

NO MUERTOS

SERES DE LA OSCURIDAD



Introducción

"Y se levantarán de sus tumbas para marchar contra el mundo de los vivos. Todos y cada uno de los mortales que caigan servirán para aumentar aún más su número hasta que sólo reine el mundo de la oscuridad. Solamente entonces los humanos se darán cuenta del orden eterno que yace con la paz de la no muerte".

Extraído del Grimorium Necronium, capítulo XII, El Libro de Wsoran.

En la oscuridad de sus torres y castillos, los vampiros, gobernantes inmortales de los diabólicos No Muertos, despiertan de su sueño vastas legiones de zombis y esqueletos y conjuran criaturas siniestras y seres etéreos del más allá para marchar a la guerra con la intención de acabar con todas y cada una de las razas del Viejo Mundo.

Cuando las fuerzas de los Señores de los Vampiros marchan a la guerra, el mundo se echa a temblar. Los No Muertos se cuentan entre las criaturas más peligrosas del mundo conocido. Ligados a la fuerza de voluntad de uno de los Señores de los No Muertos, se consideran un enemigo feroz y poderoso. No puede razonarse con ellos ni se les puede sobornar o coaccionar. No conocen el miedo ni la piedad. No necesitan descansar, ni el calor de un buen fuego, ni saciar su sed ni ingerir una buena comida y, mientras siguen avanzando, sus filas se refuerzan con los cuerpos y las almas atrapadas en este mundo de los que antes fueran sus adversarios. Lo único que temen son los rayos del sol, pues son una maldición para los de su especie que les quema sus impías carnes y, con el tiempo, acaba destruyendo a estas abominaciones antinaturales. Pero eso no sirve de ayuda cuando los Señores de los Vampiros se preparan para la batalla, ya que todos ellos pueden utilizar sus poderes nigrománticos para conjurar nubes de tormenta, con las que se protegen a sí mismos y a sus servidores del aborrecido sol. Allí donde la muerte camina, va de la mano de la noche.

Sylvania

Venid conmigo a Sylvania, una tierra en que las sombras ocultan el más grande terror para la humanidad. Una tierra de oscuridad. Una tierra atenazada por el miedo. La tierra de los muertos.

Escuchad.

Es una tierra barrida por gélidos vientos que recorren los traicioneros pantanos, y en que los aullidos de los lobos pueden oírse en la distancia. El aire trae el desesperado lamento de las doncellas espectrales. Y si permanecéis en silencio podéis escuchar incluso como se acerca un silencioso batir de alas membranosas.

Vigilad.

Jinetes que galopan en medio de la noche, montando corceles con ojos de fuego, para cazar a los insensatos que se aventuran a salir después del anochecer. Para ellos, la sangre de los mortales es como el vino dulce, y es lo único que les permite saciar su sed. Son hombres de tez marfileña que evitan la luz del sol y que urden intrigas contra los nobles y señores del Viejo Mundo mientras tejen una red de engaños, traición y locura.

Observad.

Los castillos en ruinas y las mansiones abandonadas no están vacíos. Algo siniestro se agita en sus tanatorios y criptas. Los ejércitos se reúnen alrededor de estandartes negros, invocados por un poder que ningún ser vivo puede oír. Los Condes Vampiro están reuniendo una vez más a sus servidores para la batalla.

Y los muertos vivos vuelven a andar sobre la tierra,...



Lugares de Interés

- Bylorhof

Bylorhof es el hogar de la adoración de Bylorak, Dios de las Marismas, considerado por algunos estudiosos como un aspecto de Taal o Manann. Para los residentes de este asentamiento, sin embargo, Bylorak no es un aspecto - que es su Dios, y ellos están orgullosos de estar en su lugar más sagrado. Cuando Vlad von Carstein comenzó a expulsar a los sacerdotes de Sylvania, en Bylorhof los sacerdotes de Sigmar, Shallya, Morr y todos los demás huyeron, pero no el sacerdote de Bylorak. Encubierto, mantuvo su culto entre los miles de almas de Bylorhof, ignorada por los vampiros que les considera fieles de un dios inferior.

Esto cambió cuando el conde Ranelf von Feuerfliege tomó el control de la ciudad después de la resurrección de Manfred. Deseoso de demostrar sus habilidades, atacó al culto de Bylorak y perdió. Su cuerpo decapitado está ahora apostado en la parte inferior de Bylorhof Marsh. Ante el súbito vacío de poder, los sacerdotes de Bylorak se hicieron con el control, tranquilizando a las personas que se salvaron de las represalias. Se reabrió los templos de la ciudad y se invitó a los sacerdotes de Stirland a administrarlos, y comenzaron una petición a Wurrbad para devolverlos al seno, sugiriendo sutilmente que a su vez Averland de asistencia en caso de que no lo hagan.

Con cuatro templos en funcionamiento y la creencia en el Dios de los Pantanos a un máximo histórico, Bylorhof brilla dolorosamente con la santidad cuando se ve con los ojos de un Vampiro. Es el único lugar en Sylvania que ha resistido con éxito a un Vampiro, al menos, hasta el momento.

- Castillo Drakenhof

El Castillo Drakenhof ocupa la ladera de la montaña muy por encima de la ciudad de la cual recibe su nombre, como una serpiente en espiral vigilando a su presa. Los picos recortados detrás de ella se reflejan en las torres dentadas dirigidas al cielo de este gigante, negro edificio. Los cuervos rodean las torres, vigiladas por las gárgolas que rodean las almenas.

El castillo fue construido por la familia Von Drak, y hablan de que se hizo con la ayuda de no-muertos. El lugar elegido para su construcción fue considerada durante mucho tiempo maldito. Durante la lluvia de estrellas de 1111, un gigantesco trozo de piedra bruja cayó de Morrslieb y se dice que ha repercutido en el mismo lugar. Hay cierta influencia oscura que se extiende desde el lugar y lo hizo incluso antes de que Vlad Von Carstein dejara su legado de sangre.

Durante cientos de años, el Castillo Drakenhof ha sido parcialmente destruido y reconstruido muchas veces. En 2185 durante la limpieza de Sylvania, un ala entera fue demolida, aunque el resto quedó en pie cuando los trabajadores comenzaron a girar entre sí y devorar vorazmente la carne de unos a otros. Desde su regreso, Manfred von Carstein se ha dedicado a la reconstrucción para recuperar su antiguo esplendor. Esto no es una tarea sencilla. La laberíntica estructura ha sido recientemente renovada y añadida muchas veces antes, y los intentos de modificarla a veces son resistidos por las paredes.

o La Librería Negra

Esta enorme cúpula en forma de cámara fue excavado bajo tierra en el castillo por Nigrománticos cuando Konrad fue jefe de los Von Carstein. Estalactitas cuelgan hacia abajo sobre una de las mayores colecciones del Viejo Mundo de saberes prohibidos, estantes sobre estantes de grimorios carcomidos llenos de conocimiento peligroso que se remonta a los tiempos de Nehekharu.

o La Sala Escavada

Los Vampiros prefieren hacer todo lo que puedan en interiores, incluso prepararse para la guerra. Aquí es donde Vampiros y los guardias mortales del castillo practican el combate, sus gritos y el choque de acero contra acero hacen eco a lo ancho de la sala.

- o Sala del Duelo

Una sola galería da a este largo pasillo en el que Von Carsteins resolvía sus controversias familiares. Hay grabadas marcas de algunos olvidados incidentes violentos en las paredes.

- o El Gran Vestíbulo

Dos galerías pasan por esta sala, en el que se asienta el gran trono de obsidiana de Sylvania. Se dice que protege a quien se sienta en ella de ataques mágicos o de observación. Desde el trono, se hacía sentencia de todos los delitos, desde los cargos de traición a controversias por tierras entre vecinos, aunque la brutal justicia era tal que muchos preferirían que sus casos no llegaran hasta aquí. A través de los siglos, la gran sala ha sido testigo de ricos fiestas, espectáculos exóticos, y horribles atrocidades, a veces en el espacio de una sola noche.

- o Gladiador

En el centro de las salas subterráneas que hay bajo el castillo hay un anillo de gladiadores en los que prisioneros y bestias luchaban para deleite de la muchedumbre.

- o Galería de Retratos

En las alturas del castillo, hay un estrecho pasillo que muestra las pinturas como muestra de la vanidad de los Von Carsteins. Cuando abres las cortinas de terciopelo y caminas por este tranquilo corredor, los retratos por los que pasas van en aumento en antigüedad y valor. Muchos de los retratos más antiguos se han desfigurado, sin embargo, tarde o temprano los Von Carsteins han sentido la necesidad de hacer su marca en las imágenes de sus antepasados.

- Nachthafen

La condesa Gabriella von Bundeabad es alguien rara entre los Von Carsteins ya que ella prefiere mantener el statu quo y esta más interesada en mantener su rebaño en la ciudad de Nachthafen al igual que cuidar de sus ovejas y cabras, que unir el país librando una peligrosa guerra contra el Imperio. Con ese fin, ella ayuda en secreto a Stirland con los exiliados provenientes de Sylvania del ex gobernante, y que les ayude a ocultarlos de los siervos de Mannfred y organizar una fuerza de mercenarios para luchar contra ellos. Lamentablemente, fueron traicionados por uno de los suyos, y esta coalición fue derrotada.

- La Abadía Roja

La Abadía Roja fue un monasterio Sigmarita posicionada al filo de las Montañas del Fin del Mundo, donde fueron ignorados por Vlad durante su purga de sacerdotes. Los monjes eran considerados bendecidos, protegidos por el aura de Sigmar, hasta que vino al poder Honrad y demostró que estaban equivocados. Ellos estaban equivocados, no sólo porque algunos Vampiros pueden entrar en terreno sagrado, sino también porque no se dieron cuenta de su piedad no podía protegerlos de los Zombies levantados por las mascotas Nigromantes de Konrad. Los monjes de la Abadía Roja sacrificaron hasta al último hombre, y Konrad quedó satisfecho por el trabajo. Posteriormente, la maldición de Sylvania ha mantenido a sus habitantes en la búsqueda de su

merecido descanso, y los restos óseos de los monjes siguen a pie de sus salones, mientras doblan las campanas las horas.

- Regakhof

Baron Regak Trentino, el último de su línea, trató de ingresar en la aristocracia de la noche por la torpe forma de beber la sangre de jóvenes vírgenes, convencido de que esto le concedería la inmortalidad. En lugar de ello, tuvo el efecto contrario. Regak llegó a la atención de Ostermark, y una banda de cazadores Vampiro ayudada por los Caballeros del Lobo Blanco le quemaron. Ellos se felicitaron por el ahorro de la gente del pueblo y añadió el Castillo Regak a Ostermark. Regakhof, sin embargo, se mantuvo dentro de la frontera de Sylvania, sentado en el banco equivocado del río Stir.

Desde hace más de diez años, el pueblo de Regakhof ha sido gobernado con la elección de un burgomaestre de entre sus comerciantes para gobernar. No podía último, sin embargo. Cuando Mannfred von Carstein regreso una vez más, empalo al burgomaestre, quemo la plaza del pueblo y dejo a sus hombres que se tomaran el placer de matar a la gente del pueblo.

- Sumpfdorf

El pequeño pueblo de Sumpfdorf se sienta sobre el agua del Páramo Oscuro, los edificios contruidos sobre pilotes y conectados por tablonos y cuerdas. Los habitantes de Sumpfdorf viven con una dieta de pescado y verduras del pantano, a sabiendas de que, puesto que la única manera de acercarse al pueblo es por barco, están a salvo de los Fantasmas, Zombies y del Páramo Oscuro. Sin embargo, una vez al año, hombres del Castillo Wartenhof vuelan y recoger los impuestos de sangre.

- Waldenhof

La maldita capital de Sylvania es Waldenhof. Aunque es la capital, la provincia está gobernada desde el Castillo de Drakenhof, que Mannfred está tratando de reparar y dar nuevo ímpetu. Aunque Mannfred está ausente, sus retoños reinan libremente en Waldenhof. Ellos pasan sus noches divirtiéndose y alimentándose, ya que han pasado y han revertido la ley de toque de queda que obliga a todas las tabernas a permanecer abiertas durante la noche. Los residentes de Waldenhof bloquean sus puertas después de anochecer y no abrirán sea quien sea.

- Drakenhof

Un lugar de horror. Alguna oscura influencia, posiblemente cerca del Castillo de Drakenhof, ha calado en esta ciudad tan profundamente que solo algunos niños nacen aquí sin mutaciones. Las monstruosidades malditas y enfermas son incluso demasiado mutados para los Sylvanos donde huyen a las cercanías del Castillo Drakenhof, donde encuentran refugio y donde una pequeña comunidad se ha formado.

- Eschen

Una ciudad relativamente grande que fue fortificada para protegerla de los vampiros. Esas mismas paredes ahora protegen a los Von Carsteins de la misma forma.

- Leicheberg

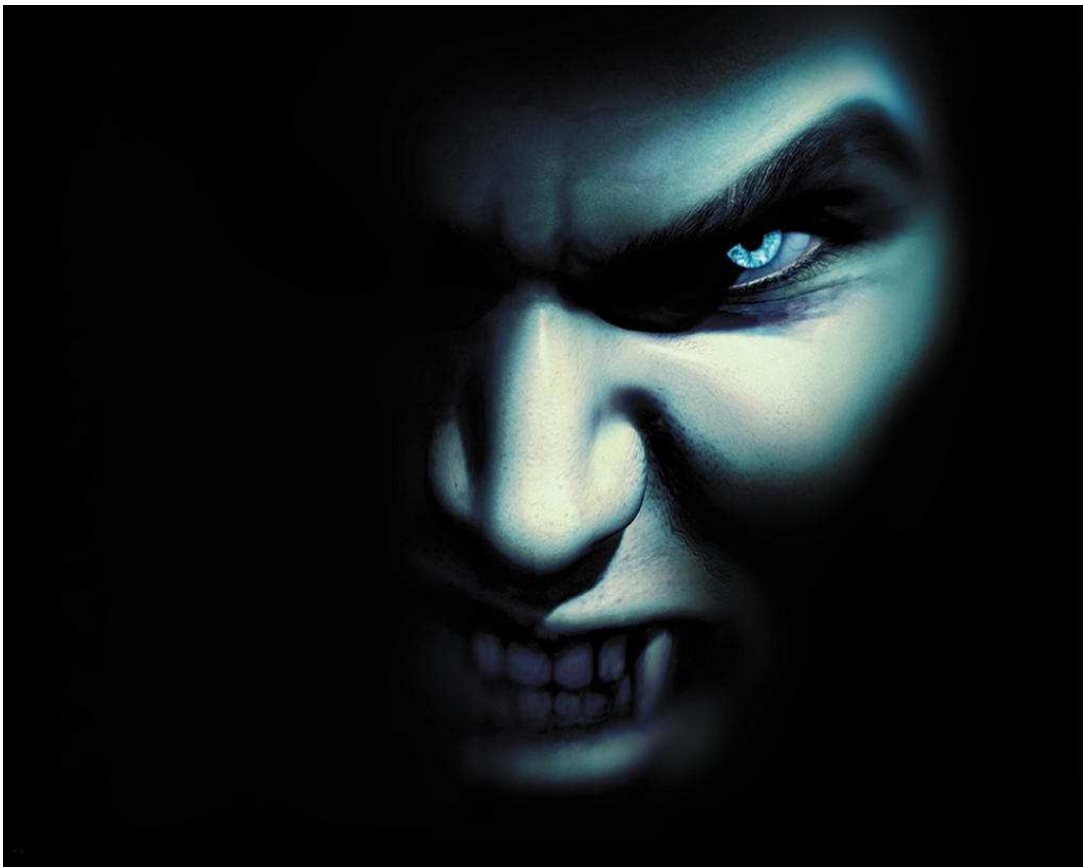
El gobernante de esta ciudad alienta abiertamente el culto a Morr, un desafío directo a la Von Carsteins que no se tolerará mucho tiempo.

- Templehof

Esta ciudad es renombrada por un famoso templo de Morr, que no ha visto un sacerdote en 800 años.

VAMPIROS

SERES DE LA ANTIGÜEDAD



El Nacimiento de los Vampiros

Tan solo los más antiguos pergaminos guardados bajo llave en la Biblioteca Prohibida de los Colegios de la Magia y la Gran Catedral de Sigmar, nos permiten saber algo sobre el origen de los Vampiros. Son textos muy antiguos, traídos hasta el Viejo Mundo por caballeros cruzados que regresaban de Arabia, en los cuales se habla de una tierra muy lejana, en el delta del gran río Mortis. En la lengua de los habitantes que habitaron hace siglos este reino, su nombre es Nehekhara, o la Tierra de los Muertos, la Ciudad de los Vampiros. En los jeroglíficos y en los bajorrelieves puede verse como la aristocracia de esta tierra perseguía a los hombres durante la noche para beber su sangre. Los más viejos y oscuros pergaminos mencionan el nombre maldito de Nagash. Su historia es narrada en otros lugares, pero es suficiente con saber que este maligno nigromante descubrió una sustancia alquímica que garantizaba la inmortalidad. Este horrible líquido se denominó el Elixir de la Vida. Destilado a partir de sangre humana, proporcionaba el secreto de la vida eterna, pero el precio era terrible. Después de muchos años el Gran Nigromante tenía un aspecto cada vez más y más cadavérico, hasta que su malignidad fue evidente para todo el mundo.

Los otros reyes de Nehekhara reunieron sus ejércitos para combatir al Gran Nigromante. Nagash fue derrotado en esta antigua guerra y obligado a huir de la Tierra de los Muertos, pero el secreto del Elixir de la Vida fue robado por los nobles de Lahmia, una de las grandes ciudades de Nehekhara. Estos llevaron el líquido hasta su ciudad, y empezaron a experimentar con él. Sus vidas empezaron a ser más largas, pero después de varios siglos de utilizarlo el líquido causó extraños cambios en los nobles de Lahmia. Sus dientes se convirtieron en grandes colmillos, su piel se volvió blanca como el alabastro y sus ojos brillaban rojos en la oscuridad. Aquellos que bebían el elixir ya no podían seguir alimentándose con comida y bebida, sino que tenían que cazar a los humanos vivos y beber su sangre caliente. Los rayos del sol los abrasaban, por lo que tenían que vivir en la oscuridad y descansar durante el día. Y lo peor de todo, podían contagiar su maldición a los demás. Permitiendo a un mortal beber su sangre, la maldición se transmitía a la víctima. Estos fueron los primeros Vampiros auténticos.

Los Vampiros poseían la vida eterna y grandes poderes, pero al parecer esta maldición condujo finalmente a su caída. Los jeroglíficos nos muestran como los humanos se alzaron contra los bebedores de sangre. Una vez más, la guerra sacudió Nehekhara. Los gobernantes de otras ciudades, alarmados por la situación de Lahmia, reunieron sus ejércitos. Los Vampiros lucharon contra la gran alianza de Nehekhara dirigida por el Rey Alcadízaar, pero al final fueron derrotados y obligados a huir. Muchos de ellos murieron en el asedio de Lahmia, o fueron alcanzados por los ejércitos victoriosos de Khemri y Numas, y muertos en sus tumbas durante las horas de luz diurna.

Pero los erosionados pergaminos de Lahmia describen como siete grandes Señores de los Vampiros y sus seguidores más fieles escaparon del saqueo de la Ciudad de los Vampiros. Los más poderosos de ellos eran Ushoran, el Señor de las Máscaras; Abhorash el Sanguinario; Vashanareh, el Rey de Lahmia; y Neferata, la Reina de las Sombras.

Los Vampiros supervivientes se reunieron en consejo. Su derrota fue un terrible golpe para los arrogantes inmortales. Habían probado el poder y les había gustado, pero ahora lo habían perdido todo. Al final decidieron separarse y conquistar cada uno su propio reino. Cuando fueran suficientemente poderosos, regresarían para reclamar lo que era suyo. De esta forma, los Vampiros partieron por caminos diferentes. Cuatro de ellos se dirigieron hacia el Norte, hacia los reinos humanos del Viejo Mundo, donde han morado en lugares siniestros desde entonces.

Del resto de Vampiros se sabe muy poco. Tal vez se dirigieron hacia los otros confines del mundo, o murieron en antiguas batallas. Si todavía existe alguno de ellos, han de ser muy ancianos, seguramente más poderosos de lo que ningún mortal pueda llegar a comprender. Tal vez han viajado hasta Nagashizzar para entrar al servicio del Gran Nigromante, Nagash el Negro...

La Bestia Interior

Aunque los Vampiros tengan el mismo aspecto físico, no tienen nada que ver con los humanos entre los que se ocultan. Tras su máscara de belleza y donaire se oculta un depredador, un cazador de los vivos. Incluso si los Vampiros fueron buenos y honestos durante su vida mortal, la utilización de los poderes nigrománticos y el hambre antinatural de sangre humana muy pronto los acaba corrompiendo. Vivir constantemente entre los muertos les conduce lentamente hacia la morbosidad y la demencia, y la magia negra, que se ven obligados a utilizar, les conduce irremediabilmente hacia el mal.

Un Vampiro debe mantener su sangre maldita y la furia de la energía oscura controlada. Muchas veces el esfuerzo es demasiado grande, y un Vampiro furioso puede matar a un hombre en un estallido de rabia. Un Vampiro furioso es una visión terrible, se transforma de su aspecto mortal en un demonio con colmillos extremadamente afilados, largas garras y rasgos bestiales. Sus ojos brillan con una luz antinatural. La simple mirada de un Vampiro puede provocar la huida del guerrero mortal más valiente.

Después de un cierto tiempo, el Vampiro está tan ahito de sangre que ya no se preocupa por la muerte de ningún mortal. Es posible que todavía conserve su aspecto humano, pero su frío e inmóvil corazón no alberga piedad ni compasión alguna por la vida. La sangre vampírica fluye por sus venas y él es tan antinatural que ni siquiera se refleja en las superficies bruñidas. Se convierte totalmente en un No Muerto.

Para los Vampiros, la sociedad humana es una sombra cambiante, pues ellos no envejecen ni cambian como lo hacen los hombres. Este tipo de vida somete a una gran presión las mentes de estas criaturas, por lo que se ven constantemente acompañados por la locura. Si se consideran las diferencias entre estos inmortales y los meros humanos, es fácil comprender por qué los Vampiros no sienten piedad ni parentesco alguno con los hombres. Su terrible hambre les obliga a cometer actos de asesinato y violencia, y su superioridad física y mental es indiscutible. Por tanto, no es sorprendente que los Vampiros consideren a la humanidad simplemente ganado.

Muchos Vampiros acaban cansándose de su eterna existencia, pero temen a la muerte final mucho más que el horror de vivir para siempre como un No Muerto. Se dice que sus actos malignos los han condenado a una tortura eterna en el reino de los muertos, y es por eso que se aferran a sus vidas corpóreas, odiando su no vida pero temiendo el juicio final que tendrán que afrontar en la otra vida.

Vampiros

Me encuentro en mi ataúd soñando, ¡Y que sueños! No puedo recordar cuando nací. De eso hace mucho, mucho tiempo. Puedo recordar vagamente cuando volví a nacer en mi inmortalidad. Fue en este castillo. El mismo castillo que ahora se levanta sobre mí. Mi castillo. Puedo notar el peso de las piedras y la humedad. La fría y mojada humedad tan adecuada para mi complexión. ¿Acaso no me he conservado durante tantos siglos aquí en mi tumba? En mi ataúd de plomo.

He esperado durante muchos años ¿Por qué me he despertado ahora? ¿Qué es lo que me ha despertado? Hace mucho tiempo que regrese a mi cripta por última vez. Entonces tenía lugar una feroz lucha en el castillo. Todo el mundo había perecido. El castillo estaba en llamas. ¡Y a mí no me gustan las llamas! Por ese motivo descendí al frío de mi tumba.

Ahora he despertado. ¿Qué son esos sonidos que oigo resonar en las antiguas salas? ¿Es el sonido de risas y música? ¡El castillo vuelve a estar ocupado! En él habitan de nuevo seres vivos de sangre roja, respirando, languideciendo, ¡Son caballeros! Siempre me han gustado los Caballeros.

Tanta fuerza, tanta exquisita sangre roja, alimentados con los venados y el magnifico vino rojo de nuestra tierra. Ah, la sangre de los valientes,...

Si, esta noche me levantara. Debo vestirme con todo mi esplendor. He de tomar una nueva amante. Estoy cansado de la antigua, ino es más que piel y huesos!

El Despertar

Desde el inicio de los tiempos, han existido numerosas leyendas sobre inmortales depredadores de la noche con un aspecto idéntico al de los hombres. Desde hace mas tiempo del que nadie pueda recordar, la gente ha hablado en susurros de bestias que cazan a los desprevenidos, y por su causa los hombres han evitado la oscuridad. Durante muchos siglos la palabra vampiro ha despertado terror en el Viejo Mundo.

Los Vampiros son conocidos con muchos nombres diferentes. Los Bretonianos les llaman Nosferatu, mientras en Kislev estas malignas criaturas son denominadas Upyr. Los habitantes de Estalia por su parte, los conocen como Wamphyri.

De todos los no muertos, los Vampiros son los más odiados. Se trata de criaturas inmortales que antaño fueron humanos, pero que ahora llevan la maldición del vampirismo en sus venas. Los Vampiros tienen aspecto humano, pero su sangre esta contaminada por una energía sobrenatural. Deben alimentarse con la sangre de los vivos para poder vivir, o se desvanecerán en la nada.

Los Vampiros son criaturas de la oscuridad, por lo que la luz del sol los debilita. Muchas veces descansan durante las horas de luz diurna, soñando las largas y siniestras pesadillas que solo los No Muertos pueden soñar. En esos momentos son vulnerables y una estaca clavada en su corazón puede acabar con su no vida.

Aunque su aspecto externo puede engañar a cualquiera menos a los más sabios, los Vampiros son criaturas totalmente antinaturales. Son más fuertes que un hombre, capaces de luchar con un oso o partir a un hombre con armadura por la mitad de un solo golpe. Una herida que dejaría moribundo a un humano, apenas afecta a un Vampiro. Pueden ver las corrientes de magia oscura utilizadas por la magia nigromántica y doblegarlas a su voluntad. Los espíritus y los muertos animados están a sus órdenes. Las bestias naturalmente afines a la oscuridad son esclavas de su voluntad, y manadas de lobos y murciélagos les siguen allí a donde vayan.

Clanes Vampiricos

El Clan Lahmia

Seductoras vampiras hijas de la noche que buscan dominar al resto de vampiros para volver a la ciudad vampírica de Lahmia y recuperar el esplendor perdido. Su reina es Neferata, la primera Vampira.

El Clan Necarca

Oscuros nigromantes enloquecidos retraídos en sus torres, que buscan destruir todo tipo de vida con su magia. Tras matar a su mentor, Zakarías el Eterno es el Necarca más poderoso y un peligroso hechicero.

Clan Von Carstein

Altivos nobles del imperio que gobiernan condados de éste como un cáncer domina los órganos de su víctima. Este clan es el más viejo y el más conocido en el universo de warhammer.

Sienten un especial odio al Imperio y sólo les interesa conquistarlo. El infame Manfred von Carstein es el actual señor de este clan.

El Clan Dragón Sangriento

Caballeros vampíricos de fuerza indomable y espíritu, que buscan paliar su sed de sangre convirtiéndose para ello en el guerrero perfecto. Abhorash es su líder, un primer nacido que tras beber la sangre de un dragón ya no se ve afectado por la maldición vampírica de beber sangre, pero que conserva todas sus habilidades de vampiro.

Clan Strigoi

Bestiales Vampiros nómadas que, llenos de odio hacia sus congéneres, habitan en los cementerios con sus hordas de necrófagos escondiéndose del resto del mundo. El más poderoso es Voragh, quien formó un ejército para recuperar la perdida ciudad de Strigos.

Historia Del Clan Von Carstein

"Era un lugar terrible; una tierra permanentemente envuelta en niebla y bruma, donde los castillos abandonados montan guardia airados como ogros hambrientos sobre las lúgubres carreteras: donde los hoscos campesinos, algunos con estigmas evidentes de mutaciones, murmuran tétricas advertencias sobre salir por la noche; y donde, una tarde, un noble de piel pálida y ojos rojos nos estudio con expresión hambrienta a través de los visillos de una ventana de su carruaje negro como la noche, como un gastrónomo Bretoniano inspeccionando su próxima comida. Al verlo, una extraña premonición recorrió mi mente; tuve la premonición que alguna cosa terrible nos sucedería en nuestro viaje. Mencione mis preocupaciones a mi compañero, pero como siempre, acabó riéndose de mis premoniciones de desastres, y a continuación prosiguió con sus habituales comentarios despreciativos sobre la valentía de toda la raza humana. No me seduce la idea de contar todos los eventos que acontecieron posteriormente, y que demostraron que mis peores temores eran bien fundados. De todas las horribles tierras por las que he viajado, no hay duda que Sylvania es seguramente la mas horrenda."

De Mis Viajes con Gotrek, Vol IV Por Feliz Jaegar.

En la frontera oriental de Stirland, en la fría sombra de las Montañas del Fin del Mundo, se encuentra Sylvania, la región con peor reputación de todo el Imperio. Esta tierra de colinas yermas, paramos marchitos y bosques envueltos en niebla es evitada por todos los viajeros prudentes. Ningún hombre en su sano juicio penetraría en ellos después del anochecer, y ningún caballero errante o peregrino fatigado aceptaría jamás cobijo en uno de los tristes y deteriorados castillos que dominan esta tierra. Por la noche, los embrutecidos campesinos de los escuálidos pueblos cierran y atrancan sus puertas, y cuelgan manojos de espantabrujas y raíces demoníacas sobre las ventanas cenadas, con la fútil esperanza que estas hierbas protectoras les defiendan contra las criaturas que acechan en la noche.

Los hechiceros afirman que el viento de la Magia Oscura sopla con fuerza sobre Sylvania, y que las torres de la nobleza están construidas sobre lugares de particularmente mal agüero y aspecto maligno. Incluso los famosos recaudadores de impuestos del Conde Elector de Stirland llevan amuletos benditos por los Sacerdotes de Morr y Sigmar; pese a su brutalidad y valentía, los recaudadores marchan siempre en compañías de cincuenta hombres cuando su señor les obliga a recaudar los impuestos en esa tierra.

Sobre Sylvania se han contado historias de maldad desde hace más tiempo del que nadie pueda recordar. Hay muchas posibilidades que si en una taberna hay un bardo recitando alguna halada espantosa, o un poeta de la corte escribe una historia de terror, ésta estará ambientada en este

terrible lugar. Hay más leyendas negras sobre Sylvania que sobre todas las demás provincias Imperiales juntas, y la mayoría de las historias tienen un trasfondo de verdad. Realmente es una tierra donde los espíritus inquietos, los Vampiros sedientos y los hechiceros malignos todavía andan bajo la pálida luz de la luna. Sólo los más valientes de entre los temerarios andarían por allí y aún así, solo si tuvieran una muy buena razón para hacerlo.

El incidente de cariz maligno mas antiguo que está registrado aconteció durante la Gran Plaga del 1111, cuando los hombres rata Skaven no quisieron entrar en los bosques de Sylvania por miedo a los ejércitos de No Muertos que habitaban en esa tierra. Se dice que en la noche de *Geheimnisnacht* del 1111, *Mórrsleib* brilló con una fantasmagórica luz esmeralda, y que una lluvia de meteoritos incandescentes cayó sobre Sylvania. Los Astrólogos y los adivinos profetizaron la catástrofe. Esta lluvia de estrellas era un presagio de mal agüero.

En el año 1111, los muertos andaron por primera vez por Sylvania. Cadáveres podridos, marcados con las negras póstulas de la plaga, que no querían quedarse en los cementerios. Los padres muertos volvían para reclamar a sus hijos. Incluso los Necrófagos huyeron de los saturados cementerios y osarios cuyos habitantes no querían descansar en paz.

Los ejércitos de cuerpos en descomposición empezaron a arrastrar sus pies, necesitando tan sólo de una voluntad que les guiara. Esta voluntad fue la de Frederick van Hal, cuyo nombre degeneró de generación en generación hasta Vanhal. Este controló la hueste de No Muertos con su voluntad y conquistó la tierra que posterior-mente sería denominada Sylvania. Construyó su torre en Vanhaldenschlosse, las ruinas del cual todavía son evitadas en la actualidad.

En el tiempo de la Muerte, el Imperio se retorció de dolor bajo las peludas garras de la opresión Skaven, y sólo estos malignos roedores contuvieron la expansión del dominio nigromántico de Vanhal. Los Skaven y los No Muertos agotaron sus fuerzas en una larga y fútil guerra que finalmente causó la derrota de ambos. Vanhal fue asesinado por su ambicioso aprendiz Lothar von Diehl, que a su vez fue expulsado de Vanhaldenschlosse por un grupo de caballeros, aparentemente bajo el mando del fantasma de su maestro. Después de la desaparición de von Diehl, al no tener una inteligencia que los guiara, los ejércitos de No Muertos vagaron sin rumbo por estas tierras, degollando a los vivos, pero siendo destruidos por sus enemigos humanos, Skaven y Orcos.

El Imperio necesitó varios siglos para recuperarse de los estragos causados por la Peste Negra; Sylvania no llegó a lograrlo nunca. Su población había sido reducida a una décima parte de la que tenía antes de la plaga, y el índice de mutaciones y enfermedades era muy superior que en cualquier otra parte del Imperio. Además, después de la plaga, los muertos han tenido siempre la desagradable tendencia a no permanecer enterrados. Este problema es el origen de la siniestra tradición Sylvania de enterrar los cuerpos boca abajo en sus ataúdes, por si estos intentan excavar para salir de la tumba.

En los años posteriores a la Gran Plaga, Sylvania adquirió una terrible reputación. Los campesinos llegaron a ser el prototipo de la estupidez y la tozudería. La inadecuada tierra de sus campos no producía unas cosechas tan buenas como en otras partes del Imperio. El hambre y las enfermedades eran comunes. Pocos mercaderes comerciaban en esa área, ya que los posibles beneficios eran muy escasos. Sólo los proscritos más desesperados llegaban para establecer sus guaridas en estos bosques improductivos y malditos.

Los miembros de la casa gobernante de los von Drak eran débiles, decadentes e indolentes, indiferentes a sus obligaciones feudales, y con una historia de idiotez y locura congénitas. Dicen que era la única casa gobernante en el Imperio que no envió ni un Cruzado a Arabia. El resto de los nobles de la región eran poco mejores. Muchos eran malvados, opresores y totalmente corruptos, poco mejores que bandidos, que luchaban y se saqueaban entre si sin ningún respeto por las autoridades superiores. El resto eran unos cobardes a los que no gustaban la guerra o las demás obligaciones de la nobleza.

Sylvania era una zona marginal, evitada por el resto de la humanidad. En sus sombríos rincones había seres horribles que podían actuar impunemente. Esta región atraía a los hechiceros malignos como un imán, ya que en ella podían proseguir sus estudios de Magia Oscura sin la intervención de las autoridades. Ocasionalmente, algún rumor sobre oscuras maquinaciones atraía la atención de los cazadores de brujas o una de las feroces órdenes Templarias. Los bosques eran registrados metro a metro sin que la nobleza local ayudara o impidiera el registro. Excepto en estos casos, el lento crecimiento de las fuerzas del mal en esta tierra seguía adelante sin problemas. Esto provocó que en una ocasión el Gran Teogonista Jurgen VI declarara una cruzada contra Sylvania. Por desgracia, todo esto sucedió en la época de los tres Emperadores, en la que había tres pretendientes diferentes al trono Imperial y el Imperio estaba demasiado fragmentado para responder a esta amenaza. Por tanto, los von Drak mantuvieron su ineficaz gobierno sobre esta tierra enferma.

Este oscuro periodo tocó fondo siglos después, cuando Vlad von Carstein empezó a gobernar Sylvania. La narración que cuenta como llegó el primero de los infames Condes Vampiro al poder es muy cruel. Todo empezó una noche tormentosa cuando Otto, el último de los dementes Condes von Drak, yacía en su lecho de muerte sin ningún heredero varón, Otto prometió casar a su hija Isabella hasta con un demonio del Caos antes que dejar que su odiado hermano Leopold heredara. Ya había rechazado a todos los nobles de Sylvania porque los despreciaba a todos, y nadie con sangre noble del exterior de la región quería casarse con una heredera de esa región.

Otto era un hombre malvado, propenso a empalar las cabezas de los campesinos a la mínima provocación, y cuando estaba totalmente ebrio, estaba convencido de que era Sigmar reencarnado. Los nobles que debían ser sus vasallos no tenían respeto alguno hacia su autoridad, y no obedecían sus órdenes. Toda Sylvania ardía bajo los desordenes civiles. En su lecho de muerte, agonizaba pero no se arrepentía, y maldecía a todos los dioses.

En el exterior, los truenos retumbaban y los relámpagos iluminaban la oscuridad. Víctor Guttman, el viejo sacerdote de Sigmar que habían llamado para confesar al viejo Conde, cayó inconsciente. Entonces, entre la tormenta pudo oírse ruido de ruedas. Un gran carruaje negro llegó hasta el exterior de la torre, una mano pesada aporreó la puerta, y una voz fría y orgullosa pidió que se abriera.

La puerta del castillo saltó de sus goznes antes que ningún soldado pudiera tocarla, dejando paso al visitante. Los perros dejaron de aullar y se escabulleron. El extraño era alto, oscuro, y orgulloso, de porte y aspecto noble. Nadie se interpuso en su camino hacia la habitación del Conde. Su acento era extranjero, quizás de Kislev, y recitó su noble ascendencia al Conde, pidiendo la mano de la hija de Otto. Mirando en los fríos y brillantes ojos del extraño, el Conde quizás lamentó su apresurada promesa, pero no podía negarle nada al extraño. Despertaron al sacerdote para que celebrara la ceremonia del matrimonio ante el lecho de muerte del Conde. A continuación, Otto expiró, dejando a su hija a cargo de Vlad von Carstein. La primera acción del nuevo Conde fue lanzar a Leopold (que protestaba enérgicamente) por la ventana más alta de la torre del Castillo Drakenhof.

Vlad parecía tan excéntrico como el viejo Otto. Nunca comía en presencia de sus sirvientes. Nunca caminaba a la luz del sol. Despidió al sacerdote y le expulsó del pueblo. Nadie volvió a ver jamás a Víctor Guttman. Pronto fueron despedidos muchos de los viejos sirvientes de la torre, y sus puestos fueron ocupados por extranjeros morenos, procedentes del Este. Sin embargo, el nuevo Conde parecía menos opresor que el anterior, y la gente prosiguió su vida normal, ignorando a los encapuchados forasteros que acostumbraban a visitar el castillo. Los años de gobierno de von Drak les habían enseñado que era mejor no preguntar. El nuevo Conde al menos no ordenaba ejecuciones insensatas para divertirse, ni pedía exorbitantes impuestos como el anterior Conde.

Nadie dudaba tampoco de la capacidad militar del Conde. Cuando la compañía de Bernhoff el Carnicero entró cabalgando en el pueblo y pidió tributos, el Conde mató al mercenario como si fuera un chiquillo, aunque Bernhoff era un famoso guerrero. A continuación procedió a degollar a todo el grupo de mercenarios mientras sus guardaespaldas miraban, sin tomar parte en el baño de sangre. La

popularidad del Conde estaba garantizada. Dentro del reino se cumplía la ley, los ladrones eran castigados, y los bandidos eran perseguidos implacablemente.

Al pueblo llegó la noticia que Isabella estaba enferma y que la enfermedad era incurable. La enfermedad la estaba matando poco a poco. Uno de los médicos que la atendieron afirmó que su corazón había dejado de latir y que había muerto. El nuevo Conde dijo que no era cierto. Despidió a los sabios doctores, diciendo que él mismo cuidaría de ella con sus propias manos. Tres días después ella volvió a aparecer ante su pueblo diciendo que estaba totalmente restablecida y parecía que realmente lo estaba. Aunque estaba muy pálida y descolorida, y nunca dejaba sus habitaciones si no era de noche.

Al principio ninguno de los belicosos nobles de Silvana obedeció las órdenes del nuevo Conde; estaban demasiado enfrascados en sus sangrientas disputas y rivalidades para prestar atención a los edictos de alguien que consideraban un usurpador. Si esto preocupaba a Vlad von Carstein, no daba muestras de ello. Procedió a reconstruir con calma las propiedades que habían sufrido durante siglos los efectos de la negligencia. Un granjero que acabara de heredar una manada de ganado no podría haber prestado más atención a la prosperidad de sus tierras. Estimaba a sus arrendatarios como las familias de campesinos estiman a las bestias que engordan para los festejos de verano, después de siglos de gobierno del demente Otto, este cambio fue bien recibido. Sin embargo, pronto empezaron a suceder cosas extrañas.

Las chicas y los chicos jóvenes de los pueblos empezaron a desaparecer. Aparecían ejércitos No Muertos. Al principio eran fuerzas pequeñas, y no atacaban ninguna de las posesiones del Conde, pero arrasaban las de los que desobedecían su autoridad. Si los No Muertos no acababan con los rebeldes Sylvanos, estos eran víctimas de algún extraño accidente.

El Barón Heinz Rothenmeyer fue devorado por los lobos. Al Barón Pieter Kaplin lo encontraron muerto en sus habitaciones: sus ojos estaban muy abiertos y su cabello completamente gris. Había muerto de terror. Su mujer enloqueció y murió poco después. Al jefe de bandidos Boris Muerdeorejás lo encontraron colgando de un árbol; su cuerpo no contenía ni una sola gota de sangre. Sólo los que juraron lealtad a Vlad von Carstein parecían inmunes a estos sucesos. Los nobles renegados se apresuraron a jurar lealtad al Conde. En diez años, aparentemente sin aplicar la fuerza de las armas, von Carstein controlaba más firmemente la ingobernable Sylvania que la mayoría de Condes Electores sus propios territorios.

Pasaron los años. En Drakenhof nacieron y murieron generaciones de campesinos y Vlad e Isabella von Carstein seguían gobernando, sin cambiar con los años. Al principio pocos prestaron atención a su longevidad. Las vidas de los campesinos siempre habían sido desagradables, embrutecidas y cortas, y los nobles habían disfrutado de vidas mucho más largas. Sin embargo, cuando la mujer más vieja de Drakenhof afirmó que su abuela era una jovencita cuando von Carstein subió al trono, hasta los estúpidos analfabetos campesinos de Sylvania empezaron a sospechar que no todo era lo que parecía.

Cada vez llegaban a Sylvania más y más cazadores de brujas. Los que decidían investigar a von Carstein desaparecían. Las cosas empeoraron. La enfermedad que había contraído Isabella von Carstein empezó a afectar a otras familias nobles aliadas del Conde. Pronto todos los castillos de Sylvania eran la guarida de personas muy longevas y de hábitos nocturnos. El número de vivos que desaparecían aumentaba considerablemente. Los templos de Sigmar fueron cerrados. Se instalaron puestos de vigilancia a lo largo de la frontera. Pocos eran los extranjeros que podían entrar. Sylvania pasó a ser un país más independiente que cualquier otro estado del fragmentado Imperio.

En la Geheimnisnacht del año 2010 después del nacimiento de Sigmar la horripilante verdad sobre Vlad von Carstein fue revelada por completo cuando, de pie sobre las almenas de la torre Drakenhof, lanzó un terrible hechizo extraído de las páginas de los Nueve Libros de Nagash. Los muertos se agitaron en toda la tierra. Los Esqueletos cavaron en la blanda tierra de Sylvania, los

Zombis salieron de sus criptas, y los Necrófagos corrieron para dar la bienvenida a su nuevo señor. Von Carstein había lanzado un desafío a los tres Emperadores. Las guerras de los Condes Vampiros habían empezado.

Los ejércitos de Sylvania marcharon hacia el Noroeste, dirigiéndose a Talabheim, la capital de Otilia, uno de los tres pretendientes al trono Imperial. El ejército No Muerto era muy numeroso. La aristocracia de los Vampiros de Sylvania estaba al frente de hordas de Esqueletos y Zombis. Las levadas de campesinos avanzaban junto a sus señores, luchando por ellos como lo habrían echo por cualquier otro señor feudal. Estos degenerados estaban acompañados por los Necrófagos, los Caballeros No Muertos, y otras siniestras criaturas. En la Batalla del Vado de Essen destruyeron a las tropas de Otilia, haciendo huir a los humanos. Von Carstein había prometido antes de la batalla ser clemente con los humanos si se rendían, pero que no habría compasión si se oponían a él. Cumplió su palabra. Sus seguidores ejecutaron a todos los cautivos, y von Carstein reanimó sus cuerpos.

Mientras veía como asesinaban a sus tropas, el general de Otilia, Hans Schliffen, quedó tan ofuscado que entró en un estado de furia asesina, se deshizo de sus captores, cogió la propia espada mágica del Conde y le cortó la cabeza. Por su acción los seguidores del Conde le despedazaron miembro a miembro. Los restantes Vampiros empezaron a discutir entre ellos quien ocuparía el puesto de von Carstein. Hermann Posner acabó imponiéndose a los demás. Sin embargo, por la noche, mientras estaba pavoneándose a la cabeza del ejército, von Carstein regresó. Posner afirmó que era un truco y von Carstein le mató. No era la primera vez que el esquivo Conde regresaba de la muerte.

En la Batalla de Schwartheffen. Jerek Kruger, líder de los Caballeros del lobo Blanco mató a Vlad, y el ejército de Sylvania fue derrotado por las fuerzas del Conde Elector de Middenheim. Un año después, Vlad von Carstein estaba al frente de otro ejército y el cuerpo de Kruger, destrozado y sin sangre, fue encontrado al pie de la torre de Middenheim. En los campos de Bluhof, von Carstein murió atravesado por cinco lanzas y con el Colmillo Único del Conde de Ostland atravesándole el corazón. Tres días después fue visto ordenando la crucifixión de los prisioneros en el exterior de las puertas del pueblo. En el puente de Bogenhafen, un disparo de cañón afortunado arrancó la cabeza a von Carstein. Una hora después la dotación del cañón estaba muerta y el pueblo estaba siendo saqueado. Los soldados del Imperio quedaron aterrorizados ante un enemigo que era aparentemente invencible.

En invierno del año 2051, los Sylvanos asediaron Altdorf. La ciudad estaba rodeada por un foso bordeado de estacas afiladas junto al muro de la ciudad. El Reik había sido desviado hacia el foso para proteger la ciudad con una corriente de agua bastante rápida. Ninguna de las precauciones tomadas por los defensores sirvió de nada. No detuvieron a los Sylvanos.

Los cráneos aullantes lanzados por las catapultas de hueso aterrorizaron a la población. Grandes maquinas de asedio construidas con restos humanos atados entre sí avanzaban animadas por la Magia Oscura. Los pájaros Carroñeros planeaban lentamente por encima de sus cabezas. Von Carstein les dio el ultimátum tradicional: abrid las puertas de la ciudad y servidme vivos, o luchad y servidme muertos. Toda la población, incluido Ludwig, el pretendiente al trono Imperial, quería rendirse pero el Gran Teogonista Wilhelm III les convenció para que no lo hicieran. Entró en el Gran Templo de Sigmar y después de tres días de ayuno y oración, salió afirmando que Sigmar le había revelado como podía salvar al Imperio. Conocía el origen de la inmortalidad de von Carstein.

Ese día envió un agente al campamento de los Condes Vampiro. Su nombre era Félix Mann, y era el mayor ladrón de su época. Le habían ofrecido el perdón y estaba bajo la influencia de una compulsión creada por el Gran Teogonista. Había de robar el anillo del Conde Vampiro. Gracias a sus habilidades para pasar desapercibido, Mann logró llegar al centro del campamento. Con el corazón en un puño, entró en el pabellón de seda donde los aristócratas No Muertos dormían en sus ataúdes abiertos. Su confianza era tal que no había nadie de guardia. Mann sacó el anillo del dedo de von Carstein y huyó, pero no regresó a Altdorf. Nadie sabe lo que le sucedió a él o al Anillo de Carstein.

Cuando Vlad von Carstein despertó estaba furioso. Ordenó el ataque inmediato a la ciudad. El ejército No Muerto avanzó. Las grandes torres de asedio construidas con huesos llegaron hasta las murallas. En las almenas de Altdorf los defensores estaban preparados. Los alabarderos empujaron las escaleras de asedio y docenas de No Muertos cayeron al suelo, agitando lentamente sus miembros. Los Esqueletos y los espadachines se mataban entre sí sobre las almenas. Los héroes Imperiales, armados con fantásticas armas mágicas, mataban a la aristocracia vampírica, y también morían a manos de esta.

En el centro de este gran combate, por encima de la ciudad, el Gran Teogonista luchaba con el Conde Vampiro. Era una batalla como pocas hayan podido ver los hombres. Los dos poderosos luchadores intercambiaron varios golpes. Después de una hora de combate continuo Vlad tenía cierta ventaja. Presintiendo que su final estaba cerca, Wilhelm cargó contra su enemigo, tirándole por encima de las almenas. Los dos cayeron juntos, cogidos en un abrazo de muerte. Vlad quedó empalado en las estacas de madera al pie de las murallas, y a continuación Wilhelm cayó encima de él clavándole todavía más. Con un terrorífico aullido, el Conde expiró por última vez, ya que sin el poder antinatural de su anillo para resucitarle, finalmente era mortal.

Con la desaparición de von Carstein, los Sylvanos tuvieron que retirarse. Más de la mitad de los Vampiros habían muerto, pero las bajas sufridas por los defensores de Altdorf eran tan elevadas que no pudieron perseguirles. El Gran Teogonista Wilhelm fue enterrado entre los muros del Templo de Sigmar. Actualmente, la gente reza a su espíritu cuando la amenaza de las legiones No Muertas está cerca. En un cofre de ébano con refuerzos metálicos, entre los restos destrozados del pabellón negro, fueron encontradas las copias de los Nueve Libros de Nagash y el Líber Mortis que habían pertenecido a von Carstein. Fueron rápidamente guardados bajo llave en el interior del Templo de Sigmar. La última baja de la Batalla de Altdorf fue Isabella von Carstein. Aparentemente era incapaz de vivir eternamente sin su marido y se empaló ella misma en una estaca, convirtiéndose en polvo ante el presunto Emperador Ludwig y su escolta.

Ludwig podría haber aprovechado ese momento para empujar con sus tropas hacia el interior de Sylvania y eliminar el azote del mal para siempre, pero las fuerzas de los otros dos pretendientes al trono Imperial se aliaron contra él, ya que temían que pudiera utilizar su popularidad como vencedor del asedio de Altdorf para mejorar su posición como pretendiente al trono. Los perniciosos señores de Silvana dispusieron por tanto de tiempo para recuperar fuerzas.

Durante un cierto tiempo no era seguro que pudieran hacerlo. Entre los Vampiros había una disputa para decidir el heredero de Vlad von Carstein. Habían sobrevivido cinco candidatos al título: Fritz, Hans, Pieter, Konrad y Manfred. Todos podían aducir que eran von Carsteins, ya que él les había convertido en lo que eran. Ningún heredero parecía tener más derecho que los demás. La situación acabó convirtiéndose en una lucha por el poder, ya que todos los pretendientes afirmaban ser los auténticos Condes von Carstein. Finalmente todo acabó desastrosamente, Fritz murió mientras intentaba asediar Middenheim. Konrad mató a Hans después de una lucha para determinar quien era más fuerte. Pieter fue capturado en su ataúd por el cazador de brujas Helmut van Hal, un descendiente lejano del infame Vanhal que intentaba redimir los crímenes de su antepasado.

Konrad von Carstein estaba completamente loco. Incluso cuando andaba entre los vivos tenía la reputación de ser un carnicero loco por la sangre, cruel, sin piedad y extremadamente violento. Una vez ordenó, sólo para divertirse, que todos los gatos de su reino sirvieran para que sus ballesteros practicasen. Al menos en dos ocasiones había quemado pueblos de campesinos porque no le gustaba el hedor que desprendían. Juzgó a su madre por el crimen de haberle dado a luz sin su consentimiento y la hizo emparedar en su propia torre. La adquisición del poder y la longevidad de los No Muertos no reforzaron su enloquecida visión de la realidad. Su reino del terror duró casi un siglo y su nombre es aún actualmente utilizado para asustar a los niños.

Como no tenía aptitudes nigrománticas, esclavizaba a los hechiceros que capturaba y les obligaba a hacer su voluntad. Pronto estuvo al frente de un enorme ejército que empezó a asolar el

Imperio provincia tras provincia. Mientras que Vlad ofrecía a sus oponentes la elección entre la vida y la muerte, Konrad les ofrecía elegir entre morir inmediatamente o morir dolorosamente. Mientras Vlad von Carstein consideraba que los humanos eran ganado que debía cuidarse como el granjero cuida a sus animales, Konrad consideraba que los humanos eran animales para cazar, como los ciervos.

Konrad era tan depravado que obligó a los tres pretendientes al trono Imperial a combinar sus fuerzas contra él en dos ocasiones diferentes. La primera vez fue en la Batalla de los Cuatro Ejércitos, una batalla librada cerca de Middenheim el año 2100 en la que nadie logró una victoria clara. Esta batalla es famosa por el infame acto de traición en el que Lutwik, el hijo de Ludwig, y Ottilia de Talabecland ordenaron asesinar al otro durante el combate. Lo único que evitó que Helmut de Marienburg fuera el Emperador fue que Konrad le mató. Incluso Helmar, el hijo de Helmut rehusó aceptar la pretensión al trono de su padre cuando este pasó a ser un Zombi bajo el control de Konrad. La segunda ocasión fue en la batalla del Páramo Horrible, donde un ejército combinado de humanos y Enanos derrotaron definitivamente a Konrad en la primavera del año 2121. El héroe Enano Grufbad sujetó a Konrad mientras Helmar empalaba al asesino de su padre con su Colmillo Rúnico.

El último y más peligroso de los Condes Vampiro era Manfred, un individuo sutil, astuto y traicionero que algunas personas dicen estaba despierto cuando robaron el Anillo Carstein, hechizando a los centinelas para evitar que le vieran. Mientras Konrad saqueaba el Imperio, Manfred estudiaba tranquilamente el arte de la nigromancia. Dicen que viajó hasta el Reino de los Muertos en busca de los secretos de la No Vida, regresando al castillo Drakenhof con un profundo conocimiento de la Magia Oscura, dedicando bastante tiempo a estar seguro de su poder. Después de la muerte de Konrad pasó a ser el gobernante indiscutible de las huestes de Sylvania, pero durante una década no hizo nada, dejando que los diferentes pretendientes al trono Imperial pensaran que la amenaza de Sylvania había acabado, dedicándose a enfrentarse entre ellos, cosa que realmente hicieron. El Imperio estaba una vez más sumido en una violenta guerra civil cuando Manfred decidió que era el momento de atacar.

Sus legiones de No Muertos cruzaron la frontera de Sylvania en pleno invierno y avanzaron por la nieve hacia Altdorf, pasando a cuchillo a todos los campesinos que encontraron para engrosar a continuación las filas de su ejército. Durante la infame Guerra de Invierno del año 2032, derrotó a varios ejércitos Imperiales reunidos apresuradamente para intentar detener su avance. Las victorias iban sucediéndose y el rumor que Manfred estaba cerca era suficiente para que los campesinos huyeran de sus hogares, muriendo congelados en la nieve. Su ejército llegó a Altdorf al final del invierno y encontró las murallas de la ciudad sin ningún defensor.

Manfred estaba seguro de su triunfo. Estaba a punto de tomar la ciudad más grande del Imperio cuando el Gran Teogonista Kurt III apareció en las murallas y empezó a recitar el Gran Hechizo de Desunión del Liber Mortis. Viendo como sus tropas empezaban a deshacerse en polvo, Manfred ordenó una rápida retirada. Aunque probablemente era el más poderoso de los Condes Vampiro, sus enemigos estaban ya preparados para enfrentarse a la amenaza de los No Muertos.

Manfred siguió el río Reik con su ejército hasta Marienburg. Quería asediar esta ciudad portuaria, pero sus planes fueron desbaratados por el ejército de Marienburg y una compañía de Altos Elfos que hacía poco había establecido una colonia comercial en la ciudad. Entre los Elfos estaba el Alto Mago Finreir, cuyo terrible poder decantó la batalla contra las fuerzas de Manfred en el momento crucial. Manfred se preparó para un largo asedio, pero sus exploradores le avisaron que un ejército de Altdorf estaba avanzando rápidamente hacia allí. Manfred tuvo que levantar el asedio y huir a través de todo el Imperio. Así empezó un largo juego del gato y el ratón, aunque ningún bando estaba completamente seguro de quién el gato. El ejército de Manfred iba desgastándose poco a poco por los enfrentamientos con los ejércitos de los diferentes estados del Imperio, recuperando efectivos después de alguna gran victoria.

Finalmente, Manfred fue empujado hasta los bosques de Sylvania. Decidido a no cometer el mismo error que habían cometido sus antecesores, las desesperadas familias de los nobles del

Imperio hicieron una tregua entre ellos y lenta, pero firmemente, empezaron a registrar los bosques de Sylvania. Los Enanos les ayudaron en esta búsqueda. Los ciudadanos del Imperio, por fin unidos, avanzaron implacablemente. Al final, Manfred tuvo que combatir en Hel Fenn, y el Conde de Stirland le mató mientras el Vampiro intentaba buir en su carruaje. Su cuerpo se perdió en el borde del gran pantano y nunca fue encontrado. Martin, Conde de Stirland, reclamó todas las tierras de Silvana como parte de sus dominios, ya que había matado al Conde. Puesto que nadie deseaba realmente esta tierra maldita, nadie discutió su derecho. Así es como finalizó la amenaza de los Condes Vampiro, o al menos eso pareció en aquel entonces.

Manfred era el Conde Vampiro que más tiempo había vivido, y existe un rumor que dice que todavía vive en la actualidad, amenazando con volver una vez mas al frente de los ejércitos No Muertos de Sylvania. El poeta Félix Jaegar afirma haberse encontrado con él el año 2503 mientras viajaba junto a su compañero Enano, Gotrek Gurnisson. Sin embargo, Jaegar es un conocido criminal y agitador de multitudes, cuyas narraciones de viajes son muy extravagantes. Por esto, los eruditos no creen que esta afirmación sea verdadera. Es dudoso que un poderoso Vampiro como Manfred von Carstein huyera ante un Enano exiliado armado con un par de candelabros de plata, como afirma Jaegar. La narración de Jaegar es sin duda falsa, por lo que nos contentaremos con los hechos demostrados sobre la vida de Manfred. Por lo que respecta a esta historia, Manfred son Carstein, el último de los Condes Vampiros, murió en Hel Fenn. Que descanse allí para siempre.

BESTIARIO

SERES DE ULTRATUMBA



Bestiario

Ni pulso, ni respiración, ni vida, pero aun así se mueven. Muertos, pero existen para asediar a los vivos con pensamientos de su propia mortalidad. Con bocas sin lengua, susurran un solo nombre: Nagash. Nagash el Negro, primero y mayor de todos los nigromantes que jamás hoyaron el Viejo Mundo. Tan grande era su miedo de lo que había más allá del reino de la carne que estuvo dispuesto a cometer cualquier blasfemia, si podía dominar la muerte. De sus investigaciones y rituales surgieron los muertos vivientes. En el Imperio, hablar de muertos vivientes hace que todos los ojos se giren hacia el este, hacia Silvania, una tierra maldita y una vez la plaza fuerte de los grandes condes vampiros von Carstein, quienes (supuestamente) han sido destruidos. Hay pocos que crean eso en realidad, ya que todos los que han vuelto de la tumba una vez es seguro que volverán a hacerlo.

Esqueletos

Los campos de batalla del Viejo Mundo están repletos de tumbas de incontables guerreros muertos en combate, confinados en improvisadas fosas comunes, o simplemente dejados en el suelo en medio de la carnicería. Incluso después de la muerte no existe el reposo para los guerreros caídos, pues pueden ser invocados para volver a luchar en el mundo de los vivos mediante la magia negra. Todos estos guerreros muertos pueden recordar su vida anterior como imágenes difusas de batallas libradas hace mucho tiempo. Todos ellos sienten la urgencia de luchar, marchar, hacer la guerra y obedecer a sus señores como lo hicieron en vida. Un mortal que lucha contra un ejercito de Esqueletos debe enfrentarse a una aparición fantasmagórica, pues quién puede permanecer tranquilo cuando se enfrenta a los restos de guerreros muertos hace mucho tiempo y que pese a ello siguen avanzando hacia el, con la clara intención de arrebatarse la vida.

Esqueleto							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
25	20	30	30	25	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0
Habilidades: -							
Talentos: Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto.							
Especial: - Son lentos por lo que no pueden realizar acciones de Correr.							
Armadura: Ligera							
Armas: Arma de Mano, Daga o Arco							

Capitán Esqueleto							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	25	37	37	32	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	4	0	0	0
Habilidades: -							
Talentos: Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto, Golpe Poderoso, Especialista en Armas (Arma a Dos Manos).							
Especial: - Son lentos por lo que no pueden realizar acciones de Correr.							
Armadura: Media							
Armas: Arma de Mano, Arma a Dos Manos o Escudo							

Tumularios

Los Tumularios son guerreros muertos que siguen unidos al mundo de los vivos por medio de la magia. En eras remotas, los hombres del Viejo Mundo enterraban a sus muertos bajo túmulos de tierra y piedra, junto a su equipo de guerra y sus riquezas materiales. Aunque sus cadáveres están descompuestos, a los que les quedan huesos y jirones de carne, los Tumularios se mantienen en pie por una magia maligna tan potente que ha resistido el paso de los siglos. Están equipados con antiguos pertrechos de guerra hechos de bronce y hierro, oxidados por el tiempo y polvorientos por los años. Empuñan armas de bronce o acero inscritas con runas malignas y deslumbrantes por el oro y la plata que las decoran. Con su oxidado equipo, la Caballería e Infantería Tumularia son un torvo recordatorio para la nobleza del Viejo Mundo de que ellos también son mortales. Algunos Vampiros controlan legiones enteras de Guerreros Tumularios que les sirvieron en vida, y ahora les sirven en la muerte.

Caballero Tumulario							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
40	35	45	45	30	25	35	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	4	4	0	0	0
Habilidades: Percepción, Hablar Idioma (Clásico).							
Talentos: Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto.							
Especial: - Arma Tumularia: cuenta como arma mágica que causa impactos de F+2. Cuando causa un impacto crítico, tira dos veces y elige el resultado mayor. En manos de cualquiera, el arma tumularia cuenta como un Arma de Mano.							
Armadura: Media							
Armas: Espada Tumularia y Escudo							

Señor Tumulario							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	40	52	52	37	25	42	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	5	5	4	0	0	0
Habilidades: Mando, Esquivar, Percepción, Hablar Idioma (Clásico).							
Talentos: Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto, Golpe Poderoso.							
Especial: - Arma Tumularia: cuenta como arma mágica que causa impactos de F+2. Cuando causa un impacto crítico, tira dos veces y elige el resultado mayor. En manos de cualquiera, el arma tumularia cuenta como un Arma de Mano.							
Armadura: Media							
Armas: Espada Tumularia y Escudo							

Héroe Antiguo (Tumulario)							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
60	45	60	60	45	35	50	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	21	6	6	4	0	0	0
Habilidades: Mando, Esquivar, Intimidar, Percepción +10%, Hablar Idioma (Clásico).							
Talentos: Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto, Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
Especial: - Arma Tumularia: cuenta como arma mágica que causa impactos de F+2. Cuando causa un impacto crítico, tira dos veces y elige el resultado mayor. En manos de cualquiera, el arma tumularia cuenta como un Arma de Mano.							
Armadura: Pesada							
Armas: Espada Tumularia y Escudo							

Zombis

Los Zombis son cadáveres recientes devueltos a la vida por abyectas artes nigrománticas. Animados por la voluntad de un hechicero nigromántico, son esclavos de los deseos de este. Sus señores les llevan a la batalla a miles, utilizándolos para agotar a los ejércitos enemigos. Los Zombis son malos combatientes, pero jamás retroceden, sino mas bien lo contrario, pues siguen avanzando hacia el enemigo como una masa informe que acabara engulléndole. La carne de los Zombis es fétida, esta podrida y esta cubierta de larvas y gusanos. Su piel cuelga a tiras de sus cuerpos, dejando ver sus corazones que ya no laten y sus venas por las que ya no corre la sangre fría y coagulada que cubre sus harapos. En sus podridos ojos puede verse el maligno resplandor de un terrible fuego que les empuja a matar a todo ser viviente. Algunos Zombis están podridos y descompuestos hasta tal punto que apenas se diferencian de los Esqueletos, mientras que otros tienen un terrible parecido con los muertos recientes, como si fueran cadáveres animados de muertos robados de tumbas recién excavadas.

Zombi							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
25	0	35	35	10	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0
Habilidades: -							
Talentos: Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto.							
Especial:							
- Son lentos por lo que no pueden realizar acciones de Correr.							
Armas: Arma de Mano							

Lobo Espectral

Las tierras de Sylvania están plagadas de lobos gigantes que a veces descienden de las Montañas del Fin del Mundo y destruyen pueblos enteros. Los hombres del Imperio cazan a estas bestias sin compasión alguna, pero desafortunadamente esto no siempre es suficiente, pues estas bestias regresan incluso mas allá de la tumba para aterrorizar a los hombres. Los cuerpos de estos lobos son enterrados en grandes fosas, pero la tierra maldita de Sylvania no les permite descansar. Muchas veces estos lobos se abren paso excavando la tierra de sus fosas para volver a perseguir a los hombres. Sus aullidos de ultratumba son lo mas escalofriante que ningún ser vivo haya podido escuchar. Estos lobos No Muertos forman las jaurías de caza de los Vampiros. Se reúnen alrededor de los castillos de los Señores de los Vampiros para seguir a los príncipes de los No Muertos a la guerra. Los Lobos Espectrales tienen cabezas en forma de calavera y su piel negra esta medio podrida. Sus ojos brillan con una luz antinatural, y sus cuerpos se disuelven en la nada al morir. Los más fuertes de todos estos lobos, los denominados Grandes Lobos Espectrales, son los líderes de la manada. Estos lobos son especialmente animados por los Vampiros para dirigir a la manada en una eterna cacería en la oscuridad.

Lobo Espectral							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	0	41	35	18	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	4	3	9	0	0	0
Habilidades: -							
Talentos: Aterrador, Armas Naturales, No Muerto.							
Especial:							
Carga Salvaje: Puede hacer dos ataques durante un ataque de carga.							
Lento: No puede hacer una acción de correr.							
Armas: Dientes y Garras							

Jefe de Manada Lobo Espectral							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	0	48	42	25	-	-	-
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	4	9	0	0	0
Habilidades: -							
Talentos: Aterrador, Armas Naturales, No Muerto.							
Especial: Carga Salvaje: Puede hacer dos ataques durante un ataque de carga. Lento: No puede hacer una acción de correr.							
Armadura: -							
Armas: Dientes y Garras							

Necrófago

Los Necrófagos son los descendientes de enloquecidos y malignos hombres que se alimentaban de la carne de los muertos. Cuando el Viejo Mundo se vio azotado por las enfermedades y el hambre, los habitantes de los pequeños pueblos de Sylvania se vieron obligados a alimentarse de los cadáveres. Estos caníbales se volvieron locos por la carne contaminada de los muertos, y con el paso de los años sus descendientes han degenerado hasta convertirse en una raza que ya no es humana. Algo en la carne de los muertos causa una horrible macula que reduce la inteligencia de los que la comen, y degenera su aspecto al de unas bestias repulsivas. Ávidos de la carne de los vivos, estas criaturas han abandonado totalmente su vida humana. Viven en cementerios, criptas y tumbas, desenterrando los cadáveres putrefactos recién enterrados para devorar su fría carne, utilizando para ello tan solo sus colmillos y garras. Los necrófagos son criaturas feas y encorvadas. Su piel inmunda esta ennegrecida y sucia, sus ojos enloquecidos son bestiales, y sus fruncidos labios dejan ver unos colmillos afilados y bocas babeantes. Cuando el flujo de magia oscura se agita sobre el mundo y los ejércitos de No Muertos se reúnen, los necrófagos se escabullen de sus guaridas para unirse a los No Muertos. Algo en su sangre maldita les empuja a hacerlo.

Necrofago							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
32	0	37	45	34	18	31	5
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	3	4	4	0	0	0
Habilidades: Escondarse, Percepción, Supervivencia, Escalar, Buscar, Movimiento Silenciosos, Seguimiento, Hablar Idioma (Reikspiel)							
Talentos: Sin Miedo, Aterrador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Errante.							
Especial: Ataques Envenenados: Debe hacer una prueba de Resistencia (-10%) o sufrir dos heridas adicionales.							
Armas: Garras							

Necrofago Roehuesos							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
42	0	44	52	50	18	38	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	5	4	0	0	0
Habilidades: Escondarse, Percepción, Supervivencia, Escalar, Buscar, Movimiento Silenciosos, Seguimiento, Hablar Idioma (Reikspiel)							
Talentos: Sin Miedo, Aterrador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Errante, Golpe Poderoso.							
Especial: Ataques Envenenados: Debe hacer una prueba de Resistencia (-10%) o sufrir dos heridas adicionales.							
Armas: Garras							

Murciélago Vampiro

También conocidos como Murciélagos Infernales, los Murciélagos Vampiro de Sylvania crecen hasta adquirir proporciones monstruosas. Algunos llegan a poseer una envergadura alar de más de tres metros. Son unos peligrosos depredadores nocturnos, silenciosos y mortíferos, que tan solo pueden sobrevivir alimentándose de la sangre de los vivos, especialmente de los humanos, que es su alimento favorito. Los eruditos del Viejo Mundo especulan con la posibilidad de que un ancestro de estas bestias bebiera la sangre de un Vampiro y de esta forma pasara a engrosar las filas de los No Muertos. Los Vampiros tienen el poder de controlar a estas criaturas, por lo que las alas de estos gigantes murciélagos oscurecen los cielos cuando los ejércitos de la aristocracia de los No Muertos marchan a la guerra.

Murciélago Vampiro							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
33	0	31	30	34	18	25	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	3	3	2(8)	0	0	0
Habilidades: Esquivar, Percepción +20%.							
Talentos: Volar, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Golpe Poderoso, No-Muerto.							
Especial:							
- Sentidos Realzados: un murciélago vampiro puede "ver" a 15 metros con oscuridad completa.							
Armadura: -							
Armas: Dientes							

Brujo Espectral

Los Brujos Espectrales son los espíritus de aquellos hombres malvados que practicaron las artes nigrománticas durante su vida. Desesperados por seguir vivos, utilizaron hechizos para preservar sus espíritus. Algunos consiguieron vivir más allá de la muerte, pero la fuerza de voluntad de la mayoría no era suficientemente fuerte para conservar su forma física, y con el paso del tiempo su cuerpo se ha desvanecido en la nada. Todo lo que queda de ellos en estos momentos es la capa que les da una cierta consistencia, pero sus cuerpos hace mucho que se han podrido y desaparecido. Odian toda forma de vida, pero aun temen mas a la muerte, por lo que se aferran a su existencia mortal, existiendo en la vida y la muerte como espíritus miserables que se alimentan del calor y los espíritus de los mortales.

Brujo Espectral							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
42	0	40	43	42	18	18	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	4	4	6	0	0	0
Habilidades: Escondarse +20%, Percepción +20%, Hablar Idioma (elegir uno).							
Talentos: Etéreo, Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto.							
Especial:							
- Toque Gélido: Puede hacer ataques letales solo con su toque. Es un ataque de Fuerza 4 que ignora los puntos de armadura, puede esquivarse pero no pararse. El impacto causa parálisis durante 1 asalto a menos que supere una prueba de Voluntad. Debe estar visible para utilizar esta habilidad.							
- Invisible: Puede volverse invisible como acción libre. Mientras este invisible no puede ser víctima de un ataque, incluido misiles mágicos.							
- Aspecto Terrorífico: Un espectro visible puede hacer un ataque de terror como acción completa. Todos los que lo vean debe hacer una prueba de Terror.							
Armadura: -							
Armas: -							

Espectros y Fantasmas

Los muertos no pueden descansar en paz en el mundo conocido. Criaturas etéreas y espíritus, sombras y espectros de hombres muertos regresan a la tierra de los vivos. En determinadas noches, fantasmas, espectros y espíritus pueden ser vistos flotando por encima del lugar en que murieron, brillando con una luz antinatural. Muy pocos conocen los rituales secretos que permiten esclavizar los espíritus de los muertos, pero algunos vampiros y los mas degenerados de los Nigromantes poseen estos conocimientos. Cuando los necesitan, invocan a estas miserables sombras y las envían contra sus enemigos. Los espíritus se unen en grandes huestes cuando son invocados por la magia nigromántica, avanzando silenciosamente, pero no por eso menos espeluznantemente.

Fantasma							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
25	0	30	30	42	31	18	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	6	0	0	0
Habilidades: Escondarse +20%, Cotilleo, Percepción +20%, Hablar Idioma (elegir uno).							
Talentos: Etéreo, Aterrador, Visión Nocturna, No-Muerto.							
Especial: - Toque Aterrador: El toque de uno fantasma no causa daño pero la victima debe hacer una nueva prueba de Miedo. Puede ser esquivado pero no parado. El fantasma debe estar visible para usar esta habilidad. - Invisible: Puede volverse invisible como acción libre. Mientras este invisible no puede ser victima de un ataque, incluido misiles mágicos. - Lugar de Muerte: No puede alejarse a más de 18 metros del lugar en el que aparece.							
Armadura: -							
Armas: -							
Dificultad: Medio							

Banshees

Después de la muerte de una mujer asesinada o de una mujer que ha cometido crímenes demoníacos, a menudo vuelve su sombra a sufrir el tormento de la vida. Se dice que una Banshee esta cubierta de una túnica que fluye por su cuerpo. Su pelo es a veces como un halo negro, y su cara refleja su tormento. Las Banshees a menudo son seguidas por los espíritus de los hombres a los que mató cuando vivió, que aparecen en forma de brillantes cráneos y rostros al igual que la Banshee agonizan como ella misma. Las Banshees prefieren utilizar el sigilo para atacar a un enemigo, ocultándose a sí mismas dentro de un objeto adecuado. Cuando su presa elegida está cerca, ella salta adelante y ataca. La más astuta Banshees puede tratar de escoger a sus víctimas y atraer a los exploradores antes de atacar el resto de la partida. La mayoría, sin embargo, son demasiado impulsado por la furia y el odio a molestarse con cualquier subterfugio más que ocultarse antes de un ataque.

Banshees							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
31	0	31	31	46	25	48	32
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	3	3	6	0	0	0
Habilidades: Escondarse +20%, Percepción +20%, Hablar Idioma (elegir uno).							
Talentos: Etéreo, Aterrador, Visión Nocturna, No Muerto.							
Especial: Grito Fantasmal: Cada asalto, como media acción, una Banshee puede emitir un grito terrible de puro odio a un oponente a 8 metros. Ella y su oponente deben hacer una prueba opuesta de Voluntad. Si la Banshee gana, ella inflige 1d10 Heridas, ignorando Resistencia y Armadura. Si es matado, aparece como un fantasma aterrorizado. Las criaturas inmunes al Miedo y al Terror son inmunes al Grito Fantasmal. Una persona que sobreviva al Grito Fantasmal debe superar una prueba de Voluntad o ganar un punto de Locura.							
Armadura: -							
Armas: Arma de Mano							

Nigromante

Los Nigromantes son hechiceros mortales que han estudiado las artes prohibidas para intentar escapar de la muerte. Son individuos extremadamente peligrosos que poseen un profundo conocimiento de la magia nigromántica. Los Nigromantes estudian la magia que les permite controlar a los No Muertos, comunicarse con los espíritus y animar sus cadáveres para servirle. Son evitados y odiados por la sociedad y muchas veces son dementes y morbosos. Muchos Nigromantes son aliados o siervos de los Vampiros, a veces voluntariamente, y a veces no.

Aprendiz Nigromante							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
38	38	33	38	38	43	43	43
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	1	-	-
Habilidades: Conocimiento Académico (Magia, Nigromancia), Carisma, Canalización, Conocimiento Popular (elegir dos), Escondarse, Sentir Magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico), Hablar Idioma (elegir dos).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Magia Común (Arcano).							
Equipo: Báculo, Daga							

Nigromante							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
43	43	38	43	43	48	53	48
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	2	-	-
Habilidades: Conocimiento Académico (Historia, Magia, Nigromancia +10%), Carisma, Canalización +10%, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Tasar, Sentir Magia, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico) +10%, Hablar Idioma (elegir tres).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Manos Rápidas, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Magia Común (Arcano).							
Equipo: Báculo, Daga							

Señor de la Muerte							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
48	48	43	48	48	53	58	53
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	3	-	-
Habilidades: Conocimiento Académico (Astronomía, Historia, Magia +10%, Nigromancia +10%), Carisma, Canalización +10%, Mando, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Esquivar, Tasar, Sentir Magia +10%, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico) +10%, Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Manos Rápidas, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Meditación, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Terrorífico.							
Equipo: Báculo, Daga							

Nigromante No Muerto

Los Nigromantes después de decenios empiezan a sentir como si el poder se les escapara y aquellos conjuros que antes realizaban con facilidad ya no resultan tan fácil de utilizar, llegado este momento un nigromante debe decidirse entre apagarse como una llama o convertirse en uno de los nigromantes no muerto. Existen poderosos nigromantes no muertos encerrados en antiguas ruinas esperando el momento para despertarse y sembrar la no muerte a su alrededor, y el más antiguo y poderoso de ellos es el padre de la nigromancia, Nagash.

Nigromante No Muerto							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
43	43	38	43	43	48	53	48
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	2	-	-
Habilidades: Conocimiento Académico (Historia, Magia, Nigromancia +10%), Carisma, Canalización +10%, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Tasar, Sentir Magia, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico) +10%, Hablar Idioma (elegir tres).							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Manos Rápidas, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Terrorífico, No-Muerto.							
Equipo: Báculo, Daga							

Liche							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
48	48	43	48	48	53	58	53
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	3	-	-
Habilidades: Conocimiento Académico (Astronomía, Historia, Magia +10%, Nigromancia +10%), Carisma, Canalización +10%, Mando, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Esquivar, Tasar, Sentir Magia +10%, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico) +10%, Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Manos Rápidas, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Meditación, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Terrorífico, No-Muerto.							
Equipo: Báculo, Daga							

Gran Liche							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
53	53	48	53	53	63	63	58
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	4	5	4	4	-	-
Habilidades: Conocimiento Académico (Astronomía, Historia, Magia +20%, Nigromancia +20%), Carisma, Canalización +20%, Mando, Conocimiento Popular (elegir tres), Esconderse, Esquivar, Tasar, Sentir Magia +20%, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico) +20%, Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Manos Rápidas, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Meditación, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Terrorífico, No-Muerto.							
Equipo: Báculo, Daga							

Vampiros

Los Vampiros son los Señores de los No Muertos. Todos los vampiros del Viejo Mundo descienden de uno de los grandes Señores de los Vampiros. Los mortales temen a estas poderosas criaturas por muy buenas razones: son inmortales y poseen grandes poderes, pero necesitan sangre para seguir viviendo. Físicamente son más fuertes que cualquier hombre vivo, y pueden resistir heridas que matarían a un simple mortal en un instante. Poseen una habilidad innata para utilizar la magia nigromántica y hacer que los No Muertos hagan su voluntad.

Vampiros del Clan Dragón Sangriento

Vampiro Neonato Dragón Sangriento							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
58	40	57	57	53	40	63	46
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia/Táctica), Carisma, Mando, Conocimiento Popular (elegir dos), Esquivar, Intimidar, Cotilleo, Percepción, Montar, Escalar, Buscar, Hablar Idioma (elegir dos), Tortura.							
Talentos: Desarmar, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Especialista en Armas (Caballería, Dos-Manos), Golpe Poderoso, Golpe Conmocionador, No-Muerto.							
Especial: - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: Media							
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano, Lanza de Caballería, Escudo							

Caballero Vampiro Dragón Sangriento							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
68	45	64	65	68	40	70	51
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	22	6	6	6	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia/Táctica), Carisma, Mando +10%, Conocimiento Popular (elegir tres), Esquivar +10%, Tasar, Intimidar, Cotilleo, Sentir Magia, Percepción, Montar +10%, Escalar, Buscar, Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Desarmar, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Parada Veloz, Armas Naturales, Visión Nocturna, Especialista en Armas (Caballería, Dos-Manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, No-Muerto.							
Especial: - Maestro Espadachín: cada asalto puede reducir en uno la característica de ataques del oponente en cuerpo a cuerpo como acción libre. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: Pesada							
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano, Lanza de Caballería, Escudo							

Paladín Vampiro Dragón Sangriento							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
78	50	71	72	75	50	77	56
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	28	7	7	6	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia/Táctica) +10%, Carisma, Mando +10%, Conocimiento Popular (elegir tres), Esquivar +10%, Tasar, Intimidar +10%, Cotilleo, Sentir Magia, Percepción +10%, Montar +20%, Escalar, Buscar, Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Desarmar, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Parada Veloz, Armas Naturales, Visión Nocturna, Especialista en Armas (Caballería, Dos-Manos), Golpe Poderoso, Golpe Letal, Golpe Conmocionador, No-Muerto.							
Especial: - Maestro Espadachín: cada asalto puede reducir en uno la característica de ataques del oponente en cuerpo a cuerpo como acción libre. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: Pesada							
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano, Lanza de Caballería, Escudo							

Vampiros del Clan Von Carstein

Vampiro Neonato Carstein							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
55	37	55	56	59	45	63	60
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia), Carisma, Mando, Conocimiento Popular (elegir dos), Intimidar, Cotilleo, Percepción, Montar, Escalar, Buscar, Seguimiento, Lengua Arcana (Mágico), Hablar Idioma (elegir dos), Tortura.							
Talentos: Desarmar, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Don de Gentes, Intrigante, Especialista en Armas (Esgrima, Parada), No-Muerto.							
Especial: - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: Media							
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano o Estoque, Escudo o Main Gauche							

Conde Vampiro Carstein							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
65	42	62	63	66	45	70	65
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	21	6	6	6	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia), Carisma +10%, Canalización, Mando +10%, Conocimiento Popular (elegir tres), Esquivar, Tasar, Intimidar, Cotilleo +10%, Sentir Magia, Percepción, Montar, Escalar, Buscar, Seguimiento, Lengua Arcana (Mágico), Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Magia Oscura, Desarmar, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Orador Experto, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Don de Gentes, Intrigante, Especialista en Armas (Esgrima, Parada), No-Muerto.							
Especial: - Mirada Hipnótica: el vampiro puede inmovilizar a los oponentes con nada más que la mirada. El puede usar la habilidad con una víctima a 3 metros como media acción. La víctima puede hacer una prueba de Voluntad para resistir los efectos. Si no supera la prueba la víctima se considerara indefensa durante 1 asalto. El vampiro puede mantener los efectos cada asalto con media acción, no pudiendo realizar nuevas pruebas para resistir los efectos. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							

Armadura: Media
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano o Estoque, Escudo o Main Gauche

Señor de los Vampiro Carstein							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
75	47	70	70	73	55	77	70
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	27	7	7	6	2	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia) +10%, Carisma +10%, Canalización, Mando +10%, Conocimiento Popular (elegir tres), Esquivar, Tasar, Intimidar +10%, Cotilleo +10%, Sentir Magia, Percepción +10%, Montar, Escalar, Buscar, Seguimiento, Lengua Arcana (Mágico), Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Magia Oscura, Desarmar, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Orador Experto, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Don de Gentes, Intrigante, Especialista en Armas (Esgrima, Parada), No-Muerto, Golpe Letal.							
Especial: - Mirada Hipnótica: el vampiro puede inmovilizar a los oponentes con nada más que la mirada. El puede usar la habilidad con una victima a 3 metros como media acción. La victima puede hacer una prueba de Voluntad para resistir los efectos. Si no supera la prueba la victima se considerara indefensa durante 1 asalto. El vampiro puede mantener los efectos cada asalto con media acción, no pudiendo realizar nuevas pruebas para resistir los efectos. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la victima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la victima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la victima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: Media							
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano o Estoque, Escudo o Main Gauche							

Vampiros del Clan Lahmian

Vampiro Neonato Lahmian							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
51	35	53	53	62	48	63	64
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	5	5	6	0	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Arte, Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia, Filosofía), Carisma +10%, Mando, Conocimiento Popular (elegir dos), Escondarse, Disfraz +10%, Esquivar, Tasar +10%, Cotilleo +10%, Regatear +10%, Percepción +10%, Actuar (elegir dos), Preparar Venenos, Leer/Escribir, Montar, Escalar, Buscar, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (elegir dos), Tortura.							
Talentos: Etiqueta, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Don de Gentes, Desenvaino Rápido, Intrigante, No-Muerto.							
Especial: - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la victima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la victima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la victima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara							

Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.
Armadura: -
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano, Main Gauche

Condesa Vampira Lahmian							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
61	40	60	60	69	48	70	69
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	6	6	6	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Arte, Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia, Filosofía), Carisma +20%, Canalización, Mando, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Disfraz +20%, Esquivar, Tasar +20%, Cotilleo +20%, Regatear +20%, Sentir Magia, Percepción +10%, Actuar (elegir dos), Preparar Venenos +10%, Leer/Escribir, Montar, Escalar, Buscar, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico), Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Magia Oscura, Etiqueta, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Don de Gentes, Desenvaino Rápido, Intrigante, Especialista en Armas (Parada), No-Muerto.							
Especial: - Dominación: el vampiro puede seducir a los oponentes para tenerlos bajo control. El puede usar la habilidad con una víctima a 3 metros como acción completa. La víctima puede hacer una prueba enfrentada de la Empatía del Vampiro con la Voluntad de la Víctima para resistir los efectos. Si no supera la prueba la víctima se considerara bajo el control total del Vampiro. La víctima puede intentar romper el control con una nueva prueba cada 1d10 asaltos. El vampiro puede liberar a su víctima como acción libre. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultara Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano, Main Gauche							

Señora de la Oscuridad Vampira Lahmian							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
71	45	67	67	76	58	77	74
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	26	6	6	6	2	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Arte, Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia, Filosofía) +10%, Carisma +20%, Canalización, Mando +10%, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Disfraz +20%, Esquivar +10%, Tasar +20%, Cotilleo +20%, Regatear +20%, Sentir Magia +10%, Percepción +20%, Actuar (elegir dos), Preparar Venenos +20%, Leer/Escribir, Montar, Escalar, Buscar, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico), Hablar Idioma (elegir tres), Tortura.							
Talentos: Magia Oscura, Etiqueta, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Don de Gentes, Desenvaino Rápido, Intrigante, Especialista en							

Armas (Parada), No-Muerto, Golpe Poderoso.							
Especial:							
- Dominación: el vampiro puede seducir a los oponentes para tenerlos bajo control. El puede usar la habilidad con una víctima a 3 metros como acción completa. La víctima puede hacer una prueba enfrentada de la Empatía del Vampiro con la Voluntad de la Víctima para resistir los efectos. Si no supera la prueba la víctima se considerará bajo el control total del Vampiro. La víctima puede intentar romper el control con una nueva prueba cada 1d10 asaltos. El vampiro puede liberar a su víctima como acción libre. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Pasar por Humano: puede adoptar la forma de un humano pero en esta forma no resultará Aterrador. Pasar de un estado a otro es una acción libre. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras, Arma de Mano, Main Gauche							

Vampiros del Clan Lahmian

Vampiro Neonato Necrarca							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
41	36	54	58	55	58	68	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	5	5	6	1	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Astronomía, Genealogía/Heráldica, Historia, Magia +10%, Nigromancia +10%), Carisma, Canalización, Mando, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Tasar, Sentir Magia, Percepción, Preparar Venenos, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Seguimiento, Prestidigitación, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico), Hablar Idioma (elegir cuatro), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Meditación, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Terrorífico, No-Muerto.							
Especial:							
- Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras							

Vampiro Necarca							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
51	41	61	65	62	58	75	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	6	6	6	2	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Astronomía +10%, Genealogía/Heráldica, Historia, Magia +10%, Nigromancia +10%), Carisma, Canalización +10%, Mando, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Esquivar, Tasar, Sentir Magia, Percepción, Preparar Venenos +10%, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Seguimiento, Prestidigitación, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico) +10%, Hablar Idioma (elegir cuatro), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Manos Rápidas, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Meditación, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Terrorífico, No-Muerto.							
Especial: - Maestro de las Artes Oscuras: cuando lanza un conjuro del Saber Nigromancia, gana un bonificador +3 a la tirada de lanzamiento. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras							

Archimago Vampiro Necarca							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
61	46	68	72	69	73	82	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	26	6	7	6	3	0	0
Habilidades: Conocimiento Académico (Astronomía +10%, Genealogía/Heráldica, Historia, Magia +10%, Nigromancia +20%), Carisma, Canalización +20%, Mando, Conocimiento Popular (elegir tres), Escondarse, Esquivar, Tasar, Sentir Magia +10%, Percepción +10%, Preparar Venenos +10%, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Seguimiento, Prestidigitación, Movimiento Silencioso, Lengua Arcana (Mágico) +20%, Hablar Idioma (elegir cuatro), Tortura.							
Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Oscuro (Nigromancia), Magia Oscura, Manos Rápidas, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (Dispersar, Cerradura Mágica), Meditación, Armas Naturales, Visión Nocturna, Magia Común (Arcano), Terrorífico, No-Muerto.							
Especial: - Maestro de las Artes Oscuras: cuando lanza un conjuro del Saber Nigromancia, gana un bonificador +3 a la tirada de lanzamiento. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras							

Vampiros del Clan Strigoi

Vampiro Neonato Strigoi							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
53	26	60	59	58	39	60	12
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	20	6	5	6	0	0	0
Habilidades: Mando, Conocimiento Popular (elegir uno), Escondarse, Esquivar, Percepción +10%, Buscar, Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (elegir dos), Tortura.							
Talentos: Frenesí, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Errante, No-Muerto.							
Especial: - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras							

Vampiro Bestial Strigoi							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
63	31	67	66	65	39	67	17
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	24	6	6	6	1	0	0
Habilidades: Mando, Conocimiento Popular (elegir uno), Escondarse +10%, Esquivar, Sentir Magia, Percepción +10%, Buscar, Seguimiento +10%, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (elegir dos), Tortura.							
Talentos: Frenesí, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Errante, Golpe Poderoso, No-Muerto.							
Especial: - Forma Murciélago: puede transformarse en murciélago como media acción, manteniendo su Inteligencia y Heridas. Volver a su estado normal le cuesta media acción. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras							

Señor de las Bestias Vampiro Strigoi							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
73	36	74	73	72	49	74	22
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	30	7	7	6	2	0	0
Habilidades: Mando, Conocimiento Popular (elegir uno), Escondarse +20%, Esquivar, Sentir Magia, Percepción +20%, Buscar, Seguimiento +20%, Movimiento Silencioso +20%, Hablar Idioma (elegir dos), Tortura.							
Talentos: Frenesí, Aterrador, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna, Errante, Golpe Poderoso, Golpe Letal, No-Muerto.							
Especial: - Forma Murciélago: puede transformarse en murciélago como media acción, manteniendo su Inteligencia y Heridas. Volver a su estado normal le cuesta media acción. - Drenar Sangre: el vampiro puede drenar la sangre del oponente con el que forcejee. Si la víctima pierde al menos una herida al enemigo mientras forcejean, la víctima pierde 1d10% de la característica de Fuerza. Si la víctima sobrevive, recupera un 1% de Fuerza cada hora de reposo. - Maldición del Vampiro: no puede pasar sobre agua corriente salvo por un puente, no se refleja en los espejos, debe beber sangre a menudo o perder 1d10% en todas las características principales, un vampiro a la luz del sol ve reducida todas sus características por la mitad (redondeando hacia abajo) y sufre una herida por minuto de exposición.							
Armadura: -							
Armas: Colmillos, Garras							

Pesadilla Alada

Crear una Pesadilla Alada es el mayor logro que pueda conseguir un maestro en las artes nigrománticas. Una Pesadilla Alada es una criatura hecha con los cadáveres de diversos monstruos como Manticoras, Grifones e Hipogrifos. El Nigromante debe lanzar muchos y terribles hechizos para fusionar los restos de todos estos monstruos hasta formar la horripilante pesadilla que es esta criatura No Muerta. Las Pesadillas Aladas son mucho más peligrosas que cualquier otra criatura muerta que haya sido creada. Un Nigromante con mucho talento puede moldear la carne y los huesos como si fuesen arcilla para obtener una criatura aun mas letal, dotándola de colmillos, dientes, pinchos y gigantescas y malformadas garras. Cuando se completa el Hechizo de Despertar, la Pesadilla Alada se levanta, dispuesta a empalar a cualquiera que se interponga en el camino de su Señor con sus afilados pinchos, sus colmillos y sus monstruosamente cortantes garras.

RELATOS DE LA NO MUERTE

NO DORMIRAS ESTA NOCHE



Relatos

La Aristocracia de la Noche

Los Cazadores de Brujas llegaron al pueblo. El Conde Elector, cansado de los incessantes informes que hablaban de extraños sucesos, innumerables muertes, apariciones y otros fenómenos inexplicables, y temiendo que la población sucumbiera a la histeria colectiva, finalmente había decidido enviar a los Cazadores de Brujas. Se les había concedido un edicto de plena autoridad que tenía estampado el sello del propio Teogonista. Con la rapidez y el celo habitual en ellos, empezaron a trabajar inmediatamente. Detuvieron rápidamente un grupo de infelices que habían acorralado con la turba de seguidores que seguían a los Cazadores de Brujas de pueblo en pueblo, ¿Quién sabe cuantos de estos infelices ajusticiados sumariamente con la espada, empalados o quemados en la hoguera eran realmente vampiros o brujos? Los Cazadores de Brujas no son personas razonables, sino que abusan constantemente de la superstición de los ignorantes.

Una vez purgados los campesinos, los Cazadores de Brujas dedicaron toda su atención a la nobleza. Sus riquezas, lujo y decadencia fueron denunciados en la plaza mayor del pueblo, exaltando a la plebe, que se concentró ante las mansiones de los ricos, vociferando y amenazando a gritos a sus habitantes. Incluso el Conde se alarmó ante el cariz que estaban tomando las cosas, por lo que decidió que era el mejor momento para visitar Altdorf con todos sus allegados, para ponerse a salvo apartándose del camino de los Cazadores de Brujas. La extraña familia Zmada, que eran mercaderes procedentes de Ostland, también desapareció en medio de la noche, dejando su grande y ricamente decorada mansión de madera desierta en el centro del pueblo. Poco después, el líder de los Cazadores de Brujas, Lars Tonowe, irrumpió en la casa con la habitual turba de gente pisándole los talones. En cuanto vio el esplendor de la mansión y se convenció de que los Vampiros habían huido (pues no dudó ni por un momento que los fugitivos eran Vampiros), Lars decidió establecer su cuartel general en la mansión mientras duraran las purgas.

Esa noche, Lars cenó en la mansión con los otros dos Cazadores de Brujas. La sala tan solo estaba iluminada por unas vacilantes velas. Bebieron el magnífico vino de la bodega de los Zmada, y devoraron la comida de su despensa. No se entretuvieron ni por un instante en considerar que los Vampiros no necesitan comida normal para alimentarse. En vez de ello, la conversación giró en torno al valor estimado de los ornamentos y las pinturas del gran salón, y de como podían convertirse en fondos para la causa.

Las pinturas eran realmente muy buenas. Retratos de diversas generaciones de la familia Zmada colgaban en las paredes por encima de los Cazadores de Brujas, apenas iluminados por la luz de las velas. Las mujeres de la familia eran particularmente bellas, con sus pálidas caras y su largo cabello negro engalanado con joyas. Parecía que el vino no iba a acabarse nunca, y la jarra era necesario rellenarla de los barriles de la bodega después de cada ronda.

Al día siguiente la plebe entró otra vez en la mansión, esta vez irritada por que los Cazadores de Brujas no habían aparecido en todo el día. En su interior encontraron a Lars y sus compañeros desplomados sobre las sillas. Sus caras estaban caídas sobre la mesa y goteaba sangre de unas heridas que tenían en el cuello. La plebe retrocedió asustada. Entonces, alguien señaló los retratos de la familia Zmada. Por las paredes resbalaba pintura roja que caía desde los labios de las damas Zmada. Pero no era pintura, era sangre. La plebe huyó aterrorizada, gritando y haciendo la señal de Sigmarr. Esa noche la mansión ardió hasta los cimientos.

La Venganza del Vampiro

Maximilian von Klaus se desperezó estirándose tanto como pudo y bostezó ruidosamente. El peso del collar símbolo de su cargo osciló incómodamente en su cuello. Algunas articulaciones le crujieron al estirarse.

Cuarenta años atrás, von Klaus había sido un temible guerrero, el mejor Gran Maestro de los Caballeros del Sol Lameante. Había cabalgado por todos los campos de batalla del Imperio, matando mutantes, hombres bestia y... no muertos. Sintió un escalofrío a pesar del calido sol del mediodía, y se arrebujó en sus vestimentas. Desde lo mas profundo de su alma, la oscuridad le atenazó y el miedo se apoderó de el una vez mas.

"Un día, cuando seas viejo y débil, mortal, volveré a por ti".

Maximilian vio otra vez esos terribles ojos llenos de odio; los ojos que le habían estado persiguiendo durante toda su vida.

"Volveré a por ti. Beberé de ti ¡Vengaré a nuestra amada Isabel!"

Se vio una vez mas en su dorada armadura, observando al maligno depredador de la noche. Aunque sus hombres habían destruido a las criaturas que servían al Vampiro, había conocido por primera vez lo que era el autentico miedo. El Señor de los Vampiros se convirtió en niebla mientras las espadas de seis de sus Caballeros lo atravesaban sin hacerle daño alguno. La niebla se desvaneció, dispersándose por el campo cubierto de cadáveres; pero su terrible voz todavía hoy despertaba las peores pesadillas en von Klaus.

"Te desangraré a ti y a tu Imperio y, cuando haya acabado, te unirás a mis huestes. Tu carne putrefacta servirá de alimento a los cuervos y los gusanos, pero no descansarás en paz. Sufrirás una eternidad de horror, Maximilian von Klaus. Dentro de cuarenta años te buscaré. Te mataré. Mataré a tus hijos, a tu gente, a todo tu patético Imperio".

El Alcalde volvió en si. Se dirigió tambaleante, atravesando la plaza del mercado, hacia la estatua a Manann, el dios del mar. Hacia cuarenta años estaba en su mejor momento, pero ahora era un hombre viejo y débil. Le dolía el pecho y sufría artritis. Pero tal vez, solo tal vez, el Vampiro se había olvidado de él. Tal vez alguien lo había matado. Tal vez los rumores sobre una horda de No Muertos que estaba asolando el Imperio no eran mas que eso, rumores propagados por campesinos de mente sencilla alrededor del hogar de alguna taberna.

Un cuerno sonó en las puertas de la ciudad, varios mas le respondieron desde diversos puntos de las murallas. Von Klaus se giró y vio como una columna de Alabarderos con los colores de Talabecland entraba en la villa. A su cabeza cabalgaba un hombre de cara estricta, monóculo y ropas caras. Al verle, el hombre cabalgó hacia el Alcalde y le saludó.

"Reiksmarshall Wilhelm Hague de Talabecland ¿Sois vos el Señor von Klaus?"

Maximilian asintió silenciosamente.

"¡Por Sigmar! Alcalde von Klaus, no disponemos de mucho tiempo. Dispongo de cuatrocientos hombres de infantería y doscientos más de caballería y, por orden del Emperador, ya están en camino más refuerzos procedentes de todos los confines del Imperio. Ya hemos empezado a cavar algunas defensas en el exterior de la ciudad para emplazar la artillería ¡Convoque a la guardia de la ciudad! ¡Esos infernales demonios pronto estarán aquí!"

"¿Infernales demonios?"- replicó von Klaus.

"¿No lo habéis oído?"

"¿Oír el qué?"

"Los No Muertos vienen hacia aquí ¡Y parece que vienen a por vos!"

La Batalla de la Llanura de Schrolnetz significó la derrota del Vampiro Antoine von Carstein ante un gran ejército Imperial al mando de Maximilian von Klaus en el año de Sigmar de 2465. Von Carstein estaba a punto de destruir el Imperio cuando el Emperador Wilhelm III consiguió reunir las fuerzas de todos los Condes Electores contra él. Von Klaus y su guardia de Caballeros del Sol Lameante derrotaron al Vampiro en el transcurso de la batalla, mientras las Legiones de No Muertos eran destruidas por los cañones y los Helblaster. Antoine von Carstein juró vengarse de von Klaus, su familia y su propio Imperio.

Durante cuarenta años, von Carstein se lamió sus heridas y planeó la venganza. Reconstruyó sus hordas de cadáver a cadáver y alimentó su odio hasta que consiguió saborearlo con su fría y puntiaguda lengua.

Sus legiones salieron de Sylvania una vez más en el año 2505. Von Carstein se movió con cautela. Al principio solo atacó pequeños pueblos para probar su ejército y sumar nuevas tropas a sus fuerzas. Las podridas caras de primos lejanos degollaban poblaciones enteras, y pronto llegaron a la corte del Emperador Karl Franz rumores del regreso del Señor de los Vampiros. Se despacharon inmediatamente cazadores de brujas y espías. Algunos, muy pocos, regresaron con la noticia de que miles de ciudadanos del Imperio habían sido esclavizados más allá de la muerte por un maligno nigromante que cabalgaba abiertamente por el país; y que unos extraños jinetes registraban todo el país en busca de un hombre: Maximilian von Klaus.

Hasta esos momentos, ciudades enteras habían sido destruidas, y el Emperador Karl Franz movilizó las tropas de los estados de Talabecland, Stirland, Averland y de la Marca del Oster para resistir en la población del antiguo héroe del Imperio, el puerto fortificado de Stutburgo. El Emperador envió incluso un destacamento de su guardia de elite desde Altdorf a bordo de la Gran Nao Imperial "Orgullo de Sigmar".

Las fuerzas Imperiales estaban comandadas por Wilhelm Hague, un hombre idiosincrásico, pero un magnífico comandante, que consiguió organizar una defensa adecuada a pesar de las pocas horas de que dispuso antes de que las fuerzas no muertas atacaran Stutburgo.

El cielo de mediodía se oscureció cuando miles de murciélagos e insectos cubrieron Stutburgo y nubes de tormenta surgieron en el cielo, trayendo la oscuridad de la noche a lo que había sido un hermoso día. El propio mar se rebeló y se lanzó contra las murallas del puerto vomitando víctimas: los cadáveres y almas de los marinos que se habían ahogado en su seno. Padres e hijos muertos hacia mucho salieron a buscar a sus mujeres e hijos, tambaleándose por las calles y arañando las puertas mientras goteaba fango por sus desencajadas bocas.

El propio Antoine von Carstein penetró en el pueblo por la Puerta de Sigmar mientras su guardia de tumularios mataba a los valientes defensores con sus armas putrescentes. Por detrás suyo galopaban los lobos espectrales cazando a los ciudadanos por las calles; y los necrófagos se cebaban con los muertos y los moribundos.

De pie en la plaza del pueblo, Antoine von Carstein aulló el nombre del alcalde, ordenándole que se presentara ante él como hizo en la Batalla de Schrolnetz.

Ni la propia tormenta pudo resistirse a su voz y los relámpagos que laceraban la estatua de Manann, el dios Imperial del mar, mientras el eco de su voz rebotaba por la plaza del pueblo. Von Klaus fue arrastrado fuera del edificio de la alcaldía por los espíritus de los muertos y, como había vivido cuarenta años aterrorizado, se arrodilló ante el Señor de los Vampiros, sollozando desconsoladamente.

Sin embargo, antes de que von Carstein pudiera cumplir su juramento de beber la sangre del alcalde, sonó un cuerno.

Wilhelm Hague, Reiksmarshall de Talabecland, cargó con sus tropas atravesando la plaza mientras su armadura brillaba por los destellos de los disparos de las pistolas de repetición.

La batalla rugió con gran ferocidad a su alrededor.

Vampiros...

Yohn Wilburn Effemberg atravesó la oscura sala con el Libro de Sigmar en la mano y rezando una plegaria a su amado Señor. Olía a cuerpos en descomposición, a una orgía de carne y sangre en la que los señores de la noche se habían regocijado alimentando sus corruptos cuerpos. Llevaba años tras los Carissi. Años de entrenamientos, de meditaciones y también de bosques oscuros, de tenebrosas mansiones, de lucha interior por superar gracias a la fe los mas terribles encuentros, las mas terribles visiones que hubiesen enloquecido a cualquier otra alma que no confiase plenamente en el todopoderoso Sigmar. Ahora por fin sus esfuerzos habían tenido recompensa, por fin podría descargar Su ira de sobre los impíos y tres veces malditos vampiros. Preparó una estaca y su martillo sin dejar de rezar. Casi no podía ver a su alrededor pero su fe lo guiaba a través de los innumerables pasillos del enorme castillo que antaño había pertenecido a una de las mas nobles familias del Imperio. Como tantas otras habían sucumbido ante la sed. Ahora la purificaría, libraría a esos desgraciados de la corrupción y la maldad para que reencontrasen el camino hacia Sigmar. De repente, la sala se iluminó. Estaba ricamente adornada con todo tipo de ornamentos de oro y plata. Las paredes estaban hechas de mármol y en ella numerosas gemas centelleaban alegremente al ritmo que las llamas de las velas marcaban; los candelabros, esculpidos por los más grandes artesanos enanos, iluminaban la gran sala con una llama sobrenatural. Una gran mesa del mejor roble ocupaba el centro de la estancia. A su alrededor numerosas sillas, hechas de un tejido rojo -como la sangre que bañaba la mesa- y bordadas por un purísimo y finísimo hilo de oro, se agrupaban desde hacía años recordando a los que una vez se habían sentado allí pero que ahora, sin saberse por que oscura razón, se ausentaban. Copas de sangre aun caliente y platos de carne humana la llenaban en un desorden que reflejaba la atroz orgía que en ella se había cometido. Presidiéndola se hallaba un majestuoso e impasible aristócrata de la noche. Su cabello estaba perfectamente recogido hacia atrás cayendo sobre sus anchos hombros. Su fría mirada recorrió de arriba abajo al cazador de brujas; su nariz, aguileña, como esculpida en blanco marfil, escrutó el aire como para cerciorarse de que el ser que tenía ante si estaba vivo y, por ello repleto de sangre fresca; su boca describió una amplia sonrisa enseñando unos dientes perfectamente ordenados entre los que sobresalía los afilados colmillos que todavía goteaban sangre. Su voz sonó clara y con autoridad: - Por fin nos encontramos, débil humano - dijo fríamente. Mientras hablaba se levantó de la silla y caminó ágilmente y con seguridad hacia el cazador de brujas. No se dio prisa pues quería prolongar el momento de agonía de aquel maldito ser que había osado molestarle. La visión era terrible. No era comparable a nada que hubiese visto antes. Una sensación de terrorífica repugnancia le invadió. Su figura era imponente y a la vez aborrecible pues se podía percibir la corrupción que llenaba su alma. El vampiro recogió su espada envainada, único signo de su anterior condición de caballero, y sin dejar de andar, esbozando una sonrisa irónica dijo: - Me has estado siguiendo desde los confines del Imperio y por fin me tienes ante ti. Que pena que todo sea en vano pues poco te va durar la gloria de haberme encontrado. Y no desperdicies los últimos momentos de tu vida para rezarle a ese falso dios tuyo, porque no te escuchara; aunque aun así no te serviría de nada ya que las almas de los que aquí mueren quedan encadenadas al mundo de los vivos, condenadas a vagar por él durante toda la eternidad. Lanzó una carcajada y su voz resonó por toda la sala, fría y severa: - Ahora prepárate mortal, porque voy a disfrutar matándote. Dicho esto desenvainó su magnífica espada, adornada con runas y gemas, y se lanzó con rapidez hacia el sorprendido cazador de brujas. Wilburn había estado entrenándose para este momento toda su vida pero ahora era incapaz de reaccionar. Su martillo le pesaba demasiado y sus movimientos eran lentos y torpes. Sólo su instinto de supervivencia le hizo apartarse lo suficiente como para evitar, tan solo por unos centímetros, la mortífera estocada que le lanzó el vampiro. Rodó por el suelo y busco un lugar para apoyarse. A duras penas consiguió ponerse de pie. Hizo un esfuerzo por dominar el terror que atenazaba sus músculos, impidiéndole respirar, y describió un amplio arco con el martillo preparándose para atacar al vampiro. Éste, maldiciendo a los oscuros dioses a los que adoraba por haber fallado el primer golpe, atacó con renovada furia. Wilburn interpuso el martillo en la mortal trayectoria que describía la espada del

vampiro luchando por aguantar el fuerte choque. La sucesión de estocadas que le asestó el vampiro le hizo perder el equilibrio al intentar esquivar los golpes. Uno de ellos le había atravesado el hombro. El vampiro se abalanzó hacia delante, viendo como la victoria estaba cerca, y justo en el momento en el que iba a asestar el fatal golpe, Wilburn, como último recurso, sacó un medallón con el símbolo de su orden y de Sigmar entrelazados en una vorágine de oro y gemas. Por un momento vio la sorpresa en los ojos del vampiro, e incluso miedo -aunque no pudo asegurarlo-, y éste detuvo el golpe a escasos centímetros de él. Cuando se hubo repuesto lanzó una carcajada llena de odio: - ¡Estúpido mortal! ¿Crees que eso puede detenerme? Esas supercherías que practicas no sirven de nada. No me asusta ese débil dios tuyo, ese al que llamáis Sigmar. Los hombres no sois más que unas marionetas. ¿Qué os ha dado ese aspirante a dios? Nada. Vuestro imperio está en decadencia. Eso a lo que tu llamas fe no es mas que un engaño bobos que mantiene tranquilos a los tuyos y que algún día caerá. En realidad deberías darme las gracias por librarte de esta vida sin sentido. Wilburn, aprovechando la confianza que tenía el vampiro en matarle, se había puesto en pie y sacando lentamente una estaca, recogió el martillo del suelo y se abalanzó contra el vampiro descargando toda su ira y su odio por las sacrílegas palabras que había oído. El martillo chisporroteo saturado de magia contenida en las runas que lo decoraban. Wilburn lo golpeo en la cara, haciendo que cayese hacia atrás. Pensando que le había vencido se dispuso a acabar con el de una vez por todas atravesándole con la estaca, pero, en el momento en el que se acercaba, el vampiro golpeo con el dorso de la mano al cazador de brujas enviándole contra una pared. El rostro del vampiro estaba desfigurado. Había perdido un ojo y de la herida manaba sangre a borbotones. Además la marca del martillo se podía ver en la carne, que desprendía un olor a quemado debido al efecto de las runas del martillo. Despreciando el dolor, el vampiro recogió su espada pensando que el juego ya había durado demasiado. Wilburn, sorprendido, decidió jugárselo todo a una carta aunque muriese en el intento. Los dos enemigos se lanzaron el uno contra el otro a la vez. Wilburn levantó su arma rúnica mientras el vampiro describió un arco con su espada. El martillo del cazador de brujas volvió a impactar en la cabeza del vampiro, oyéndose el sonido de huesos rotos; la espada del vampiro atravesó ropa y carne hiriendo a Wilburn en el costado. Como pudo se arrastró hasta llegar al cuerpo del vampiro. Rezando, levantó el martillo y puso la estaca sobre el pecho del vampiro. Con toda su furia y sacando unas fuerzas de su interior que nunca había pensado que tenía descargó el golpe que de una vez por todas debía terminar con la vida del vampiro. Un alarido de rabia y furia escapó por última vez de sus labios, mientras su cuerpo se desvanecía convirtiéndose en polvo. Entonces la sala se oscureció. La magia del vampiro era lo único que había mantenido aun en pie al castillo. Éste empezó a derrumbarse. Wilburn se hallaba en el suelo intentando contener la sangre que manaba de la herida. No quería irse de allí. Sólo quería descansar. Tenía sueño, mucho sueño y le pedía a Sigmar que aquello fuera una pesadilla. Ahora despertaría y se encontraría de nuevo en su ciudad natal, con sus padres, sus amigos. Poco a poco una suave modorra se fue apoderando de él y su cuerpo cayó vencido por el sueño. Sin embargo, una voz en su interior le susurraba que no se rindiera, que si había llegado hasta allí podría salir vivo, que ahora no podía dejarlo todo y morir sepultado en aquel castillo. Wilburn se vio a si mismo unos años atrás, cuando hizo el juramento de no descansar nunca hasta erradicar la corrupción del viejo mundo, se vio a si mismo ante la tumba de su padre jurarle que removería cielo y tierra hasta encontrar y acabar con el causante de su muerte, y entonces, poco a poco, lentamente, se arrastró hasta llegar a la puerta y salir, justo en el momento en que un enorme bloque de piedra sepultaba tras de si la entrada del castillo cerrando para siempre el camino a ese nido de corrupción y horror en el que se había convertido.