejor artesanía. El cofre está cerrado, pero puede abrirse con una **tirada Muy difícil (-30%) de Forzar cerraduras**.

Golengil Drongdorson, tumulario enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
45%	30%	53%	41%	35%	25%	35%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	5	4	3	0	0	0

Habilidades: Especialista en armas (A dos manos), Hablar idioma (Khazalid), Percepción

Talentos: Golpe poderoso, No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Arma de tumulario: Consulta las reglas de la página 68 para las armas de tumulario.

Armadura: Armadura media (cota de malla con mangas)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Gran martillo de tumulario

f. Cripta de Athranbor Thorikson, "mataorcos"

En vida, Athranbor era el gran señor de clan y comandante supremo del regimiento de rompehierros de la fortaleza. Los rompehierros son guerreros enanos de élite que visten armaduras de gromril inscritas con runas mágicas de protección. Cuando el kaudillo orco negro Garbash el Asesino atacó Karak Azgal, Athranbor lideró a sus hombres en una defensa desesperada. Superados en número en una proporción superior a cinco contra uno, lograron expulsar a los invasores. Una vez terminada la batalla, sus hombres y él apenas podían discernirse sobre los cadáveres de los orcos que habían matado.

Athranbor esgrime un hacha y un escudo, y viste una armadura de placas de gromril completa, grabada con una runa de la Forja que le concede 7 PA en todas las localizaciones. Esta armadura tiene un valor incalculable. Si los personajes la recuperan, se pueden idear aventuras enteras para intentar venderla en el mercado negro. Incluso si hay un enano en el grupo e intenta usarla, inevitablemente llamará la atención de ladrones y enanos por igual. A los enanos de Karak Azgal no les hará ninguna gracia que un aventurero

cualquiera vista una armadura de gromril de semejante estofa. No hay ningún otro tesoro en su cripta.

Athranbor Thorikson, "mataorcos", tumulario enano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
52%	30%	53%	41%	32%	25%	35%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	5	4	3	0	0	0

Habilidades: Hablar idioma (Khazalid), Percepción

Talentos: Golpe poderoso, No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Hoja de tumulario: Consulta las reglas de la página 67 para las hojas de tumulario.

Armadura: Armadura pesada (armadura de placas de gromril completa con runa de Forja)

Puntos de armadura: Cabeza 7, brazos 7, cuerpo 7, piernas 7

Armas: Hoja de tumulario

18. LA GRAN ESCALERA

Esta es una tortuosa escalera de dos metros de ancho que desciende unos doscientos metros hasta la Gran Sala de Grungni. A pesar de su edad, la escalera se encuentra en un estado excelente, testimonio de la artesanía enana. Si lo deseas, Koros podría atacar a los personajes en las escaleras con algunos de sus esbirros no muertos. Combatir en la escalera es peligroso, y todo personaje que falle un ataque por un 20% o más tendrá que superar una tirada de Rutina (+10%) de Agilidad o se precipitará por el borde de la escalera debido a la inercia y se matará tras una larga caída. Del final de la escalera viene un leve gemido, que puede oírse con una tirada de Rutina (+10%) de Percepción. A mitad de camino, los gemidos pueden oírse claramente (sin necesidad de tirada). Proceden de la Cámara de las Lamentaciones del nivel 2.

NIVEL DOS DE LA SALA DE LOS HUESOS

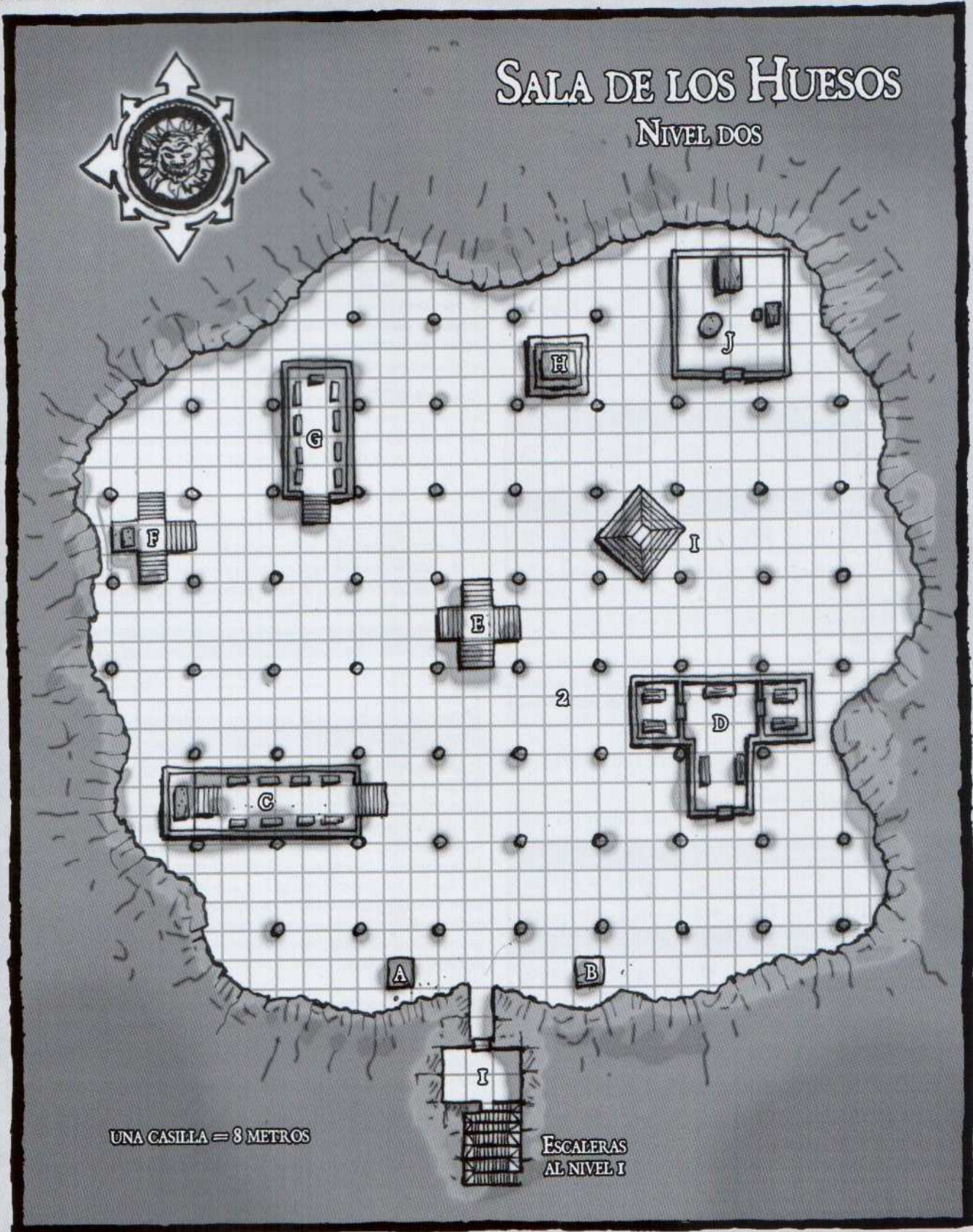
I. LA CÁMARA DE LAS LAMENTACIONES

Los sacerdotes de Grungni pronunciaban aquí las oraciones finales a las familias de dolientes antes de llevar a los difuntos a la Gran Sala. Las paredes este y oeste están alineadas con tres estatuas cada una, que representan los aspectos de Grungni como creador, minero y artesano. Los gemidos que pueden oírse desde las escaleras proceden de las bocas de estas esculturas. Grungni no está complacido con lo que el liche ha hecho con la Sala de los Huesos. Seguirán gimiendo hasta que el liche sea destruido. Los gemidos son tan espeluznantes que todos los que estén en la habitación deberán superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario huirán hasta que no puedan oírlos.

En la pared norte de la cámara hay una puerta hecha de gromril sólido. Sobre ella hay dos ganchos de piedra, de los que cuelga una sencilla almádena. En el centro de la puerta está grabado el símbolo de Grungni, un martillo golpeando un yunque. Hay runas enanas inscritas sobre el símbolo. Una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)** permite traducirlas en el siguiente mensaje: "Gran maestro, te ofrecemos las almas de nuestros difuntos. Devuélvelas a tu forja. Escucha nuestra llamada en tu yunque. Hónranos con tu favor". La puerta de la Gran Sala está cerrada, y sólo puede abrirse golpeando el yunque de la puerta tres veces con el martillo que cuelga sobre ella.

SALA DE LOS HUESOS

NIVEL DOS



2. LA GRAN SALA DE GRUNGNI

Los enanos de Karak Azgal excavaron esta inmensa cámara abovedada en honor del mayor de sus dioses, Grungni. Mide unos 240 metros de largo por 192 de ancho. Unas hermosas columnas de piedra se elevan desde el suelo para sustentar el techo, situado a treinta y cinco metros de altura. Diseminados por toda la cámara ha santuarios, estatuas, criptas y mausoleos. Sólo los más nobles e influyentes enanos recibían el honor de ser enterrados aquí.

A lo largo de los años, Koros ha realizado muchos intentos por corromper y destruir las construcciones enanas de esta cámara sagrada. Ya sea debido al poder de Grungni o a la durabilidad de la artesanía enana, el caso es que sus esfuerzos han fracasado en su mayor parte. Ha desfigurado las estatuas, pero no ha logrado destruirlas. Ha resquebrajado muchos de los sarcófagos hasta abrirlos, pero la mayoría de los enanos muertos se han resistido a su control.

Los encuentros en esta sala dependen de lo que Koros haya planeado para los personajes. Su respuesta debería adecuarse a lo que haya sucedido con anterioridad y a la fuerza con que cuente actualmente. Hay 30 esqueletos,

30 zombis y 9 tumularios bajo su control en esta cámara (ver características en las páginas 66, 69 y 66). La estrategia más probable consiste en mantener a los tumularios junto a él en la **localización 2J** y enviar a su sirviente Volkin y a los demás esbirros no muertos para que hostiguen a los intrusos; no dejará que Aluthra se mueva de su lado. Prefiere las tácticas de ataques relámpago antes que un combate directo. Esto se debe en parte a que su ego no le permite creer que un grupo de aventureros suponga demasiada amenaza para él. Además, disfruta del placer de atormentar lentamente a los demás y jugar con ellos.

Koros guarda otra sorpresa para los intrusos, unas cositas a las que le gusta llamar cráneos aullantes. Koros creó estas abominaciones no muertas insuflando energía nigromántica en cráneos de enanos. Vuelan por el aire mientras emiten terribles alaridos. Hay diez cráneos aullantes en la sala, y Koros los enviará para acosar a los personajes según sea necesario. Atacan a sus oponentes mediante un grito escalofriante y golpes rasantes.

Cráneos aullantes

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
33%	0%	36%	41%	59%	10%	10%	05%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	7	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Armas naturales, No muerto, Visión nocturna, Volador

Reglas especiales:

Aullido escalofriante: Cuando un cráneo aullante ataca, emite un estridente chillido hacia su oponente. La víctima debe superar una **tirada de Rutina (+10%) de Voluntad** o sufrirá los efectos del Miedo y perderá 1 Herida por puro terror.

Armadura: Ninguna

Armas: Mordisco

Volkin el espectro

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	0%	37%	45%	40%	44%	64%	25%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	3	4	6	0	0	0

Habilidades: Esconderse +20%, Hablar idioma (Eltharin, Reikspiel), Lengua arcana (Magia), Percepción +20%, Sabiduría académica (Magia, Nigromancia) +10%

Talentos: Armas naturales, Aterrador, Especialista en armas (A dos manos), Etéreo, No muerto, Visión nocturna

Reglas especiales:

Ataque escalofriante: Un espectro puede herir a enemigos mortales con su guadaña o su contacto. La armadura no ofrece protección contra estos ataques, y aunque se pueden esquivar, es imposible pararlos.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma grande (guadaña)

2A. Estatua de Grimnir

Esta estatua fue esculpida de un único bloque de sólido mármol blanco, y descansa sobre un pedestal de ónice que se alza a nueve metros por encima del suelo de la caverna. La estatua representa a un musculoso guerrero enano que blande dos hachas de batalla. Una **tirada de Rutina (+10%) de Sabiduría académica (Enanos o Religión)** revela que la escultura es Grimnir el Intrépido, el dios enano de los guerreros.

Si se examina con mayor detenimiento la estatua, se podrá comprobar que alguien ha estado intentando dañarla, pues el pedestal y la escultura están cubiertos de arañazos y muescas. En el pedestal de ónice hay grabada una palabra al menos diez veces. Si algún personaje posee la habilidad Leer/escribir y supera una **tirada de Rutina (+10%) de Hablar idioma (Eltharin)**, sabrá que la palabra es "COBARDE". Si Balkrag está con los personajes y ve esto, soltará un grito escalofriante y desafiará a Koros a que aparezca. En respuesta, el liche enviará 1d10/2 cráneos aullantes (ver más arriba) que llegarán y les atacarán en 2 asaltos.

2B. Estatua de Valaya

Esta es una estatua de nueve metros de altura, tallada en mármol sólido con la forma de una enana. Sostiene un bebé en su brazo izquierdo mientras extiende el brazo derecho con la palma hacia fuera. Una **tirada de Rutina (+10%) de Sabiduría académica (Enanos o Religión)** servirá para saber que se trata de la diosa enana Valaya, protectora del clan. Koros ha sido incapaz de dañar esta estatua en forma alguna, y no porque no lo haya intentado.

Si un personaje enano reza a Valaya en presencia de esta estatua, la diosa le ofrecerá una visión que le ayudará a derrotar al liche Koros. Dile al jugador que puede sentir la presencia de Valaya y su cálido abrazo envolviendo su cuerpo. Luego lee el texto siguiente:

Pareces abandonar tu cuerpo y volar hasta el techo de esta enorme cámara. Tu visión se vuelve borrosa, y cuando por fin se aclara ves una horda de zombis y esqueletos hostigando a tu grupo de aventureros. Al acercarte, te ves a ti mismo alzando un bastón. Su extremo brilla intensamente, y los muertos vivientes se deshacen cuando la luz del bastón los alcanza. Una dulce voz te habla: "no te preocupes, descendiente mío. Yo te conduciré hacia el bastón y podrás poner fin a nuestro dolor".

Cuando el personaje salga de su trance, la voz de Valaya le comunicará telepáticamente dónde se encuentran cada uno de los tres artefactos necesarios para montar el bastón de Valaya. Están en las **localizaciones 2C, 2D y 2F**, y deben ensamblarse ante la estatua de 2E. No te preocupes si no hay enanos en el grupo, o si los que haya no rezan ante la estatua. Si los aventureros registran la sala, ya encontrarán otras pistas que les orientarán en la dirección adecuada. También puede que el grupo sea lo suficientemente poderoso como para derrotar al no muerto sin ayuda del bastón. Ten presente que, gracias a su corona mágica, Koros puede oír todo lo que hablen los PJ si los no muertos que controla están cerca. El liche sabe lo que se proponen y tomará medidas para evitar que consigan las partes del bastón, para lo cual enviará a sus esbirros o incluso les atacará personalmente.

2C. Santuario del rey Faragund

Esta capilla funeraria se alza a seis metros por encima del suelo de la caverna, y se puede subir a ella mediante una escalera que hay en el lado este. El rey está enterrado en el extremo más occidental del santuario, elevado a tres metros más de altura sobre otros cuatro sarcófagos que se alinean a cada lado de su plataforma. Esta es la tumba del rey Faragund el Audaz y sus ocho herederos, la primera familia soberana de Karak Azgal. Si se examinan de cerca los ataúdes de piedra, se verán marcas y muescas que indican que Koros ha intentado en vano acceder a los cadáveres de los enanos.

En el sarcófago del rey hay marcas similares, pero las runas de la losa que lo cubre aún están intactas. Una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)** revela el siguiente mensaje: "Descansad plácidamente en los brazos de Valaya, gran rey. Que el medallón de Karaz-a-Karak os guíe en la otra vida. La Gran Protectora nos salva a todos de la muerte eterna. Alabad su nombre para salvarlos".

Si algún PJ pronuncia el nombre de Valaya en voz alta, la tapa del sarcófago se abre, revelando en su interior el cuerpo del insigne rey. Abrochada a su cuello hay una cadena de plata con un medallón de oro que tiene un diamante en el centro. En su parte inferior hay un agujero. Esta es la cabeza del bastón de Valaya. Carece de poderes especiales hasta que se combina con

la vara de Valaya (**localización 2D**) y el mango del hacha del rey Rorgrim (**localización 2F**).

2D. Cripta del linaje de Morgundson

Esta cripta alberga los restos del segundo gran linaje de reyes de Karak Azgal, los hijos de Morgund. Está construida con bloques de granito fuertemente unidos entre sí. Koros ha sido incapaz de entrar en esta cripta, y eso que lo ha intentado, a juzgar por las marcas que podrán ver los personajes en la puerta de piedra. En ella hay grabado un símbolo que representa a un enano sosteniendo una vara brillante en una mano y un martillo en la otra, con una montaña de fondo. Una **tirada Difícil (-20%) de Sabiduría popular (Enanos)** indicará al personaje que se trata del rey Morgund en persona, el primero de su linaje. Si los personajes preguntan por la vara, pídeles otra **tirada Difícil (-20%) de Sabiduría popular (Enanos)**. Si la consiguen, recordarán que el objeto fue un regalo de Karaz-a-Karak, la vara de Valaya, de la que se dice que posee poderes de curación y protección. Curiosamente, la puerta no ofrecerá ninguna resistencia si los personajes intenta abrirla. La vara del grabado brillará durante un instante, y luego la puerta se abrirá prácticamente sola.

El rey Morgund mora en esta cripta como aparecido. Descansaba en paz hasta que llegó Koros. La energía nigromántica que usó lo hizo regresar de la muerte, pero se resistió a los intentos de Volkin el espectro para doblegarlo a la voluntad de Koros. Valaya lo ha maldecido por su deseo de quedarse con la vara mágica en lugar de permitir que sus descendientes la usaran, tal y como deseaba la diosa. Luchará con todo el que entre en la cripta, pero no la abandonará.

Rey Morgund el aparecido

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
56%	0%	40%	53%	48%	18%	18%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	4	5	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse +20%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Percepción +20%

Talentos: Etéreo, No muerto, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Demonstración aterradora: Un aparecido visible puede exhibir una demostración aterradora con una acción libre. El aparecido se rodea de un halo brillante e irradia malignidad mientras ríe enloquecido. Todo el que lo presencie deberá realizar una **tirada de Terror** de inmediato.

Invisible: Los aparecidos pueden volverse invisibles con una acción libre. Mientras sean invisibles no podrán ser blanco de ataques a distancia, ni siquiera de proyectiles mágicos. Y como también son etéreos y silenciosos, tampoco pueden ser atacados en combate cuerpo a cuerpo.

Toque escalofriante: Un aparecido puede herir a un oponente sólo con su contacto. Este es un ataque de daño 4 que ignora los puntos de armadura, y que puede ser esquivado pero no parado. Si el aparecido alcanza a su oponente, también lo paraliza de horror durante 1 asalto a menos que consiga una **tirada de Voluntad**. Este efecto paralizador se aplica incluso aunque el aparecido no inflija daño. Los personajes paralizados no pueden realizar acciones, y se consideran indefensos. Un aparecido debe volverse visible para utilizar esta habilidad.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Ninguna

Hay un total de siete sarcófagos en esta cripta, cada uno de los cuales contiene el cuerpo de un rey distinto del linaje de los Morgundson. Una **tirada Difícil (-20%) de Fuerza** permite a los personajes abrir cada uno de los sarcófagos y saquearlos si lo desean. A Grungni no va a hacerle mucha gracia, y si hay algún enano en el grupo debería saber que el robo de tumbas no granjea el favor de los dioses enanos. Si se saca de esta tumba otro tesoro que

LA VARA DE VALAYA

Este objeto es una simple vara delgada hecha de plata. Es totalmente lisa y tiene una única runa grabada en ella. Una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)** revela que se trata de la runa de Valaya, la diosa enana protectora del clan.

Debido a la energía mágica que contiene, todo el que coja la vara tendrá que efectuar una **tirada Difícil (-20%) de Voluntad** para poder conservarla y usarla. La vara se activa pronunciando el nombre de Valaya y las palabras enanas para "sanar" o "proteger". Si se dice "sanar" en khazalid y se consigue una **tirada Desafiante (-10%) de Voluntad**, el usuario podrá curar heridas como si hubiera lanzado el hechizo Sangre de la Tierra del saber de la Vida. Si se dice "proteger" en khazalid y se supera una **tirada Difícil (-20%) de Voluntad**, el usuario podrá reproducir los efectos del hechizo Escudo de Myrmidia, con la excepción de que la bonificación a los PA es de +2.

Si el usuario falla una de estas **tiradas de Voluntad** y ha obtenido un resultado doble, sufre las consecuencias de **La cólera de los dioses** (ver página 144 del manual básico de WJDR).

no sea la vara de Valaya, el dios enano maldecirá a quienes lo lleven, imponiéndoles una penalización de -5% a todas las tiradas hasta que devuelvan el tesoro o admitan su crimen ante un sacerdote de Grungni y lleven a cabo la penitencia adecuada. Cada uno de los reyes está enterrado con un collar de oro valorado en 360 *co* y lleva dos anillos de plata de excelente calidad, cada uno de los cuales vale 50 *co*.

Morgund está enterrado con la vara de Valaya y un cinturón hecho de oro y valorado en 150 *co*. Si los personajes tienen el medallón de la **localización 2C** en su poder cuando cojan la vara, tanto ésta como el medallón brillarán intensamente.

2E. Estatua de Grungni

Una estatua de mármol se alza sobre un pedestal elevado a unos cinco metros por encima del suelo. Cuatro escaleras, uno en cada punto cardinal, suben hacia la estatua. Examinándola más detenidamente, la antigua estatua parece ser un anciano enano con una amplia túnica y sosteniendo un bastón con ambas manos. Si algún personaje consigue una **tirada de Rutina (+10%) de Sabiduría académica (Religión)** o de **Sabiduría popular (Enanos)**, sabrá que la estatua representa al dios enano Grungni, aunque el bastón es algo poco frecuente: el dios nunca blande un bastón.

Si el grupo tiene el medallón de la **localización 2C**, la vara de la **localización 2D** y/o el mango de la **localización 2F**, las tres piezas brillarán con un fuerte resplandor, al igual que el bastón que sostienen la estatua. Si se ponen juntas las tres piezas delante de esta estatua, se fusionarán para crear el bastón de Valaya.

2F. Tumba del rey Rorgrim

Se trata de un pedestal con forma de cruz, elevado a diez metros por encima del suelo, y al que se accede mediante escaleras situadas en los lados norte, este y sur. Un único sarcófago descansa en el brazo occidental de la cruz. Ha sido gravemente dañado, y a su alrededor hay montones de lascas de piedra, pero aun así la tapa sigue en su sitio.

En su interior yace el rey Rorgrim, primero y único de su linaje. En combate blandía una formidable hacha rúnica. Perdió su arma en un conflicto épico que le costó la vida al rey. Con ella mató a un poderoso dragón llamado Graauth. El golpe final hundió la hoja del hacha en el cráneo del dragón, que luego cayó a un profundo abismo, dejando a Rorgrim herido de muerte y sosteniendo el mango de su hacha. Rorgrim murió aferrado a este mango; fue imposible quitárselo de las manos, por lo que tuvo que ser enterrado con él.

Esta historia se narra en runas enanas inscritas en la tapa del sarcófago, que pueden interpretarse con una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)**. Si los personajes recuperaron el medallón de Karaz-

EL BASTÓN DE VALAYA

Este artefacto fue creado en las profundidades de Karak Azgal mediante la combinación de tres objetos sagrados para la diosa: el medallón de Karaz-a-Karak, la vara de Valaya y el mango del hacha del rey Rorgrim. Simplemente para coger el objeto ya es necesaria una **tirada Difícil (-20%) de Voluntad**.

El principal propósito de este bastón es destruir a esqueletos, zombis y espíritus. Si el portador sostiene en alto el bastón durante una acción completa, pronuncia el nombre de Valaya y consigue una **tirada Difícil (-20%) de Voluntad**, el medallón desatará una oleada de energía blanca que destruirá a 1d10+2 esqueletos, zombis, espíritus o cualquier combinación de los tres que se encuentren a menos de veinticuatro metros. El bastón también conserva las propiedades mágicas de la vara de Valaya (ver página 75). Cualquier otro no muerto que esté dentro del alcance del bastón deberá superar una **tirada de Miedo** o quedará asustado, tal y como se describe en la página 198 del manual básico de *WJDR*. Los no muertos que posean el talento Intrépido no se verán afectados por esta capacidad.

Si se falla la **tirada de Voluntad** usada para activar cualquiera de las capacidades de la vara y el resultado es un doble, el usuario sufrirá las consecuencias de **La cólera de los dioses** (ver página 144 del manual básico de *WJDR*).

a-Karak y/o la vara de Valaya, ambos brillarán intensamente al acercarse a este sarcófago, y la tapa se deslizará sola a un lado, dejando al descubierto el cuerpo del rey muerto. Entre sus manos sostiene el mango de su hacha, apretado contra su pecho, y que también emite un brillante fulgor. Si no tienen ninguno de estos objetos, podrán abrir la tapa con una **tirada Muy difícil (-30%) de Fuerza**.

El rey muerto no tiene intención de soltar el mango de su hacha sin luchar. Si alguien intenta cogerlo, el cadáver se animará de repente y emitirá un horrible aullido, tirando fuertemente del mango hacia él. El personaje que tenga agarrado el mango deberá realizar una **tirada Desafiante (-10%) de Terror**. Si la consigue, podrá intentar arrancar el mango de las manos del rey con una **tirada enfrentada de Fuerza**. La Fuerza del rey es de 58%. Todo personaje que intente quitarle el mango después de esto tendrá que superar también la **tirada de Terror**.

El rey también lleva una corona de oro valorada en 450 *co*. Para ver las consecuencias de tomar cualquier objeto de los sarcófagos de este nivel, consulta la descripción de la **localización 2D**.

2G. Criptas saqueadas

Esta cripta funeraria descansa sobre una plataforma de cinco metros de altura. Es evidente que todos los sarcófagos del interior han sido saqueados, pues sus tapas están tiradas en el suelo de la plataforma. Las criptas han resultado tan dañadas que resulta imposible saber qué linajes reales fueron enterrados en ella. Las dos tumbas de piedra que hay en el extremo del fondo de la plataforma son las únicas que contienen cuerpos. Son tumularios (ver características en la página 66) que yacen a la espera de atacar por sorpresa al grupo.

2H. Santuario de Grinnir

En este lugar hay un estrado elevado sobre el que se alza una enorme estatua de diez metros de estatura de un guerrero enano. El guerrero está representado acuchillado en posición de combate, y sostiene dos hachas de batalla en sus manos. Si algún personaje consigue una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Religión)** o de **Sabiduría popular (Enanos)**, sabrá que la estatua representa a Grinnir, el dios enano de los guerreros. Hay unas runas inscritas en una placa de piedra situada frente a la estatua, que podrán leer quienes superen una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)**. En ella pone "Oh, gran guerrero, fuerza de los enanos. Aquí honramos a todos los que han luchado en tu nombre, pero cuyos huesos yacen en otros lugares. Que vivan por siempre en tus salas, gran Grinnir".

En este santuario se rinde homenaje a los enanos que han muerto anónimamente mientras protegían su clan y su fortaleza. Todo sacerdote enano

que rece aquí recibe un +2 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos durante lo que quede de día. Cualquier otro personaje enano que rece obtendrá una bonificación de +5% a sus **tiradas de Habilidad de armas** durante el próximo combate.

2I. Cripta de Belgrina Fargundsdotr

Un único sarcófago descansa sobre una plataforma cuadrada, a unos cinco metros por encima del suelo. En los cuatro lados hay escaleras que suben hasta la parte superior de la plataforma. Este es el lugar de reposo de la reina Belgrina Fargundsdotr, la única soberana femenina en la historia de Karak Azgal. Subió al trono después de que los orcos matasen a su hermano menor. Gobernó durante setenta y cinco años, y fue muy querida por su pueblo no sólo por su capacidad de liderazgo, sino también por su destreza en combate.

El sarcófago ha sufrido graves daños, pero la tapa de piedra no ha sido retirada. Todavía pueden verse runas enanas inscritas en su superficie. Las runas pueden leerse con una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Runas)**. Cuentan la historia de Belgrina, la única mujer que ha gobernado la fortaleza. Una **tirada Difícil (-20%) de Sabiduría popular (Enanos)** permitirá a un personaje recordar que Belgrina era una ferviente devota de Valaya. Si se examina más de cerca su sarcófago (con una **tirada Difícil (-20%) de Buscar**), encontrarán el nombre de Valaya inscrito muy sutilmente por todo el interior de la tumba. Si se sostienen en alto el bastón o la vara de Valaya frente al sarcófago y se pronuncia el nombre de la diosa, la tapa se abrirá.

Belgrina se conserva muy bien, como si hubiera muerto hace tan sólo algunos días. Fue enterrada con una túnica sencilla, sin oro ni joyas que adornen su cuerpo. Tiene las manos cruzadas sobre el pecho y sostiene en ellas una sencilla estatua de piedra de Valaya. Todo el que toque esta estatua deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Voluntad**, de lo contrario será incapaz de cogerla. La energía protectora de Valaya ha imbuido al objeto de poder mágico. Todo el que lo tenga en sus manos será inmune a los hechizos nigrománticos. Valaya desea que este objeto sea usado para derrotar al liche. Si una vez destruido el liche no se devuelve el objeto a Belgrina, Valaya maldice al portador del objeto con una penalización de -5% a todas sus tiradas hasta que devuelva la estatuilla.

2J. La guarida del liche

Resulta evidente incluso para el ojo inexperto que este edificio no ha sido construido con las mismas técnicas que las demás estructuras de la Gran Sala de Grungni. Koros no podría soportar tener que vivir en algo construido por enanos, por lo que ordenó a sus zombis que erigiesen esta estructura cuadrada y achaparrada. La puerta nunca está cerrada (¿quién se iba a atrever a robar a Koros aquí abajo?), y siempre hay dos tumularios (ver características en página 66) apostados en la puerta como guardias.

Koros se ha montado unos aposentos bastante confortables dentro del edificio, como si intentara vivir la vida normal de un noble elfo. Dentro hay una cama cómoda, un escritorio y una alfombra magníficamente tejida. Al pie de la cama hay un cofre blindado. Está cerrado, y Koros tiene la única llave. La cerradura puede abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**. Dentro del cofre hay tres collares de oro valorados en 90 *co* cada uno. También hay monedas sueltas, un total de 150 *co*. De la pared cuelga un hacha mágica. Si se esgrime en combate, proporciona al usuario una bonificación de +10% a sus tiradas de Habilidad de armas.

Dependiendo de lo que haya ocurrido hasta ahora con los personajes, Koros y Aluthra podrían estar atrincherados aquí para el enfrentamiento definitivo contra los PJ. Si es el caso, hará todo lo que esté en su mano para prepararse a luchar contra ellos, congregando a todos los no muertos que le queden para organizar la defensa. Aluthra interpretará el papel de prisionera, víctima de las maquinaciones del liche loco. Observará el combate, evaluando al personaje más prometedor del grupo para seducirle después. Si los PJ se lo permiten, Aluthra se quedará con ellos tanto tiempo como deba. En cuanto se presente la oportunidad, o si los PJ sospechan de ella, se escabullirá para buscar el altar de Slaanesh (ver el **Capítulo ocho** para más detalles).



CAPÍTULO VII: PIELES VERDES

La enemistad entre los enanos y los pieles verdes es legendaria. Los reinos enanos han decaído a causa de los ataques continuos de orcos y goblins, que han ido conquistando fortaleza tras fortaleza. Ambas razas han librado innumerables batallas sobre y bajo el Viejo Mundo, y se odian con una pasión que no conoce límites. Más de una lista de agravios contiene los nombres de kaudillos orcos y jefes goblin que los enanos han jurado saldar. Karak Azgal no es ninguna excepción, pues fueron los orcos los principales artífices de la destrucción de la fortaleza. Y los enanos tienen muy buena memoria. A día de hoy, la mayoría de los mercaderes enanos de la Fortaleza de Skalf todavía

pagan a los aventureros por toda cabeza de orco o goblin que traigan de las profundidades del risco del Dragón.

Aun así, orcos y goblins abundan en las ruinas. Existen muchos grupúsculos unidos bajo el mandato de un poderoso kaudillo o astuto chamán que subsisten atacando a los aventureros o a sí mismos. En este capítulo se describen dos de las principales huestes de pieles verdes que habitan las ruinas. Incluye mapas con descripciones señalizadas, así como información detallada sobre los líderes de cada grupo y sus motivaciones.

— LOS ORCOS DIENTES NEGROS —

Las ruinas de Karak-Azgal están infestadas de muchas tribus distintas de orcos y goblins, cada vez más desde que los enanos fueron expulsados. En esta sección se detalla la tribu Dientes Negros, fundada hace décadas por el infame kaudillo Urgok en las Tierras Yermas. Sus dientes estaban tan podridos que se volvieron negros. Como muestra de respeto hacia su líder, todos los guerreros de su tribu se pintaron los dientes de negro (y aún siguen haciéndolo); de ahí el nombre de la tribu. Urgok codiciaba las riquezas ocultas en las ruinas del risco del Dragón, por lo que trasladó a su tribu a las ruinas. Hallaron la antigua fortaleza de un clan enano, prácticamente intacta, y la convirtieron en el hogar de su tribu.

Actualmente, un poderoso kaudillo llamado Gorgal Pie de Hierro lidera la tribu. Es extremadamente agresivo incluso para ser orco, y no se contenta con acumular tesoros. La tribu se topó con un depósito de piedra de disformidad, rocas corruptas por el Caos y empleadas por los skavens en sus horrendas creaciones. Wingnot, el chamán orco, fue lo bastante listo como para darse cuenta de esto y convenció a Gorgal de que hiciera un trato con los skavens del clan Skreet. A cambio de la piedra de disformidad, los orcos recibirían armas de los skavens. Gorgal planea utilizar estas armas contra los skavens para probarlas primero contra ellos, y luego contra los pielroz y los taponez (apelativos orcos para humanos y enanos, respectivamente) de la ciudad de la superficie.

La tribu de los Dientes Negros vive en lo que solía ser la fortaleza del clan enano Skorrun. Eran mercaderes especializados en la importación de productos de tierras extranjeras. La mayor parte de los artículos de su almacén fueron saqueados cuando llegaron los orcos, pero el trazado de la fortaleza y la calidad de su construcción la convirtieron en el lugar ideal para que los orcos se asentaran. También hay un gran depósito en el nivel inferior que proporciona agua potable al clan, pero que es además el hogar de una mortífera criatura deformada por el Caos. Para más detalles, consulta la sección **El depósito siniestro** de la página 84.

A. LA GRAN ESCALERA

Un tramo de escalones de piedra de catorce metros de longitud y seis metros de ancho conduce a una plataforma flanqueada por dos estatuas de piedra. A ambos lados de la escalera y de la plataforma hay un profundo abismo. Cuatro guardias orcos vigilan esta zona en todo momento.

En la cima de las escaleras, los orcos han montado cuatro barriles de madera llenos de piedras, fijados a su sitio mediante bloques de madera. Si detectan intrusos, retiran las cuñas y empujan los barriles hacia las escaleras con la esperanza de derribar a sus enemigos y tirarlos por el abismo. Los orcos deben efectuar una

tirada de Habilidad de proyectiles cada vez que empujen un barril; cualquier fallo por 20% o más significa que el barril se precipita inofensivamente por el borde de las escaleras. Los barriles avanzan cuatro metros el primer asalto, y ocho metros el segundo y subsiguientes. Todo el que se encuentre en el camino de uno de estos barriles deberá superar una tirada Desafiante (-10%) de Agilidad o será golpeado por él y recibirá un impacto de daño 3. Si algún personaje recibe Heridas, deberá conseguir una tirada Desafiante (-10%) de Agilidad para no caer escaleras abajo (posiblemente hacia su muerte). Todo personaje que se precipite al vacío podrá realizar una tirada de Fuerza para agarrarse al borde antes de caer al abismo. Los que rueden escaleras abajo deberán realizar una tirada Difícil (-20%) de Agilidad para detenerse a salvo; quienes la fallen recibirán un impacto de daño 3 al llegar al pie de las escaleras. Los personajes bajarán a una velocidad igual a su Movimiento. Después de empujar todos los barriles, los guardias orcos les dispararán flechas desde el final de las escaleras, hasta que los personajes entren en su alcance de cuerpo a cuerpo. Si las cosas pintan mal para ellos, sólo uno de los orcos huirá para advertir al resto de la tribu.

Los orcos han hecho todo lo posible por destruir las dos estatuas de la plataforma (les faltan numerosos trozos). Una **tirada de Sabiduría popular (Enanos)** o una tirada **Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Religión)** indicará que son representaciones de la diosa enana Valaya.

Tiradórez orcos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35%	40%	35%	45%	30%	25%	30%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Montar o Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Piel verde) +10%, Supervivencia, Tortura

Talentos: Amenazador, Golpe poderoso, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Rebanadora: Blandida por un orco, una rebanadora inflige un daño de BF+1 en el primer asalto de combate, y un daño igual a la BF en asaltos subsiguientes. Si la utiliza otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se considera arma de mano con la propiedad Lenta.

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Rebanadora, escudo, arco con 10 flechas

B. MONTACARGAS DE SUMINISTRO

Como se ha mencionado anteriormente, los enanos construyeron diversos montacargas por toda Karak Azgal como sistema apropiado de viaje y transporte. El clan Skorrun utilizaba este montacargas concreto para llevar comida y demás provisiones básicas a la fortaleza. Puedes colocar este montacargas en cualquier lugar que necesites, por encima o por debajo de este nivel, como método de acceso de los aventureros al cubil de los orcos.

Los orcos no han sido capaces de averiguar cómo funciona el montacargas, pero a veces utilizan cuerdas para subir o bajar por el pozo y acceder así a otras partes de las ruinas. Para evitar que otras criaturas utilicen el pozo, tienen a dos garrapatos cavernícolas vigilando esta cámara a todas horas. La puerta de la sala también está bloqueada desde el otro lado. Se necesita una **tirada Difícil (-20%) de Fuerza** para echar la puerta abajo, y el ruido producido podría alertar a los orcos y moverlos a investigar.

Garrapatos cavernícolas

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Inquietante, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Movimiento aleatorio: Los garrapatos son tan estúpidos que rebotan al azar. Tira 1d10 para determinar el Movimiento de un garrapato cada asalto que se mueva.

Mutaciones del Caos: Garrapato 1: Tres ojos (+5% a las tiradas de Percepción basadas en la vista), Cola con pinchos (puede usarse para efectuar ataques con daño igual a la BF y la propiedad Contundente) Garrapato 2: Piel metálica (+2 PA a todas las localizaciones)

Armadura: Ninguna (el garrapato 1), Piel metálica (el garrapato 2)

Puntos de armadura: Garrapato 1: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0
- Garrapato 2: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Garras y dientes

GUARIDA DE LOS DIENTES NEGROS

I. CAPILLA

Esta habitación era una capilla dedicada a la diosa enana Valaya. Los orcos profanaron todo vestigio del viejo santuario destruyendo los grabados que decoraban sus paredes y sustituyendo la estatua de Valaya con dos burdas estatuas hechas con excrementos. Una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Religión)** o una **tirada de Rutina (+10%) de Sabiduría popular (Orcos)** revelarán sus nombres: Morko y Gorko. Son los dos legendarios y belicosos hermanos que los orcos adoran como dioses. Parecen estar colocados en posición para atacarse mutuamente; Morko esgrime una rebanadora, y Gorko blande un hacha de batalla.

Hay un 50% de posibilidades de que el chamán orco Wingnot esté aquí celebrando rituales a sus dioses. Siempre le acompañan sus dos aprendices y dos guardaespaldas orcos. En esta sala, el poder de Gorko y Morko es muy intenso y proporciona a los chamanes orcos un +2 a cada d10 que usen en sus tiradas de Magia.

Si tienes el *Bestiario del Viejo Mundo*, puedes usar el saber de los Espíritus para emular la magia de los orcos. De lo contrario, basta con usar el saber del Caos del manual básico de *WJDR* (es inexacto, pero servirá para este encuentro).

Wingnot, chamán orco

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
50%	50%	45%	60%	40%	45%	55%	40%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	3	4	4	+3	0	0

Habilidades: Actuar (Bailarín, Cantante) +20%, Canalización +20%, Carisma, Cotilleo +10%, Escalar, Hablar idioma (Chillonés, Eltharin, Khazalid, Lengua goblin, Reikspiel), Intimidar +20%, Leer/escribir, Lengua arcana (Demoniaca, Magia), Montar, Percepción +20%, Sabiduría académica (Ingeniería) +10%, Sabiduría académica (Religión), Sabiduría académica (Teología) +10%, Sabiduría popular (Piel verde, Skaven, No muertos) +10%, Sanar +20%, Sentir magia +20%, Supervivencia, Tortura

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Amenazador, Don de gentes, Golpe letal, Golpe poderoso, Imperturbable, Intrépido, Magia menor (Armadura de Aethyr, Mover), Magia pueril (Vulgar), Manos rápidas, Meditación, Orador experto, Pelea callejera, Proyectil infalible, Saber divino (Espíritus), Visión nocturna



Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Arma de mano (hacha)

Enseres: Llave de su habitación, llave de la puerta del depósito, 2 gemas valoradas en 10 *co* cada una

Aprendiz de chamán orco

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40%	35%	35%	50%	30%	30%	35%	25%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	+1	0	0

Habilidades: Actuar (Bailarín, Cantante), Canalización, Carisma, Cotilleo, Escalar, Hablar idioma (Chillonés, Lengua goblin, Reikspiel), Intimidar, Percepción, Sabiduría académica (Teología), Sabiduría popular (Piel verde) +10%, Sanar, Sentir magia, Supervivencia, Tortura

Talentos: Amenazador, Don de gentes, Golpe letal, Golpe poderoso, Magia pueril (Vulgar), Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Rebanadora: Blandida por un orco, una rebanadora inflige un daño de BF+1 en el primer asalto de combate, y un daño igual a la BF en asaltos subsiguientes. Si la utiliza otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se considera arma de mano con la propiedad Lenta.

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Rebanadora, arco con 10 flechas

Guardaespalda orcos

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Piel verde) +10%, Supervivencia, Tortura

Talentos: Amenazador, Golpe poderoso, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Rebanadora: Blandida por un orco, una rebanadora inflige un daño de BF+1 en el primer asalto de combate, y un daño igual a la BF en asaltos subsiguientes. Si la utiliza otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se considera arma de mano con la propiedad Lenta.

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Rebanadora

2. HABITACIÓN DEL CHAMÁN

La puerta de esta habitación está cerrada, y puede abrirse con la llave del chamán (ver **localización 1**) o superando una **tirada Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras**. Existe un 25% de posibilidades de que el chamán esté aquí si los personajes aún no se han encontrado con él. Dentro de la habitación hay un escritorio y una estantería de libros en la pared sur, y un montón de pieles echados junto a la pared norte hacen las veces de cama.

En la estantería hay varios libros de ingeniería y teología. Con una **tirada de Buscar** se encontrará un libro escrito en reikspiel titulado *El arte de la afinidad con el Aethyr*, escrito por Klaus Schwarzhelm. Cualquier hechicero pagaría 300 *co* por él. Si un hechicero dedica una semana a estudiar este libro y consigue una **tirada Desafiante (-10%) de Inteligencia**, ganará un +5% permanente a todas sus **tiradas de Canalización** y **Sentir magia**.

Si alguien registra la habitación y supera una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar**, descubrirá un alijo oculto bajo la "cama" de pieles del chamán, compuesto de diez gemas (valoradas en 1d10x5 *co* cada una) y 85 *co* en monedas sueltas.

Si es atacado aquí, el chamán llamará a sus guardaespalda y aprendices orcos de la **localización 3** (las características de las criaturas se describen en la **localización 1**).

3. DORMITORIO DE APRENDICES DE CHAMÁN Y GUARDAESPALDAS

Esta habitación es el dormitorio de los dos aprendices y los guardaespalda de Wingnot. Como le acompañan dondequiera que va, sólo estarán en esta habitación si el chamán está en sus aposentos. El dormitorio está escasamente amueblado con cuatro esteras en el suelo en las que duermen los orcos. Los aprendices han construido una capilla a Morko y Gorko con sus propios excrementos en la pared oeste de esta cámara. En ella practican su magia y sacrifican roedores y demás criaturas pequeñas a su dios, de modo que la habitación está llena de huesos y salpicaduras de sangre seca. Las características de estas criaturas se dan en la descripción de la **localización 1**.

Si los personajes registran entre el desorden y consiguen una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar**, descubrirán tres gemas con un valor total de 66 *co*, y otras 15 *co* en monedas sueltas.



4. DORMITORIO DE LOS GUARDIAS

Los Tiradórez orcos responsables de proteger la escalera de entrada de la **localización A** viven en esta habitación. Hay un total de 12 guardias repartidos en tres turnos, para que haya cuatro de guardia en todo momento. Duermen sobre sucias esteras tiradas en el suelo. En el rincón suroeste de la habitación hay un estante de madera sobre el que hay colocadas rebanadoras y arcos.

Siempre hay durmiendo aquí al menos cuatro Tiradórez orcos (ver características en página 78). Hay un 50% de posibilidades de que los ocho restantes estén aquí en cada cambio de turno. Si son atacados, los orcos que estén más cerca de los intrusos se enzarzarán en combate con ellos mientras los demás utilizan armas de proyectil.

Si se supera una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar**, se encontrarán 25 *co* escondidas en esta habitación.

5. GRANDÓTEZ

Los orcos son criaturas simples, por lo que se refieren a los orcos más grandes y fuertes con el apelativo de Grandótez. Doce de ellos viven en esta habitación, cuando no están rebuscando entre las ruinas o comiendo en el gran salón junto a su kaudillo. Duermen sobre las camas de piedra cubiertas con pieles que usaban antes los enanos. Existe una posibilidad del 50% de que estén aquí cuando entren los personajes.

Una **tirada Desafiante (-10%) de Buscar** servirá para encontrar un total de catorce gemas, cada una de las cuales está valorada en 1d10x5 *co*.

Grandótez

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
44%	35%	46%	45%	25%	25%	30%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Pielles verdes) +10%, Supervivencia, Tortura

Talentos: Ambidiestro, Amenazador, Golpe poderoso, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Rebanadora: Blandida por un orco, una rebanadora inflige un daño de BF+1 en el primer asalto de combate, y un daño igual a la BF en asaltos subsiguientes. Si la utiliza otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se considera arma de mano con la propiedad Lenta.

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Rebanadora, arma de mano (maza)

6. CAVERNA DE LA PIEDRA DE DISFORMIDAD

El chamán orco Wingnot recibió una visión de Morko y Gorko relacionada con la piedra de disformidad que contenía esta caverna. Convenció a Gorgal de que si encontraban la piedra de disformidad y llevaban a cabo un intercambio con los skavens, tendrían acceso a armas de disformidad. Con estas armas, los orcos podrían asaltar los asentamientos de pielroz y taponez, y ya de paso arrasar también a los skavens.

Los orcos aún siguen excavando en la caverna de piedras de disformidad, aunque ya han obtenido suficiente para hacer un trato con los detestables skavens (ver página 59 para más detalles sobre este primer intercambio).

No está muy claro cómo llegó hasta aquí la piedra de disformidad, aunque Wingnot cree que fue enviada por Morko y Gorko como recompensa para el clan de los Dientes Negros. Wingnot y Gorgal no confían en los skavens, pero tienen el disparatado convencimiento de que ni siquiera los skavens son lo bastante estúpidos como para engañar al clan de los Dientes Negros. Su plan consiste en adquirir suficientes armas, destruir a los skavens por puro despecho, y luego organizar una serie de incursiones a la fortaleza enana de la superficie para doblegar su espíritu y expulsar a los taponez.

La cueva refulece con una luz verdosa que puede verse desde la cima de la pendiente marcada en el mapa con una flecha. Los orcos han sajado las paredes a lo bruto para llegar hasta la piedra de disformidad, y por el suelo de la cámara hay varios fragmentos desperdigados. Los orcos han resistido la influencia distorsionadora de la piedra de disformidad en su mayor parte, pero si los PJ cogen algunos de estos fragmentos, deberán superar una **tirada de Resistencia** cada día que la tengan en su poder. Si la fallan, desarrollarán una mutación del Caos aleatoria.

Hay dos garrapatos cavernícolas (ver características en página 87) de guardia a ambos lados del corredor, en los sitios marcados con una "G" en el mapa. Si cualquiera que no sea Wingnot atraviesa el corredor, atacarán.

7. ARMERÍA

Esta habitación era en el pasado un almacén para los productos de importación con los que solía negociar el clan Skorrin. Los orcos la han convertido en su armería. Las paredes están cubiertas de estanterías de piedra cargadas con rebanadoras orcas, yelmos, armaduras, dagas y escudos. Los orcos usan el yunque que hay en el centro de la habitación para reparar sus armas y armaduras. También hay una muela cerca, para afilar las hojas para el combate. Hay dos armeros orcos trabajando en este taller el 75% del tiempo.

Armeros orcos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
43%	35%	52%	45%	33%	25%	30%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	5	4	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Nadar, Oficio (Forjador de armaduras), Percepción, Sabiduría popular (Pielles verdes) +10%, Supervivencia, Tortura

Talentos: Amenazador, Golpe poderoso, Muy fuerte, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Rebanadora: Blandida por un orco, una rebanadora inflige un daño de BF+1 en el primer asalto de combate, y un daño igual a la BF en asaltos subsiguientes. Si la utiliza otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se considera arma de mano con la propiedad Lenta.

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Rebanadora, daga, escudo

8. SIRVIENTES GOBLINS

Los enanos usaban esta cámara como sala de espera para los visitantes de la fortaleza. Hay bancos de piedras alineados contra las paredes, que los enanos utilizaban como asiento, pero que ahora son camas para los goblins. Hay 10 goblins aquí que trabajan como sirvientes del kaudillo orco, atendiéndole en el comedor de la localización 11. Hay un 50% de posibilidades de que estas criaturas estén presentes cuando lleguen los personajes. Si las cosas se ponen feas para los goblins, los supervivientes se batirán en retirada hacia la localización 11 para luego salir al corredor que hay frente a la localización 14 en busca de ayuda.

Goblins

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Lengua goblin), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Piel verde), Supervivencia

Talentos: Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un goblin se le da una mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros goblins), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Los elfos dan miedo: Los goblins encuentran a los elfos extremadamente inquietantes. Un goblin tendrá que realizar una **tirada de Miedo** si entre sus compañeros y él no superan a los elfos del grupo de aventureros en una proporción de al menos dos a uno.

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano, lanza, escudo

9. ACCESO AL DEPÓSITO

Los orcos construyeron una puerta improvisada de madera para bloquear el paso a la escalera que baja hasta el depósito. La puerta está cerrada y puede abrirse con una **tirada Desafiante** (-10%) de **Forzar cerraduras**. El chamán orco ha pintado una advertencia sobre la puerta para evitar que ningún orco intente entrar en el depósito. Como la mayoría no saben leer, la advertencia consiste en un dibujo de un monstruo con unas enormes fauces masticando lo que parece ser un orco. El chamán tiene la llave de la puerta.

10. CORRAL DE GARRAPATOS

La puerta de esta habitación está atrancada desde fuera, y de su interior emana un horrible hedor, que puede olerse desde el corredor. Los orcos guardan en esta sala a sus garrapatos cavernícolas. Hay un total de ocho garrapatos en la tribu, pero sólo cuatro de ellos estarán aquí en cualquier momento. Si los garrapatos perciben a los personajes en el corredor al otro lado de la puerta, gañirán y aullarán, arañando la puerta en un intento por atacarles. Es muy posible que esta conmoción acabe atrayendo a los orcos cercanos para investigar.

Garrapato cavernícola

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Inquietante, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Movimiento aleatorio: Los garrapatos son tan estúpidos que rebotan al azar. Tira 1d10 para determinar el Movimiento de un garrapato cada asalto que se mueva.

Mutaciones del Caos:

Garrapato 1: *Cresta, Grandes orejas* (talento Oído aguzado), *Regeneración*

Garrapato 2: *Pelaje, Piel metálica* (+2 PA en todas las localizaciones)

Garrapato 3: *Ojos pedunculares* (+1d10 a tiradas de Iniciativa), *Regeneración*

Garrapato 4: *Extraña coloración, Tres ojos* (+5% a las tiradas de Percepción basadas en la vista)

Armadura: Ninguna (garrapatos 1, 3 y 4) – Piel metálica (garrapato 2)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0 (garrapatos 1, 3 y 4); Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2 (garrapato 2)

Armas: Garras y dientes

II. EL GRAN SALÓN

Esta habitación era en el pasado el comedor del clan de enanos Skorrún. El techo sube a pico desde las paredes, y en el centro de la habitación alcanza una altura de diez metros. Hay un foso de fuego en el centro de la sala, rodeado de un círculo de piedras y con mesas y sillas situadas a ambos lados. Sobre la pared norte, detrás de la gran mesa, hay colgadas cinco cabezas disecadas. De izquierda a derecha, pertenecieron a un ogro, un humano, un enano, un troll y un elfo. Todos ellos fueron asesinados por Gorgal.

Gorgal y Wingnot (ver página 78) están aquí comiendo el 50% del tiempo. Según lo que haya ocurrido hasta ahora en la fortaleza, también podría haber varios orcos. Los aprendices de Wingnot (ver página 80) siempre le acompañan durante las comidas, y los Grandótez (ver página 81) siempre comen con Gorgal. Si siguen vivos, los goblins de la **localización 8** estarán atendiendo las mesas.

Si los orcos lograron hacerse con las armas defectuosas de los skavens, Gorgal probará una de las pistolas brujas con uno de los cocineros goblins. Sin embargo, al apretar el gatillo el arma explotará, arrancándole el brazo de cuajo pero sin lograr matarle. Al caer herido de gravedad, toda la tribu de los Dientes Negros se sumirá en la anarquía y diversas facciones tratarán de matar al kaudillo herido. La tribu tardará una semana en restaurar el orden, tras lo cual los orcos supervivientes invadirá las guaridas de los skavens y matarán a todos los que encuentren en ellas (una situación interesante para los PJ que se vean atrapados entre ambos bandos).

Gorgal Pie de Hierro, kaudillo orco

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
73%	50%	55%	70%	55%	40%	45%	35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	21	5	7	4	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Escalar +10%, Esquivar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar +20%, Mando +10%, Nadar, Percepción +20%, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (Piel verde) +10%, Supervivencia +10%, Tortura

Talentos: Amenazador, Desarmar, Especialista en armas (A dos manos), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Muy resistente, Parada veloz, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da una mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Armadura: Armadura pesada (cota de malla con mangas, coraza, brazaletes de metal, grebas de metal)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 4, cuerpo 4, piernas 4

Armas: Arma grande (hacha a dos manos)

Enseres: Llave de su habitación, llaves de los cofres de tesoro de la localización 17, llave del harén de la localización 18, collar de oro valorado en 90 *co*, aro de marfil en la nariz valorado en 10 *co*.

Gorgal es un kaudillo despiadado y con mal genio que asumió el control de la tribu de los Dientes Negros como es habitual entre los orcos: matando al kaudillo anterior en combate singular. Mide dos metros diez de altura, y una cicatriz atroz le cruza la frente. Viste una armadura de placas rapiñada de la gente a la que ha matado, y botas de metal que le dan su nombre. En combate

esgrime un hacha a dos manos de la que cuelgan cráneos humanos y enanos, encadenados a la cabeza del arma. Cuando la balancea, el viento que pasa por los orificios de los cráneos silba fantasmagóricamente como si fueran alaridos.

Gorgal nunca se ha conformado con hacer acopio de tesoros y engordar en las ruinas de Karak Azgal. Su ansia de batalla siempre le ha impulsado a salir y matar, tal y como atestiguan las diversas cabezas dispuestas como trofeos en el gran salón. Pero incluso él es capaz de comprender que su reducida tribu no es rival para quienes habitan la ciudad de la superficie.

Cuando Wingnot le comunicó su visión de piedras de disformidad, al principio se rió y estuvo a punto de ordenar la muerte del chamán, pero poco a poco éste logró convencerle para que idease una gran estrategia que llevase a la destrucción de rataz, taponez y pielrozaz por igual, lo cual los llenaría de gloria a ellos y a sus grandes dioses. Con las armas y armaduras proporcionadas por los skavens, él y sus guerreros podrían asaltar a los moradores de la superficie a pesar de su inferioridad numérica. Mientras aguardaba las armas prometidas, Gorgal envió varias patrullas de orcos para poner a prueba las defensas de los taponez. Cuando considere que ha llegado el momento, y los skavens le entreguen las armas que le prometieron, caerá sobre Karak Azgal y hará que los taponez chillen de dolor.

12. DESPENSA CONGELADA

El clan Skorrún contrató a unos herreros rúnicos para que grabasen runas en las paredes de esta despensa que la mantuvieran fría constantemente. Aunque los enanos llevan desaparecidos varios siglos, las runas aún funcionan, y la habitación aún sirve como congelador. Los orcos no entienden el uso de esta sala, pero les divierte arrojar dentro a sus prisioneros y torturarlos mientras se congelan hasta morir. Cuando los personajes entren aquí habrá dos cadáveres, desnudos y congelados junto a la pared sur. Los dos son varones humanos y muestran indicios de haber sido torturados. Si los personajes han emprendido la búsqueda de una persona desaparecida en las ruinas, éste podría ser el lugar donde encontrarla (a discreción del DJ).

13. COCINAS

Resulta obvio que esta habitación es una cocina con dos hornos de ladrillo, dos mesas bajas de piedra, y un pozo con cubo incluido. El lugar es especialmente repugnante. Del techo cuelgan pedazos de carne, pero están tan pasados que la carne se está despegando de los huesos. Las paredes y el suelo están cubiertos de sangre. Aún hay trozos de cuerpos en el suelo y las mesas (sobras de la última comida), así como dedos, ojos y demás pedazos de carne imposible de identificar, bien pegados a las paredes formando algún tipo de diseño grotesco, bien aplastados en el suelo bajo los pies de los goblins que trabajan aquí. Junto a uno de los hornos hay un cubo lleno de nauseabunda grasa, recogida de los asados. Los goblins de la **localización 8** preparan la mayoría de las comidas en el espetón que hay en el gran salón, pero primero la trocean aquí. Existe un 50% de posibilidades de que haya aquí cuatro goblins preparando una comida para Gorgal (ver características de los goblins en la página 86).

14-15. ALOJAMIENTO DE LOS GUERREROS ORCOS

Estas dos habitaciones son los dormitorios de los guerreros orcos de la tribu de los Dientes Negros. En cada habitación hay quince orcos viviendo entre inmundicias, catres hediondos y multitud de desperdicios diseminados por todo el lugar. La habitación apesta a sudor y excrementos de orco (más que nada porque los apilan en los rincones). La cantidad exacta de orcos que habrá en cada habitación depende de lo que haya sucedido hasta el momento en la guarida de los Dientes Negros. Si se ha dado la voz de alarma, los orcos de estas habitaciones acudirán a las localizaciones en peligro y sustituirán a los orcos caídos como centinelas y guardaespaldas.

Guerreros orcos

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%



Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Montar o Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Pielles verdes) +10%, Supervivencia, Tortura

Talentos: Amenazador, Golpe poderoso, Pelea callejera, Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un orco se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros orcos), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Rebanadora: Blandida por un orco, una rebanadora inflige un daño de BF+1 en el primer asalto de combate, y un daño igual a la BF en asaltos subsiguientes. Si la utiliza otra criatura que no sea un orco, la rebanadora se considera arma de mano con la propiedad Lenta.

Armadura: Armadura media (camisa de malla, chaqueta de cuero, gorro de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0

Armas: Rebanadora, daga o arco, escudo

16. DORMITORIO DE GORGAL

La puerta de esta habitación está firmemente cerrada y Gorgal es el único que tiene la llave, aunque puede abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**. En su interior hay una gran cama semicircular que ocupa toda la pared norte, cubierta con pieles sucias y llenas de piojos (a Gorgal le atraen las cosas más selectas, al menos desde el punto de vista de los orcos). Hay una panoplia de armas situada en el rincón suroeste, equipada con varias hachas y rebanadoras. Junto a ella hay un bulto que en el pasado fue un muñeco de prácticas.

Si los PJ todavía no se han enfrentado a Gorgal, estará aquí. Atacará a cualquier intruso, profiriendo un fuerte grito de guerra para congrega a sus guerreros (si le quedan) para que le defiendan.

17. SALA DEL TESORO DE LA TRIBU

Los enanos construyeron la puerta secreta que conduce a esta habitación oculta, de modo que es difícil de encontrar; se requiere una **tirada Difícil (-20%) de Buscar**. En su interior hay dos cofres de hierro cerrados con llave, en el rincón sureste de la habitación. Gorgal tiene las llaves, aunque pueden abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**. Cada uno de ellos contiene varias joyas sin tallar. Hay cincuenta gemas en cada cofre; la mayoría son ópalos comunes, espinelas azules, topacios y algunos diamantes. Cada gema sin tallar vale 1d10 co. También hay otros tres cofres abiertos llenos de joyas de oro y plata: brazaletes, ajorcas, colgantes, pendientes, medallones, collares y anillos. Todas son de factura enana. El valor total de todas estas joyas es de 400 co.

18. CELDA DE ESCLAVOS DE GORGAL

La puerta de esta habitación está cerrada, y sólo Gorgal tiene la llave. La puerta puede abrirse con una **tirada Difícil (-20%) de Forzar cerraduras**. En la habitación hay diez esclavos: cuatro enanos, cuatro humanos, un elfo y un halfling. Están en muy mal estado, ya que han sido torturados y sometidos a abusos. Los orcos y los goblins usan a estos esclavos como alimento, de modo que cuando se abra la puerta, todos los ocupantes de la celda se apretarán contra la pared opuesta, temblando de miedo. Puedes usar a estos esclavos para sustituir a los PJ caídos o para añadir aliados al grupo de aventureros. En caso contrario, se consideran no combatientes. También es posible que la agradecida familia de alguno de estos esclavos les ofrezca una recompensa...

— EL DEPÓSITO SINIESTRO —

Los enanos del clan Skorrún descubrieron un pequeño lago abastecido por tres ríos subterráneos. En un principio lo usaron como fuente de agua potable, pero luego el señor del clan enano decidió que debería crearse un depósito mayor por si eran víctimas de un asedio prolongado. El resultado de sus esfuerzos fue esta inmensa cámara. Tardaron años en completarla; se trata de una maravilla de la ingeniería enana. El caudal de agua que llega hasta la cámara se detuvo y los enanos la extrajeron, creando válvulas para regular el flujo del agua. Luego excavaron toda la cámara en la roca viva, dejando columnas naturales de piedra para sustentar el techo. Las válvulas se abrieron y el agua volvió a fluir hacia el depósito, llenándolo rápidamente y proporcionando a los enanos una fuente renovable de agua limpia.

De vez en cuando, algunas criaturas se abrían camino hasta el depósito, viajando a lo largo de los ríos hasta llegar a la cámara. Cuando los enanos aún ocupaban la fortaleza, enviaban patrullas regulares para acabar con estas molestias, pero cuando la fortaleza cayó, el depósito no tardó mucho en atraer nuevos inquilinos. Una tribu de trolls de río convirtió el lugar en su guarida, y todavía viven en él. Encabezados por Ugma, una criatura poderosa y excepcionalmente inteligente (al menos para ser un troll de río), son lo bastante peligrosos como para que los demás habitantes de las ruinas eviten explorar este lugar.

La mayoría de los trolls son increíblemente estúpidos y pasan gran parte del tiempo pensando en cuál va a ser su próxima comida. Los orcos saben cómo aprovecharse de esta estupidez, y a menudo convencen a los trolls de que les obedezcan sobornándoles con promesas de comida. Gorgal probó esta táctica cuando descubrió a los trolls en el depósito, pero no contaba con Ugma. El jefe de los trolls de río comprendió que si ayudaban a los orcos lo único que conseguirían sería convertirse en carne de cañón para los pieles verdes, por lo que rechazó las ofertas del kaudillo orco. Ahora ambas tribus se ignoran mutuamente, aunque de vez en cuando Gorgal arroja un prisionero a los trolls, con la esperanza de convencer a los monstruos de que luchen bajo su mando.

El depósito tiene seis metros de profundidad y está lleno de agua fría. Las columnas de piedra que soportan el techo están talladas con imágenes de peces y tienen aproximadamente un metro de diámetro. La cámara es fría y húmeda, y flota en ella un leve hedor a podredumbre a causa de los trolls. Por toda la cámara reverbera el eco del chapoteo de agua procedente de los ríos que vierten su caudal al depósito.

I. RELLANO DE PIEDRA

Una empinada y sinuosa escalera termina en un rellano de piedra de doce metros de largo y ocho metros de ancho. El suelo está cubierto de huesos, y en las paredes se alinean varios soportes oxidados para antorchas. Hay dos embarcaderos de piedra que sobresalen del rellano y se adentran en el depósito. Amarrado a uno de ellos hay un bote de remos fabricado burdamente con madera.

Una **tirada de Sabiduría académica (Ciencias)** revela que los huesos son de diversas razas, incluidos humanos, enanos y hasta algunos orcos. Los orcos construyeron el bote para que Gorgal pudiera reunirse con Ugma. Aunque no parece operativo, una **tirada de Sabiduría académica (Calafate)** indica que el bote puede usarse perfectamente.

2-3. ISLOTES DE LOS TROLLS

Estas dos formaciones rocosas planas próximas al centro del depósito son el hogar de los trolls de río. En la localización 2 viven cinco trolls, y en la localización 3 viven otros siete más. El hedor de estos trolls es nauseabundo, y todo el que se acerque a menos de 16 metros notará el agrio olor. Los trolls nadan por toda la cámara en busca de comida, por lo que existe una posibilidad del 25% de que el grupo se encuentre a uno o más trolls de río mientras reman por el depósito. Los monstruos no guardan tesoro alguno en sus islotes; todas las riquezas de la tribu están en posesión de Ugma en la localización 4.

Trolls de río

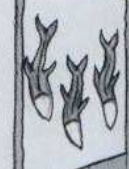
Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
37%	15%	51%	44%	22%	18%	27%	10%

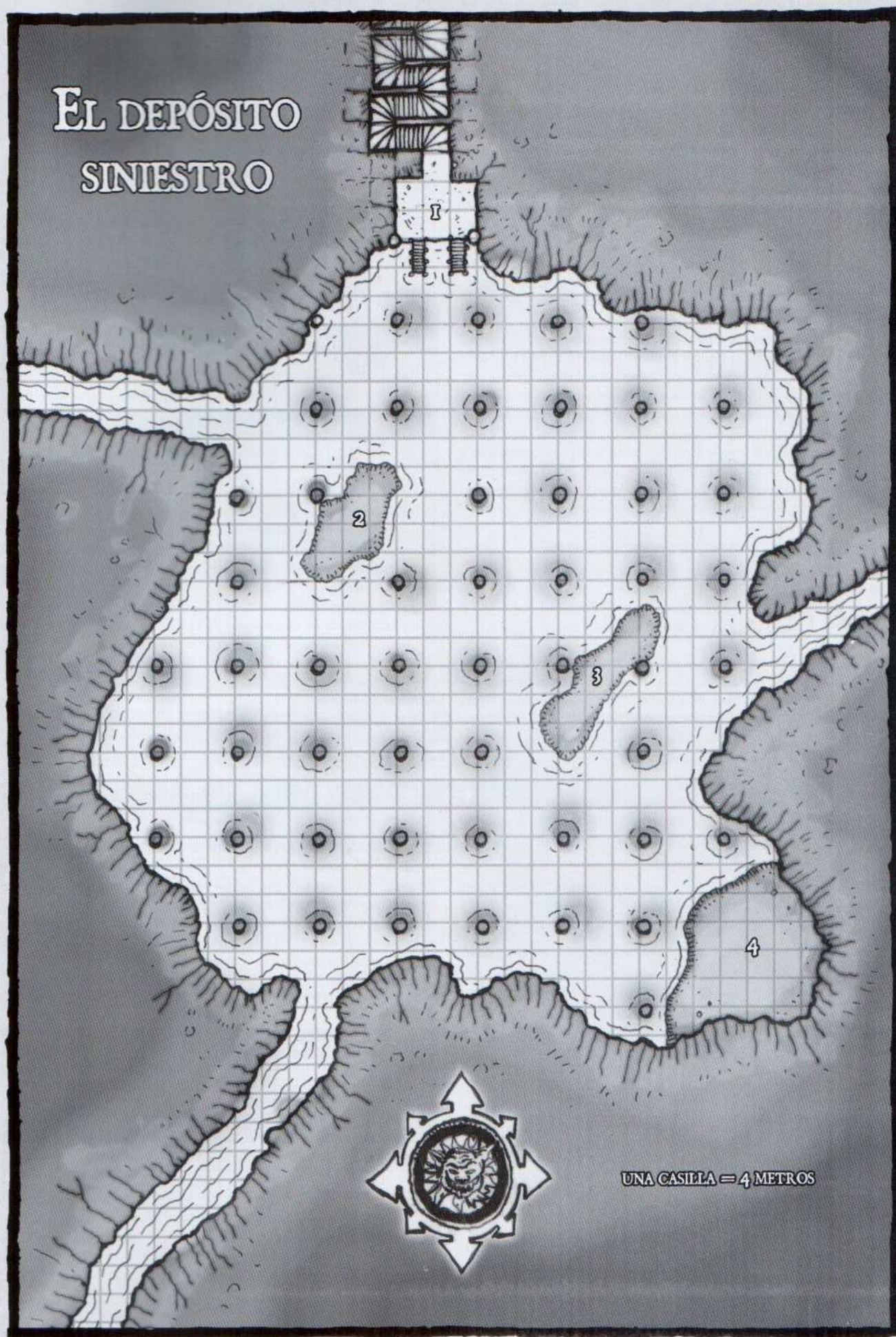
Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	29	5	4	6	0	0	0

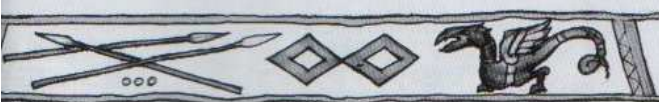




EL DEPÓSITO SINIESTRO



UNA CASILLA = 4 METROS



Habilidades: Escalar, Hablar idioma (Lengua goblin), Intimidar, Nadar +10%, Percepción

Talentos: Armas naturales, Especialista en armas (A dos manos), Intrépido, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Estúpidido: Los trolls son bastante estúpidos y suelen olvidar lo que están haciendo. Cada vez que un troll encuentre algo que pueda distraerle, como un cadáver fresco para comer o un curioso olor que investigar, tendrá que superar una **tirada de Inteligencia** para no dejar lo que estuviera haciendo y dedicarse a la nueva distracción (en los ejemplos anteriores, comerse el cadáver o investigar el olor). Si el troll está siendo atacado, es mucho menos probable que resulte distraído, y la tirada pasa a ser **Fácil (+20%)**.

Huele maaal: Debido al hedor especialmente desagradable de un troll de río, cualquier oponente en combate cuerpo a cuerpo sufre una penalización de -10% a su HA, a menos que carezca de sentido del olfato o alguna forma de anular dicho sentido.

Regeneración: Al comienzo de su turno cada asalto, un troll regenera 1d10 Heridas. Las Heridas provocadas por el fuego no se pueden regenerar. Esta habilidad deja de funcionar si el troll muere.

Vómito: Un troll puede vomitar contra un oponente en combate cuerpo a cuerpo con una acción completa, esparciendo jugos digestivos corrosivos y apuestos cuya asquerosidad desafía toda descripción. El ataque de vómito impacta de forma automática e inflige un daño 5 que ignora todos los puntos de armadura. Puede esquivarse, pero si alguien comete la tontería de intentar parar el vómito, fallará automáticamente (por razones obvias).

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y arma grande

4. JEFE UGMA

Este islote se alza sobre las aguas del fondo del depósito. Ugma, el jefe de los trolls de río, vive aquí con dos guardias (ver características en las **localizaciones 2-3**) que nunca le dejan solo. A diferencia de sus hermanos, Ugma ha sido bendecido con una inteligencia anormalmente elevada. Él cree que tiene algo que ver con haberse visto expuesto a una cantidad considerable

de piedra de disformidad cuando aún era un cachorro. Ugma se conforma con vivir aquí en el depósito. Hay comida en abundancia, y hasta ahora ha logrado acumular un cuantioso tesoro enviando a sus trolls río arriba para saquear aventureros. Le gusta hablar con sus víctimas antes de devorarlas. Le produce placer observar el asombro en sus rostros cuando les habla en su propio idioma. Si puede, les convencerá de que le ayuden a eliminar a los orcos, afirmando que tienen a los suyos como esclavos, cuando en realidad tan sólo quiere matarlos porque le apetece.

Hay tres cofres en la pared del fondo, en cuyo interior se guarda el tesoro de la tribu. El primero contiene 200 *co* y 5 perlas valoradas en 40 *co* cada una. El segundo contiene 500 coronas de oro antiguas de los enanos y 2 espinelas azules talladas por valor de 250 *co* cada una. El último cofre contiene 500 *c*.

Ugma, jefe de los trolls de río

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
57%	15%	61%	59%	42%	45%	42%	15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	35	6	5	6	0	0	0

Habilidades: Escalar +10%, Hablar idioma (Lengua goblin, Reikspiel), Intimidar +10%, Mando, Nadar +20%, Percepción +10%

Talentos: Amenazador, Armas naturales, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Intrépido, Sexto sentido, Temible, Visión nocturna

Reglas especiales:

Estúpidido: ver características de los trolls de río.

Huele maaal: ver características de los trolls de río.

Regeneración: ver características de los trolls de río.

Vómito: ver características de los trolls de río.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y arma grande

— SCREECH Y LOS GOBLINS NOCTURNOS DEL OJO AMARILLO —

En las profundidades del risco del Dragón viven muchas tribus de goblins nocturnos. Es un entorno perfecto para ellos; es oscuro y húmedo, y hay numerosos sitios donde esconderse. La mayoría de las tribus están dispersas y carecen de líder, por lo que se limitan a vivir como pueden hasta que algún grupo de osados aventureros los extermina.

Los goblins nocturnos del Ojo Amarillo son una tribu mucho más peligrosa, pues está liderada por un astuto chamán llamado Screech. Fue él quien los condujo a su guarida actual, un refugio perfecto con abundancia de hongos y un buen suministro de agua. Por el camino los goblins capturaron muchos garrapatos cavernícolas, y ahora lanzan numerosas incursiones a las ruinas en busca de tesoros. Un garrapato monstruoso, al que Screech curó de sus heridas, vigila su guarida. Aquellos que pretendan acabar con la tribu goblin tendrán que deshacerse primero de este terror. La criatura tiene unos enormes ojos amarillos (de ahí el nombre de la tribu). Todos los goblins de este grupo se pintan unos brillantes ojos amarillos en sus inmundas túnicas.

La tribu del Ojo Amarillo vive en una serie de cavernas naturales situadas en el tercer nivel de las ruinas de Karak Azgal. El corazón de su hogar es una inmensa cámara repleta de hongos que les abastece de comida. Hay dos entradas a su guarida, un pozo y un pasadizo muy inclinado.

A. PASADIZO INCLINADO

Este pequeño corredor baja en un ángulo muy inclinado, tanto que para bajar por él se necesita precaución y concentración; todo personaje que corra deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad** para no caer rodando hasta el final. Los goblins tienen una sorpresa preparada para todo el que baje

por el pasadizo. Ay siete guardias ocultos tras estalagmitas en la cámara que hay al final del pasadizo. Si oyen que llega alguien por el pasadizo, dos de los goblins nocturnos ingieren setas rusulas de la locura y se convierten en fanáticos, para luego atacar a los intrusos. Los goblins restantes se esconden tras las rocas y esperan a que alguno de los intrusos se ponga a tiro para arrojarle sus redes. Si las cosas van mal, uno de los goblins nocturnos saldrá corriendo hacia la **localización 1** para soltar a los garrapatos saltarines.

Goblins nocturnos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esconderse, Hablar idioma (Lengua goblin), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Piel verde), Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (Presa), Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un goblin se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros goblins), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Goblins nocturnos fanáticos: Un goblin nocturno fanático es un goblin nocturno normal que ha decidido probarse (y probablemente sacrificarse) por el bien de la tribu. Un fanático ingiere una dosis de setas rusulas de la locura antes de la batalla, lo que basta para desquiciar tanto su pobre cerebro que se arrojan fanáticamente contra cualquier oposición, girando en círculos y enarbolando una pesada bola y cadena de hierro con toda su fuerza. Los fanáticos poseen el talento Especialista en armas (A dos manos), y la bola y cadena cuenta como arma grande. Las setas rusulas de la locura incrementan su Fuerza y Resistencia en un 10%. En su locura, un fanático no puede esquivar ni parar. Los efectos de esta droga duran 2d10 asaltos. Al finalizar el efecto, las setas infligen 2 Heridas al fanático, que ignoran armadura y Bonificación por Resistencia.

Los elfos dan miedo: Los goblins encuentran a los elfos extremadamente inquietantes. Un goblin tendrá que realizar una **tirada de Miedo** si entre sus compañeros y él no superan a los elfos del grupo de aventureros en una proporción de al menos dos a uno.

Odio a los enanos: Si luchan contra enanos, los goblins nocturnos reciben una bonificación de +5% a su HA.

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Arma de mano, arma grande (bola de hierro y cadena), red

B. Pozo

Este pozo tiene un diámetro de cuatro metros y más de treinta metros de profundidad. Sus paredes son muy desiguales, por lo que resulta sencillo encontrar asideros y apoyos para la escalada. Una **tirada Desafiante (-10%) de Escalar** permite a un personaje descender por el pozo sin cuerda ni ayuda. El pozo termina a unos cinco metros del suelo, y los goblins han apostado aquí a cuatro garrapatos cavernícolas para defender la entrada. Han sido adiestrados para esperar a que los intrusos lleguen al suelo de la caverna antes de atacarles.

Garrapatos cavernícolas

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Inquietante, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Movimiento aleatorio: Los garrapatos son tan estúpidos que rebotan al azar. Tira 1d10 para determinar el Movimiento de un garrapato cada asalto que se mueva.

Mutaciones del Caos:

Garrapato 1: *Piel escamosa* (+1 PA a todas las localizaciones), *Extraña coloración*, *Ojos pedunculares* (+10% a las tiradas de Iniciativa)

Garrapato 2: *Ojos pedunculares* (+10% a las tiradas de Iniciativa)

Garrapato 3: *Colmillos* (pueden usarse para atacar, daño BF-2, propiedad Precisa)

Garrapato 4: *Pelaje grueso* (+1 PA en todas las localizaciones), *Sed de sangre* (adquiere el talento Frenesi)

Armadura: Piel escamosa (garrapato 1), Ninguna (garrapatos 2 y 3), Pelaje grueso (garrapato 4)

Puntos de armadura: Garrapatos 1 y 4: Cabeza 1, brazos 1, cuerpo 1, piernas 1 – Garrapatos 2 y 3: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y dientes

I. GARRAPATOS SALTARINES

Esta cámara es el hogar de cuatro goblins nocturnos (ver características en página 86) y sus cuatro garrapatos cavernícolas. Los mantienen sepa-

rados del grupo principal de goblins, no sólo para proteger la entrada, sino también porque los garrapatos saltarines son difíciles de controlar, y si se ponen a brincar cerca de otros goblins, las cosas se pondrán bastante feas. Si se les llama, acudirán en ayuda de los goblins de la **localización A**.

Garrapatos cavernícolas

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Inquietante, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Movimiento aleatorio: Los garrapatos son tan estúpidos que rebotan al azar. Tira 1d10 para determinar el Movimiento de un garrapato cada asalto que se mueva.

Mutaciones del Caos:

Garrapato 1: *Asquerosamente gordo* (-10% a Fuerza, +1 Herida)

Garrapato 2: *Asqueroso hedor* (los oponentes que tengan sentido del olfato sufren una penalización de -5% a sus tiradas de HA si están a menos de dos metros de distancia)

Garrapato 3: *Apariencia horrible* (adquiere el talento Temible)

Garrapato 4: *Regeneración* (la criatura puede efectuar una tirada de Resistencia en cada asalto al comienzo de su turno; si la consigue, recupera 1 Herida perdida; no funciona si ya está muerta)

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y dientes





GUARIDA DE LOS GOBLINS NOCTURNOS DEL OJO AMARILLO

2. ESCLAVOS SNOTLING

Entre las pieles verdes, los snotlings son lo más bajo y se tratan como esclavos. En esta cámara viven entre cincuenta y sesenta (siempre es difícil saber cuántos hay). Los goblins nocturnos los obligan a recoger agua para los demás miembros de la tribu y para pescar peces en el río subterráneo. Los snotlings siempre están deambulando por el lugar buscando algún encargo o realizando alguna tarea encomendada por un goblin, de modo que existe una buena posibilidad de que no haya ninguno aquí cuando lleguen los personajes.

El pequeño estanque creado por el río subterráneo tiene unos tres metros de profundidad. Suele estar lleno de peces procedentes del torrente que entra en la cámara, y los snotlings hace todo lo posible por sacar cuantos puedan del estanque (una escena que resulta bastante cómica).

Snotlings

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
15%	0%	12%	15%	30%	12%	10%	10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	4	1	1	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Lengua goblin), Percepción, Supervivencia

Talentos: Intrépido, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Daga

3. GUARIDA DE GOBLINS NOCTURNOS

En esta cámara duermen la mayoría de los goblins nocturnos cuando no están saqueando, de guardia o recolectando setas en la localización 5. La tribu está formada por 60+1d10 goblins nocturnos (ver características en la página 86). Resta de esta cantidad todas las bajas producidas hasta el momento. El número de goblins que estarán presentes aquí depende de lo que haya sucedido hasta ahora. Es posible que hayan matado a algunos antes en las ruinas o en su camino hasta este lugar.

La cámara apesta terriblemente, a una mezcla intoxicante de excrementos de goblin y comida putrefacta. No hay nada de valor aquí, ya que todo el tesoro de los goblins nocturnos lo guarda su líder, el chamán Screech.

4. CORRALES DE GARRAPATOS

Los goblins nocturnos usan esta caverna para confinar a todos sus garrapatos cavernícolas en un mismo lugar. Hay diez goblins nocturnos pastores de garrapatos a cargo de alimentar y controlar a estas criaturas. Si son avisados de un ataque, los goblins azuzarán a los garrapatos cavernícolas para arrojarlos contra los intrusos. Si se encuentran aquí, cinco de los pastores entretendrán a los intrusos mientras los otros cinco liberan a los garrapatos para que les ataquen.

Cueva de garrapatos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Habilidades: Esquivar

Talentos: Armas naturales, Inquietante, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Movimiento aleatorio: Los garrapatos son tan estúpidos que rebotan al azar. Tira 1d10 para determinar el Movimiento de un garrapato cada asalto que se mueva.

Mutaciones del Caos:

Garrapato 1: *Ojos pedunculares* (+10 a las tiradas de Iniciativa), *Múltiples llagas* (penalización de -10% a la Empatía)

Garrapato 2: *Pico* (puede usarlo para atacar, inflige daño BF-1), *Ojos pedunculares* (+10 a las tiradas de Iniciativa)

Garrapato 3: *Patas animales* (+1 al Movimiento), *Cola con pinchos* (puede usarla para atacar, inflige daño BF y posee la propiedad Contundente)

Garrapato 4: *Apariencia horrible* (adquiere el talento Temible)

Garrapato 5: *Apariencia horrible* (adquiere el talento Temible), *Grandes orejas* (adquiere el talento Oído aguzado), *Mente trastornada* (penalización de -10% a la Inteligencia)

Garrapato 6: *Alas* (adquiere el talento Volador y una velocidad aérea de 6)

Garrapato 7: *Pelaje*, *Cola con pinchos* (puede usarla para atacar, inflige daño BF y posee la propiedad Contundente)

Garrapato 8: *Múltiples llagas* (penalización de -10% a la Empatía), *Chupones* (+20% a las tiradas de Escalar)

Garrapato 9: *Cuernos* (puede usarlos para atacar, infligen daño BF-1), *Piel correosa* (bonificación de +10% a Resistencia)

Garrapato 10: *Ciclope*, *Paticroto* (penalización de -1 al Movimiento)

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Garras y dientes

Goblins nocturnos pastores de garrapatos

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Esconderse, Hablar idioma (Lengua goblin), Movimiento silencioso, Nadar, Percepción, Sabiduría popular (Piel verde), Supervivencia

Talentos: Especialista en armas (A dos manos, Presa), Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un goblin se le da una mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros goblins), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Loz elfos dan miedo: Los goblins encuentran a los elfos extremadamente inquietantes. Un goblin tendrá que realizar una **tirada de Miedo** si entre sus compañeros y él no superan a los elfos del grupo de aventureros en una proporción de al menos dos a uno.

Odio a los enanos: Si luchan contra enanos, los goblins nocturnos reciben una bonificación de +5% a su HA.

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0

Armas: Especial (pinchagarrapatoz a dos manos). Los goblins nocturnos usan esta arma semejante a un tridente para controlar a los garrapatos. Les concede una bonificación de +25% a cada tirada de Inteligencia necesaria para controlar a los monstruos. Si la superan, el garrapato cumplirá la orden del pastor. El pinchagarrapatoz no proporciona ventajas especiales a los goblins nocturnos sobre otras criaturas (aparte de enfurecerlas).

5. JARDÍN DE HONGOS

Esta impresionante cámara tiene más de seis metros de altura, y el techo está cubierto de estalactitas. El suelo y las pocas estalagmitas que hay están ocultos bajo una capa de hongos multicolores con diversas tonalidades de verdes, azules y rojos. Los personajes que consigan una **tirada Desafiante (-10%) de Sabiduría académica (Veneno)** o de **Oficio (Boticario)** podrán identificar entre ellos setas rusulas de la locura y bilis de enano. Los personajes podrán recolectar 2d10 dosis de cada.

Esta cámara suele estar muy concurrida, llena de snotlings o goblins nocturnos cultivando y recogiendo hongos para sus propios y viles propósitos. También usan este lugar para esconderse, aprovechando la cobertura que ofrecen las estalagmitas.

El combate aquí resulta muy peligroso, ya que algunos de los hongos son inestables y tienden a expulsar nubes de esporas venenosas si son agitados. Los goblins nocturnos lo saben, y se colocarán junto a ellos para que los atacantes los golpeen accidentalmente. Todo ataque que falle por un 20% o más de diferencia alcanzará a uno de estos hongos, haciendo que suelte una nube de esporas. Usa la plantilla pequeña. Todo personaje alcanzado por las esporas debe superar una **tirada de Resistencia** o caerá inconsciente durante 1d10 asaltos.

6. GUARIDA DE BONK

Esta habitación está reservada para el garrapato monstruoso al que Screech ha llamado Bonk. Este garrapato es cinco veces más grande que un garrapato normal, y está totalmente controlado por Screech. El chamán se ganó la confianza de la criatura tras quitarle una dolorosa espina de la pata. Cada vez que la guarida se vea amenazada, Screech soltará a Bonk para que aplaste (literalmente) a los intrusos. Bonk tiene un hambre voraz, por lo que Screech suele enviar a las ruinas goblins nocturnos armados con redes para capturar comida (normalmente personas) con la que alimentar a la criatura.

La puerta de la jaula está cerrada, y Screech tiene la única llave. Cualquier personaje podrá abrirla si consigue una **tirada Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras**.

Bonk, garrapato monstruoso

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
58%	0%	61%	48%	35%	5%	38%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	25	6	4	5	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Percepción

Talentos: Armas naturales, Aterrador, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Mutaciones del Caos: Extraña coloración, Piel metálica (+2 PA en todas las localizaciones), Cola con pinchos (puede usarla para atacar, inflige daño BF y posee la propiedad Contundente)

Rugido escalofriante: Un garrapato monstruoso puede emplear media acción en emitir un fuerte rugido. Todo el que lo oiga deberá superar una **tirada de Terror**.

Grandes fauces: Los garrapatos monstruosos tienen unas fauces enormes; a menudo se tragan enteros a sus enemigos. Un garrapato monstruoso puede intentar tragarse entero a un objetivo efectuando un ataque especial que requiere una acción completa. Si el objetivo resulta herido, el garrapato monstruoso se lo habrá tragado. Cada asalto de combate posterior, el objetivo tragado puede intentar salir del garrapato monstruoso realizando una **tirada enfrentada de Fuerza**. Si falla la tirada, el objetivo recibe el daño equivalente a uno de los ataques del garrapato monstruoso. Los objetivos tragados también pueden atacar utilizando armas penetrantes (por ejemplo, dagas). Estos ataques impactan automáticamente, pero el daño es de BF-2 debido a la ausencia de apoyo.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Garras, dientes y cola



7. GUARIDA DE SCREETCH

Esta caverna es el hogar de Screetch, el goblin nocturno chamán que controla la tribu del Ojo Amarillo. Duerme en un colchón enorme de pieles situado en el fondo de la cámara, y tiene un lote de setas rusulas de la locura sobre una mesa. Si la tribu se halla en peligro, intentará encargarse de los intrusos empleando a los garrapatos y a sus goblins nocturnos. Si las cosas se complican, soltará a Bonk y ayudará al monstruo con hechizos para asegurarse de que la amenaza sea neutralizada.

Screetch se conforma con que sus goblins nocturnos y él pueda vivir tranquilos aquí abajo, y no tiene planes mayores (aunque no le importaría engrosar su ya cuantioso tesoro). Suele enviar grupos de incursión a las ruinas principalmente en busca de carne fresca para Bonk, pues considera que el enorme garrapato es la mejor defensa que tienen los goblins nocturnos.

La trampa del suelo marcada con una "I" en el mapa está oculta bajo las pieles del colchón de Screetch. Está cerrada con llave, pero puede abrirse con una **tirada Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras**. Dentro hay cinco sacos que contienen el tesoro de los goblins nocturnos, el cual consiste en 150 *co*, 310 *c*, 2 brazaletes de oro valorados en 120 *co* cada uno, 100 coronas de oro antiguas de los enanos, un rubí sin tallar valorado en 500 *co*, y un diamante sin tallar valorado en 250 *co*.

Screetch, gran chamán de los goblins nocturnos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
42%	45%	40%	45%	40%	50%	45%	40%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	3	0	0

Habilidades: Actuar (Bailarín) +10%, Canalización +20%, Carisma +10%, Cotilleo +10%, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Khazalid, Lengua goblin, Reikspiel), Intimidar +10%, Lengua arcana (Magia), Montar, Movimiento silencioso, Percepción +20%, Sabiduría académica (Teología, Venenos) +20%, Sabiduría popular (Piel verde) +20%, Sanar +20%, Sentir magia +20%, Supervivencia

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Don de gentes, Especialista en armas (Presa), Golpe letal, Imperturbable, Intrépido, Magia menor (Armadura de Aethyr, Disipar), Magia pueril (Vulgar), Manos rápidas, Meditación, Orador experto, Saber divino (Espíritus), Visión nocturna

Reglas especiales:

Animosidad: Si a un goblin se le da un mínima excusa para luchar contra otro piel verde (incluidos otros goblins), deberá superar una **tirada de Voluntad** o de lo contrario atacará inmediatamente a los ofensores.

Los elfos dan miedo: Los goblins encuentran a los elfos extremadamente inquietantes. Un goblin tendrá que realizar una **tirada de Miedo** si entre sus compañeros y él no superan a los elfos del grupo de aventureros en una proporción de al menos dos a uno.

Odio a los enanos: Si luchan contra enanos, los goblins nocturnos reciben una bonificación de +5% a su HA.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0

Armas: Daga

Objeto mágico:

Bastón de Gorko: Una vez por combate, Screetch puede repetir una tirada fallida para controlar los vientos de la magia. Esta capacidad puede usarse incluso aunque se haya incurrido en la maldición de Tzeentch.

Enseres: Llave de la jaula de Bonk, llave de la trampa del tesoro, brazaletes de oro (valorados en 96 *co* cada uno), cinco setas rusulas de la locura





CAPÍTULO VIII: BESTIA DEL CAOS

En las entrañas de la tierra hay muchas cosas innombrables enterradas y olvidadas. Estos seres retorcidos y deformes son reliquias del pasado, restos de la formación del mundo. Imbuidas de la esencia pura del Caos, estas abominaciones no han visto jamás la luz del día, y eso es bueno. Perturbar a estas monstruosidades conlleva una muerte segura, y si alguna de ellas vagase libre por el mundo, se produciría una matanza devastadora.

Los enanos acataban estas advertencias, pero su insaciable avidez de gemas y minerales les llevaron a ignorar las enseñanzas de los ancianos eruditos. Continuaron excavando, cada vez más profundo, en el corazón de la montaña; el brillo del gromril les impedía ver el horror que estaban a punto de liberar. Al fondo de un profundo pozo, en lo que parecía ser el centro de la tierra, hallaron el mineral, tal vez una de las vetas más ricas en la historia del reino de los enanos. La celebración duró toda una semana.

Hasta que encontraron a la bestia.

Los primeros informes que llevó a la superficie el puñado de supervivientes eran demasiado terribles para ser ciertos. Los mineros se habían topado con una horrible criatura mientras recolectaban gromril. Se dice que tenía tres cabezas, seis tentáculos en lugar de brazos, y una dura piel escamosa. Se enviaron inmediatamente guerreros para eliminar la amenaza, pero nunca regresaron. Pronto, los niveles inferiores de la fortaleza fueron atacados por la criatura, y Karak Izril pareció condenada por su avaricia.

Se trazó un plan desesperado para enterrar viva a la criatura. Para ello habría que renunciar para siempre al filón de gromril, pero los enanos no tenían otra elección. Un grupo valeroso pero condenado de portadores de runas enanos hicieron de cebo para atraer a la criatura de regreso a los niveles más profundos de los túneles. Mientras los portadores de runas sacrificaban sus vidas, unos mineros enanos detonaron unas cargas que hicieron que el pozo se viniera abajo; la bestia del Caos no volvió a verse jamás. No obstante, el gromril aún sigue allí. Se ha enviado más de una expedición en un intento por recuperarlo, pero ninguna de ellas ha vuelto.

LA BESTIA DEL CAOS

Esta retorcida y deforme abominación aún vive en el fondo de Karak Azgal. Se siente atraída por el gromril que tanto estiman los enanos por encima de otros minerales. Todo el que pretenda excavar el gromril deberá matar primero a esta criatura; y no es tarea fácil.

La bestia camina a cuatro patas, tiene una cola con pinchos y tres cabezas: una de cabra astada, otra de serpiente venenosa y otra de troll. De la espalda de la criatura brotan seis tentáculos, cada uno de los cuales acaba en ventosas con las que se adhiere a sus presas. Tiene una piel escamosa de color negro metalizado que la protege de los ataques. Mide más de seis metros de longitud, pero a pesar de su tamaño se mueve con mucha rapidez.

Bestia del Caos

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
67%	0%	72%	62%	40%	5%	65%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	43	7	6(8)	5	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Percepción

Talentos: Armas naturales, Aterradora, Aura demoníaca, Resistencia a la magia, Visión nocturna, Voluntad de hierro

Reglas especiales:

Experta apresadora: Las ventosas de los tentáculos de la bestia le permiten apresar fácilmente a sus víctimas. La bestia usa sus tentáculos (tres a cada lado) para agarrar a su presa si consigue un impacto con éxito. Si es atacada por múltiples enemigos, la bestia puede usar sus tentáculos



para inmovilizar a dos de ellos apresándolos. También puede estampar contra el suelo a los enemigos apresados, lo que les inflige un daño igual a la BF de la criatura. Además, puede arrojar a sus víctimas a una distancia máxima de 1d10 metros. Todo personaje arrojado tendrá que superar una **tirada Desafiante (-10%) de Agilidad** para no recibir un daño igual a la BF de la bestia por la caída.

Mutaciones del Caos: Apariencia horrible (adquiere el talento Aterradora), Brazos tentaculados (+10% a todas las tiradas para apresar), Cola con pinchos (puede usarla para atacar, inflige daño BF y posee la propiedad Contundente), Grandes cuernos (puede usarlos para atacar, inflige daño BF), Piel escamosa (3) (+3 a los PA de todas las localizaciones), Semilla del Caos (cinco mutaciones adicionales)

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 3, brazos 3, cuerpo 3, piernas 3

Armas: Grandes cuernos, daño igual a la BF (cabeza de cabra); colmillos venenosos con la propiedad Precisos; si no se supera una tirada de Resistencia, se pierden 5 heridas adicionales (cabeza de serpiente); cola con pinchos (daño igual a BF); tentáculos (un ataque por cada lado).

EL SECRETO DE LA BESTIA

Muchos enanos han olvidado la leyenda de la criatura que mora bajo las ruinas. Los ancianos han acallado decididamente esta historia, ya que la seducción del gromril es demasiado intensa para que los enanos se resistan a ella. En la superficie siempre hay rumores acerca de un inmenso tesoro enterrado en las profundidades de las ruinas. La mayoría de la gente descarta tales historias como cuentos cuyo único objetivo es atraer a los aventureros hacia su perdición. Una **tirada Difícil (-20%) de Sabiduría popular (Enanos)** permitirá a un personaje recordar la historia del principio de este capítulo. También es posible usar la habilidad Cotilleo para descubrir más sobre la bestia que habita en las ruinas; para ello es necesario superar una **tirada Muy difícil (-30%) de Cotilleo**.

UBICACIÓN DE LA GUARIDA DE LA BESTIA

El mapa de la guarida puede localizarse en cualquier parte de las ruinas, donde más te convenga, aunque debería estar muy por debajo de la superficie y de todos los demás niveles descritos en este manual. Se trata de una zona de cavernas naturales con dos grandes filones de mena de gromril. La entrada a la guarida es un pozo desigual de más de sesenta metros de profundidad, demasiado pequeño para que la bestia trepe por él. Si los personajes logran derrotar a la bestia, lo único que tienen que hacer es averiguar cómo subir el mineral a la superficie e impedir que los enanos se lo confisquen, para así hacerse más ricos de lo que jamás hubieran soñado. Incluso es posible que lleguen a un acuerdo con los enanos, revelándoles la situación del filón a cambio de un único pago.

Tan sólo se describe una zona del mapa: el pozo de acceso.

I. POZO DE ACCESO

El fondo del pozo se abre a unos seis metros por encima del suelo. Comunica con una caverna natural de rocas escarpadas y abundantes estalactitas y estalagmitas alineadas por techo y suelo. Apenas tiene unos veinticuatro metros de diámetro, y está iluminada por un moho fosforescente que cubre las piedras. Una **tirada de Percepción** revela que la piedra está marcada con profundos surcos y arañazos que parecen ser señales de garras. De la caverna salen cinco pasadizos, todos muy grandes, de más de doce metros de ancho. Estos túneles se adentran en las profundidades de la guarida de la bestia, y pueden estar habitados por otras criaturas a tu elección.

La bestia del Caos deambula constantemente por estos corredores subterráneos. Le gusta dormir en uno de los dos pasadizos con filones de gromril (marcados con una "G" en el mapa). Combate hasta la muerte.

Además de los filones de gromril, puedes recompensar a los personajes con objetos de la columna Muy difícil de la **Tabla 4-12: Especial** (página 46). Tira una vez por cada personaje del grupo que haya sobrevivido.

ALTAR DE SLAANESH

El origen de toda la corrupción que se propaga lentamente por los niveles superiores de la sociedad enana de Karak Azgal es este profano lugar, el altar de Slaanesh. Está enterrado en lo más profundo de las cavernas que hay bajo las ruinas, y sólo Hegakin y Elgrom conocen su paradero. Aluthra (ver página 65) sospecha de su existencia, y si descubre el más mínimo indicio de su localización, hará lo que sea necesario para llegar hasta él. La ubicación exacta del altar se deja a tu elección, ya que de proporcionarles a los personajes acceso al altar, tu campaña se sumiría en el caos. A no ser que te interese tener mutantes como personajes jugadores, será mejor que no dejes que lo encuentren. Por otro lado, si quieres darle un giro oscuro a tus partidas, con cazadores de brujas y templarios de Ulric persiguiendo a los personajes, éste es el lugar idóneo para ello.

El altar de Slaanesh es un antiguo lugar impío consagrado a la Fuerza Maligna de los placeres oscuros, la ambición ciega y la lujuria. Cuando los enanos de Karak Azgal encontraron las vetas de gromril, muchos de ellos se vieron consumidos por su avidez hacia el preciado mineral. Gran cantidad de ellos hallaron la muerte en las profundidades de las minas, destrozados en sanguinolentos pedazos por la bestia. Sin embargo, tres mineros enanos acudieron a los dioses oscuros para que les protegieran y le permitieran recuperar el metal sin peligro, ya que sus propios dioses parecían reacios o incapaces de proporcionar a los enanos medios para obtener tal tesoro. Mientras los demás enanos trabajaban para bloquear los accesos a los filones, estos tres enanos construyeron un pérfido altar a Slaanesh y sacrificaron sobre él a sus congéneres. Al hundir el cuchillo en su última víctima, sus antiguos vecinos detonaron las cargas sobre ellos, encerrando a la bestia y todo lo demás en la mayor de las profundidades, incluidos los sectarios. Los enanos languidecieron en su tumba, acosados por terribles visiones de su amo oscuro, comiéndose trozos de su propia carne para sobrevivir. Al final, sucumbieron a la locura y la inanición, y se convirtieron en algo mucho peor que mutantes ordinarios.

Las Fuerzas Malignas son seres ladinos. Su corrupción no se mantiene oculta demasiado tiempo, y los temblores subterráneos bajo la fortaleza volvieron a abrir muchos de los túneles antiguos. Hegakin, impulsado por un sueño febril, se adentró en las ruinas y buscó durante semanas hasta descubrir el altar perdido, sin saber exactamente qué era lo que buscaba. Slaanesh le condujo hasta el túnel que llevaba al altar. Allí, aguardándole, estaban los restos de los tres enanos distorsionados por el Caos, pero en lugar de atacarle, el ser de tres cabezas se limitó a hacer una reverencia y se retiró hacia la oscuridad. El erudito enano entró en la cueva verde para ver el altar con sus propios ojos, y en contra de su voluntad extendió una mano y tocó la piedra, entregando así su alma al Señor de los Placeres. Y así nació la secta de Gorlaz.

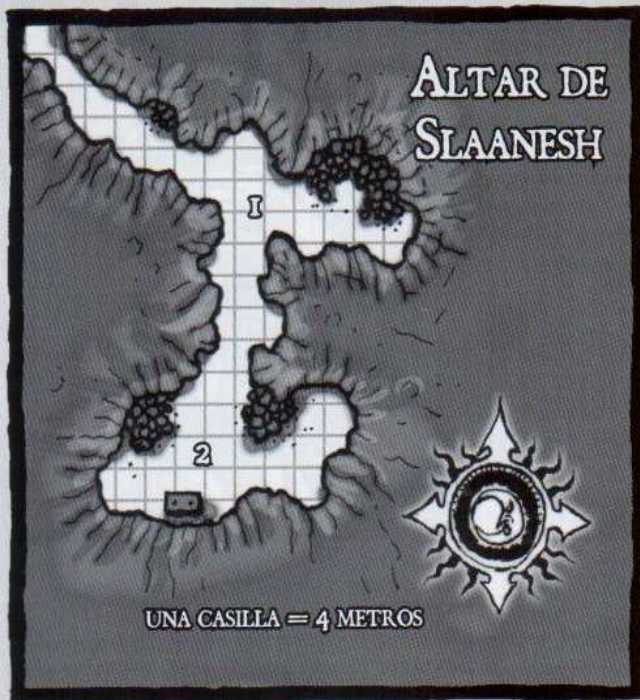
Ahora, años después, Hegakin y su converso Elgrom bajan de vez en cuando hasta el altar para que Slaanesh les oriente, y en cada visita la abominación les deja pasar, sollozando y gritando de placer al verlos aproximarse. Si los PJ entran en estas cavernas, existe una posibilidad del 50% de que Hegakin o Elgrom estén aquí, y un 20 de posibilidades de que estén los dos.

I. TÚNEL EN RUINAS

La entrada al altar parece un túnel ordinario, no muy distinto a los demás que surcan el mundo superior. Lo inmediatamente obvio es el hedor a sangre vieja, descomposición e inmundicia. El aire del túnel es fétido y nauseabundo, y deja un sabor profano en la boca. Las paredes están cubiertas de profundas marcas sanguinolentas, como si alguien (o algo) hubiera quedado encerrado aquí y hubiera arañado las paredes buscando una salida. En algunas partes las paredes se han venido abajo, esparciendo rocas sueltas y tierra por todo el suelo.

La abominación de Slaanesh permanece acechante en la entrada. Esta pobre criatura es todo lo que queda de los tres enanos que entregaron sus vidas a Slaanesh. El monstruo está completamente loco, acosado por los recuerdos de su pasado, desolado por su forma mutante. Lo que una vez fueron tres entidades distintas es ahora una amalgama de los tres enanos, un ser compuesto, una fusión de formas que ha dado lugar a una nueva y horrible bestia. Como ha sobrevivido hasta ahora devorándose a sí misma y a algún





que otro insecto (por no mencionar los suntuosos banquetes de despojos ofrecidos por su amo Slaanesh), está hambrienta de carne fresca. Si entra en la sala alguien que no haya sido escogido por Slaanesh, la abominación atacará y luchará hasta la muerte. Sin embargo, si los PJ le ofrecen a la criatura un trozo de gromril, retrocederá, llevándose el mineral de regreso a las sombras, desde donde podrán oírse ruidos llorosos y babeantes mientras la criatura hace cosas inenarrables con el metal.

Abominación de Slaanesh

La abominación mezcla las formas de tres enanos, de modo que tiene seis piernas y seis brazos, además de tres rostros retorcidos que sobresalen de la masa de carne. Su cuerpo está cubierto con pequeñas y supurantes muelas autoinfligidas.

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40%	0%	46%	41%	25%	18%	12%	13%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	19	4	4	5	0	12	0

Habilidades: Buscar, Escalar, Percepción

Talentos: Armas naturales, Artesanía enana, Aterradora, Frenesí, Intrépida, Oído aguzado

Reglas especiales:

Mutaciones del Caos: Asqueroso hedor (-2d10% a la Empatía, y los oponentes reciben un -5% a sus tiradas de HA si están a menos de dos metros), Chupones (+20% a todas las tiradas de Escalar), Piel metálica (2 PA en todas las localizaciones)

Regeneración: Al comienzo de su turno en cada asalto, la abominación regenera 1d10 Heridas. Las Heridas causadas por fuego no pueden regenerarse. Si la abominación muere, pierde esta capacidad.

Tres enanos en uno: Como la abominación es la amalgama de tres enanos, recibe una bonificación de +10% a todas las tiradas de Buscar y de Percepción.

Armadura: Piel metálica

Puntos de armadura: Cabeza 2, brazos 2, cuerpo 2, piernas 2

Armas: Tres dentaduras

2. EL ALTAR

Más allá de la abominación, el túnel se ensancha hasta desembocar en una extraña gruta. Todo el lugar está cubierto por vetas de piedra de disformidad que proyectan sombras anormalmente cambiantes, y que tiñen de verde el rostro de todos los personajes. Contra la pared del sur hay un altar blasfemo, construido para parecer un enano servil colocado a cuatro patas, con la cabeza levantada y una expresión de placer sublime. En su frente luce el símbolo de Slaanesh grabado a fuego. Sobre la roca hay un cúmulo de condensación, como si transpirase un fluido negro. Esparcidos alrededor del altar hay huesos de enanos muertos hace mucho tiempo. Si algún personaje registra los restos y consigue una **tirada de Buscar**, encontrará una daga de sacrificios manchada de sangre vieja. Una vez al día, si se hunde en el corazón de una víctima indefensa, la daga concede una bonificación de +1 a las tiradas de Magia para lanzar hechizos del saber del Caos. Cada vez que se usa, el sacrificador debe superar una **tirada Desafiante (-10%) de Voluntad** para no ganar 1 punto de Locura.

Todo el que se acerque a menos de 4 metros del altar deberá superar una **tirada Desafiante (-10%) de Voluntad** o de lo contrario dará un paso hacia él. En el siguiente asalto, los personajes que hubieran fallado la primera tirada deberán conseguir una **tirada Muy difícil (-30%) de Voluntad** para no extender su mano y tocar la estatua. El contacto con el altar hace que la víctima desarrolle automáticamente una mutación del Caos (usa la **Tabla 11-1: Mutaciones del Caos** del manual básico de WJDR, o la **Tabla 2-1: Mutaciones del Caos expandidas** del *Bestiario del Viejo Mundo*), adquiera 2 puntos de Locura y se convierta en servidor de Slaanesh. Eres libre de decidir las implicaciones de esta transformación.

La estatua puede (y debería) ser destruida. Tiene 25 Heridas y una Bonificación por Resistencia de 5. Si es golpeada, liberará un chorro de sangre negra que rociará a la persona que la ha golpeado y la obligará a realizar una tirada de Terror. Si es destruida, la piedra de disformidad que hay en las paredes destellará durante un instante, para luego deshacerse en un inofensivo polvo gris.



— AYUDA: LICENCIA PARA LAS RUINAS —

POR LA PRESENTE, Y HABIENDO PAGADO LA TARIFA PERTINENTE, EL SEÑOR DE LA FORTALEZA Y EL COMANDANTE DE LOS LEGISLADORES AUTORIZAN AL PORTADOR DE ESTE DOCUMENTO A EXPLORAR LEGALMENTE LAS RUINAS DEL GRAN REINO ENANO DE KARAK AZGAL. ESTE DOCUMENTO DEBE PRESENTARSE DE INMEDIATO AL SALIR DE LAS RUINAS. DE NO SER ASÍ, TODOS LOS OBJETOS HALLADOS EN POSESIÓN DE DICHA PERSONA SERÁN CONFISCADOS Y EL INFRACTOR SERÁ ENCARCELADO DURANTE UN PERIODO NO INFERIOR A UN DÍA. ESTA LICENCIA NO ES TRANSFERIBLE. LA PRESENTACIÓN DE ESTA LICENCIA NO EXIME EN MODO ALGUNO AL PORTADOR DE NINGÚN IMPUESTO, RECARGO O TARIFA APLICABLE A CUALQUIER OBJETO VALIOSO RECUPERADO DE LAS RUINAS. QUIENES POSEAN FALSIFICACIONES SERÁN PROCESADOS CON TODO EL PESO DE LA LEY.

¡La fama y la fortuna te aguardan bajo tierra!

En las profundidades de las Montañas del Fin del Mundo yacen los vestigios destrozados de Karak Izril, antaño orgullosa ciudad de Joyas. En sus salas derruidas hay muerte, riquezas y multitud de cosas intermedias. Cuenta la leyenda que el tesoro abandonado del dragón Graug el Terrible se encuentra en algún lugar de sus sinuosos túneles, llenos de centelleante oro y de huesos rotos, a la espera de ser encontrado por alguien con agallas suficientes. Muy pocos sobreviven por mucho tiempo a tal búsqueda, pues las oscuras profundidades del risco del Dragón ocultan innumerables horrores...

Sobre las cavernas y catacumbas se halla la recién fundada fortaleza enana de Karak Azgal, que apenas si es más segura. Aunque los enanos han reivindicado la superficie de sus tierras, los túneles siguen estando firmemente en manos de sus antiguos enemigos. Al no ser suficientes para luchar contra los skavens, muertos vivientes y orcos que merodean por las profundidades, los enanos permiten que los extranjeros y zancaslargas saqueen las cuevas en busca de oro, con la esperanza de que sus hojas les ayuden en su misión de reconquistar las minas y tumbas de sus antepasados. Si estos buscadores de tesoros sobreviven a una muerte casi segura (y a los asfixiantes impuestos enanos), deberán abrirse camino entre los señores del crimen y las sectas del Caos de la rutilante ciudad para conservar el oro que tanto les ha costado ganar. Les espera más de una facción, listas para despojar a los incautos y los estúpidos de su botín. Los aventureros necesitarán algo más que una espada blandida con fuerza para sacar provecho de Karak Azgal, la fortaleza del Pico del Tesoro.

Karak Azgal es un manual de aventuras para *Warhammer: el juego de rol*. En sus páginas el Director de Juego encontrará todo lo necesario para comenzar una nueva campaña o para adaptar una ya existente y explorar esta peligrosa ciudad y las ruinas que hay bajo ella. Sea cual sea tu estilo, *Karak Azgal* es un lugar ideal para vivir emocionantes aventuras. Puedes visitar una sórdida ciudad, donde la traición acecha tras cada esquina, o vivir una aventura épica en la que los héroes deban explorar interminables corredores y luchar contra los moradores de las profundidades a cambio de una vaga promesa de oro, gemas y magia; este libro lo tiene todo. *Karak Azgal* es un completo manual de ambientación que contiene:

- Tramas insidiosas, sacerdotes traicioneros y un antro de iniquidad cobijado tras las murallas de la fortaleza.
- Mapas que describen con detalle la ciudad y sus minas y cavernas en ruinas.
- Herramientas exhaustivas para crear tus propias aventuras en Karak Azgal.
- Guaridas detalladas de diversos monstruos del Viejo Mundo, entre los que se incluyen skavens, pieles verdes, muertos vivientes y más.
- Personajes convincentes y lugares de interés.
- ¡Nuevos terrores como la serpiente camaleónica y el garrapato monstruoso!

Ten a mano tu espada, prepara tu equipo de escalada y mantén encendida la lámpara, pues el peligro se halla tras cada esquina en *Karak Azgal: Aventuras en el Risco del Dragón*.

¡La aventura te aguarda!

© Games Workshop Limited 2006. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, el logotipo de Warhammer Fantasy Roleplay, Karak Azgal – Aventuras en el Risco del Dragón y el logotipo de Karak Azgal – Aventuras en el Risco del Dragón, WFRP, Citadel y el Castillo de Citadel, BL Publishing y el logotipo de BL Publishing, Black Industries y el logotipo de Black Industries, GW, el emblema del Caos y todas las marcas, logotipos, emblemas, nombres, razas e insignias de razas, vehículos, localizaciones, unidades, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son ®, marca registrada y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2006, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Green Ronin y el logotipo de Green Ronin son marcas registradas de Green Ronin Publishing, y se usan con su consentimiento.



www.blackindustries.com



www.greenronin.com



www.edgeent.com

