

EL RITUAL DE VINCULACIÓN

¿QUIÉN FORJÓ VUESTRO VÍNCULO?

Al crear un Vínculo, el GM o uno de los jugadores puede elegir o tirar 2d6 en la tabla de abajo.

2 - Ajeno: Tu ritual fue realizado por una poderosa entidad o usuario mágico ajeno al Panteón del Orden. Podría ser Nagash o Gorkamorka, o incluso alguna bestia desconocida o un usuario mágico poderoso que ha encontrado o robado el Ritual de Vinculación. En cualquier caso, está casi garantizado que este ritual sea defectuoso o retorcido debido a un conocimiento incompleto o a la falta de experiencia. Es probable que los miembros del Vínculo de un Ajeno sufran dolor crónico, estallidos incontrolables de Fuegoalma, emociones confusas u otras innumerables dolencias.

3 - Teclis: El dios Aelfo es el maestro de su creación, capaz de tejer los Vínculos más fuertes y ajustarlos con un pensamiento para eliminar cualquier fallo. A pesar de ello, es raro que Teclis lleve a cabo él mismo un Ritual de Vinculación. Considera el ritual como una vieja pieza de hechicería, un rompecabezas que una vez le encantó completar, pero por el que hace tiempo que perdió el interés. Por ello, los pocos Vínculos que lleva a cabo son ejecutados de la manera fría y clínica de un artesano que pierde su valioso tiempo ejecutando una tarea básica.

4-5 - Alarielle: Como Diosa de la Vida, es casi inaudito que un alma perezca durante las Vinculaciones de Almas de Alarielle. Además, sus Vinculados suelen salir sanos y salvos de las pruebas, con viejas heridas o enfermedades purgadas del cuerpo y años de penurias borrados de sus miembros cansados. Pero la Reina Eterna lleva a cabo el ritual con un sentimiento de gran melancolía, lamentando la pérdida de fertilidad de sus sirvientes, especialmente de sus amados Sylvaneth. Como resultado, la mayoría de los Vinculados de Alarielle emergen con un profundo sentimiento de pérdida plagando sus corazones, plenamente conscientes del verdadero precio del poder.

6-8 - Sigmar: Como fue él quien ordenó que se elaborara el Ritual del Vínculo, el Dios-Rey lo utiliza con mayor frecuencia. Aunque no es el más hábil de los artesanos, ejecuta el ritual con mano diestra y resolución inquebrantable. Por desgracia, es poco probable que Sigmar ajuste el ritual para adaptarlo a los participantes, ya que confía en la certeza del hechizo tal y como está establecido. Como resultado, la probabilidad de una o más muertes durante la vinculación es mayor que con los otros dioses, pues cualquier mortal incapaz de soportar los rigores de la vinculación no merece ninguna concesión o excepción en el trabajo del Dios-Rey.

9-10 - Grungni: El Hacedor trabaja sus Vínculos del mismo modo que su legendaria metalistería, forjando mediante poderosos golpes de su martillo mientras quema y empapa el Vínculo en arcano calor abrasador y frío abismal. Con ello pretende templar sus creaciones más allá de los rigores de los demás dioses. A menudo, los Vínculos emergen con una voluntad de hierro y un temple ardiente similares a los metales recién forjados. Algunos susurran que los Vínculos de Grungni pueden ser demasiado testarudos y propensos a guardar rencores, pero pocos les dirían tales cosas a la cara.

11 - Morathi: Es raro que Morathi lleve a cabo un Ritual de Vinculación; le gusta tener a sus peones más valiosos y leales a mano y bajo control, lo que va en contra de la naturaleza de una Vinculación. Sin embargo, algunos planes elaborados requieren soluciones elaboradas, y el Ritual de la Vinculación no es más que otra herramienta a su disposición. Sus vinculaciones son acontecimientos sangrientos supervisados por numerosas Reinas Sagas, que dejan al Vinculado resultante con mechones de pelo ceniciento y una lujuria antinatural por el derramamiento de sangre.

12 - Malerion: Como corresponde al Dios de la Sombra, por qué o cómo lleva a cabo Malerion sus Rituales de Vinculación es un tema sujeto a rumores y especulaciones. Incluso las Almas Vinculadas que emergen de sus rituales son incapaces de recordar la experiencia, ya que un velo impenetrable de oscuridad y sombra oculta sus recuerdos. A menudo, esto enmascara incluso los recuerdos de sus vidas pasadas y de sus compañeros de Vínculo, lo que convierte a los Almas Vinculadas de Malerion en individuos desconfiados o paranoicos.

¿CON QUÉ FIN?

¿Porqué se creó en un principio este Vínculo? Tirad en la tabla para saber cuál es la razón inicial para formar vuestro grupo.

¿CON QUÉ FIN?						
1d6	1: Encontrar	2: Destruir	3: Proteger	4: Explorar	5: Descubrir	6: Destino
1	Redescubrir la localización de una Puerta del Reino perdida.	Matar a una bestia que amenaza el reino.	Reclamar un alma perdida del Reino de Muerte	Mapear las ruinas de una ciudad perdida.	Infiltrarse y destruir un culto del Caos.	"Navega el océano chillón en el que mueren los susurros."
2	Encontrar y reclamar un artefacto de la Era de los Mitos.	Derrotar a un Campeón del Caos y acabar con su reinado de terror.	Rescatar a un importante mortal de una ciudad ocupada.	Encontrar los límites del reino y registrar qué es lo que allí aguarda.	Romper una cadena de contrabando que trafica con piedras del reino robadas.	"Encuentra el ojo que nunca se cierra y pregúntale a quién sirve."
3	Determinar el destino de un ejército que se desvaneció sin dejar rastro.	Destruir una máquina de guerra Skaven antes de que pueda destrozara una ciudad.	Escoltar a un frágil pero predestinado mortal hasta otro Reino.	Navegar por la costa de una isla recién emergida y mapear su forma.	Encontrar a un noble secuestrado y acabar con los que lo tienen preso.	"Alcanza el fondo del abismo y encuentra lo que allí descansa."
4	Localizar conocimientos perdidos de la Era de los Mitos.	Sabotear una Puerta del Reino que conecta con Ocho Partes.	Defender un asentamiento de una horda inminente.	Ser los primeros en cruzar una Puerta del Reino recientemente abierta.	Descubrir la identidad de un asesino que ha matado a trece dirigentes.	"Repara los vínculos de padre e hijo, y después deja descansar sus huesos."
5	Descubrir la elaboración de un hechizo perdido que puede cambiar el rumbo de una próxima guerra.	Parar un Waaagh! Orruk derrotando a su cabecilla en combate.	Mantener una localización estratégica hasta que puedan llegar refuerzos.	Buscar un nuevo recurso o piedra del reino en el corazón de un laberinto.	Encontrar al que ha envenenado el agua de una propiedad vitalicia e impartir justicia.	"Mantente firme en la colina estrellada, hasta que el cielo llueva sangre."
6	Localizar una gran ciudad que cayó por un desgarro de la realidad durante la Era del Caos.	Dispensar un devastador Hechizo Permanente que tiene una retorcida mente propia.	Proteger una caravana de suministros vitales en un largo viaje a través del reino.	Escalar la montaña andante para enfrentarse a la misteriosa figura que hay en su cima.	Encontrar al evasivo corredor de artefactos que guarda poderosos objetos de la Era de los Mitos.	"Apaga el fuego que nunca ardió, bebe la lluvia que nunca cayó y mata a la reina que nunca reinó."

¿PORQUÉ FUISTE ELEGIDO?

Cada personaje fue elegido por un motivo distinto. Algo hizo que destacara lo suficiente como para que los dioses lo escogieran para esta misión.

¿POR QUÉ FUISTE ELEGIDO?						
1d6	1	2	3	4	5	6
1	Curé una plaga que asolaba una Ciudad de Sigmar	Mi nacimiento fue profetizado por un poderoso vidente.	Sacrifiqué mi cuerpo para proteger a inocentes.	Mi ancestro fue uno de los primeros Almas Vinculadas.	Destapé una red de cultistas del Caos sin la ayuda de nadie.	Resistí la corrupción de un demonio del Caos.
2	Defendí yo solo a un avatar de los dioses herido.	Tendría que haber muerto tres veces, pero aquí sigo.	Me gané el favor de mi patrón mediante la plegaria.	Derroté a un terrorífico rival superándolo.	He dedicado mi vida a entrenarme para ser Alma Vinculada.	Personifiqué las virtudes de mi dios patrón.
3	Cuando vinieron los Rompehuezos, lideré yo la resistencia.	Obré un gran milagro solo con mi devoción.	Un sacerdote dijo que mi alma fue un gran héroe en otro mundo.	Inspiré a otros a levantarse y derrocar a un gobernante corrupto.	Gané un torneo de proezas marciales celebrado por todos los reinos.	Soporté una prueba agónica que debería haberme matado.
4	Mis descubrimientos hicieron avanzar el estudio de una actividad arcana o académica.	Descubrí un conocimiento arcano perdido que nos condujo hasta una gran victoria.	Seguí luchando contra una oleada del Caos cuando todo parecía ya perdido.	Resolví un puzzle que había frustrado a eruditos desde la Era de los Mitos.	Lideré la caza contra una bestia que amenazaba mi ciudad natal.	Fui capturado por una compañía del Caos, pero usé mi ingenio para escapar.
5	Mi calmada voz terminó con una disputa potencialmente catastrófica.	Viajé con otros Vinculados durante un tiempo. Vieron algo en mí.	Viajé a través de tres reinos tan solo con una espada rota.	Seguí un extraño instinto y descubrí una nueva Puerta del Reino.	Fui el último miembro superviviente de una unidad de élite enviada a una misión imposible.	He pisado todos los reinos, ansioso por enfrentarme a lo que pudiera aguardarme.
6	Me labré un camino de venganza obstinada y sangrienta a través de los ocho reinos.	Sobreviví en los baldíos más de una década, con solo mi dios como compañía.	Inventé una pieza de tecnología que mejoró la vida de todos los mortales.	Por qué fui escogido es un misterio para mí. Mi dios me llamó y yo simplemente respondí.	Mi hermano debía ser un Alma Vinculada. Pero al morir él, yo ocupé su lugar.	Mi vinculación fue un terrible accidente. No había sido elegido para ser Alma Vinculada.

¿QUÉ ES LO QUE GANASTE?

La mayoría de los que participan en un Ritual de Vinculación se ven recompensados de alguna manera. A veces puede depender de las aspiraciones o expectativas de uno mismo y otras puede recibir algún regalo inesperado.

¿QUÉ ES LO QUE GANASTE?						
1d6	1	2	3	4	5	6
1	Me uní en la tragedia y no gané nada. Tira de nuevo en la tabla ¿Qué es lo que perdiste?	Libertad para escapar de las claustrofóbicas murallas de la ciudad y explorar la naturaleza salvaje.	La oportunidad de vengarme del demonio que asesinó a mis seres queridos.	Un grupo de aliados fiables, algo que nunca había tenido antes.	La oportunidad de amasar grandes riquezas para transmitir las generaciones futuras.	Un grupo de insignificantes escudos de carne para defenderme de mis enemigos.
2	La capacidad de vivir al margen de la mirada de la ley.	La oportunidad de deshacer mis fechorías del pasado.	El tiempo necesario para crear mi mayor trabajo.	El coraje para lidiar con mis propias inseguridades.	La oportunidad de ver cada uno de los Reinos Mortales.	Una manera de superar a mi héroe.
3	La adoración de cada mortal que pone sus ojos en mí.	La oportunidad de grabar mi nombre en la historia de los reinos.	Inmunidad a la corrupción que infestó a todo mi linaje.	La oportunidad de convertirme en una especie de dios.	La oportunidad de estar a la altura de lo que los demás esperan de mí.	Por fin me verán más grande que mis profesores.
4	Una enfermedad crónica de la que habría muerto se ha curado.	La oportunidad de crear una institución que perdure durante años.	La oportunidad de buscar en los Reinos Mortales al amor de mis sueños.	Sentidos agudizados que me permiten disfrutar de la vida a un nivel completamente nuevo.	La oportunidad de acercarse a las fuerzas del Caos como nunca antes.	La poderosa certeza de que una persona puede marcar la diferencia.
5	Ya no temo a los monstruos como antes.	Una chispa creativa en mí que no sabía que existía.	Una oportunidad para estudiar a los extraños individuos de mi Vínculo.	La capacidad de satisfacer mis vicios y recuperarme rápidamente de ellos.	Una escapatoria a las deudas que nunca podría pagar.	El aval directo de mi deidad patrona.
6	La oportunidad de descubrir secretos y saber perdido.	Nadie me volverá a subestimar nunca más.	Dejé atrás mi infeliz vida.	Me he convertido en la mejor versión de mí mismo.	El poder para proteger a aquellos a los que quiero.	La capacidad de imponer mi poder sobre gente inferior.

¿QUÉ ES LO QUE PERDISTE?

Un Ritual de Vinculación también es un proceso traumático, para unos más que para otros. Algo puede haber salido mal o puede que hayas dejado atrás algo o a alguien.

¿QUÉ ES LO QUE PERDISTE?						
1d6	1	2	3	4	5	6
1	El Ritual de Vinculación fue un desastre. Tira dos veces en esta tabla.	Una vasta herencia familiar pasará de largo, yendo a parar a mi hermano menos favorito.	Tuve que dejar atrás a mi gente. No sé si volveré a ver mi hogar.	Desde el Ritual de Vinculación, he sufrido de una migraña constante.	He perdido la inocencia. Nunca podré dejar de ver los horrores que he presenciado.	He perdido la esperanza. Nuestros enemigos son demasiados, sólo estamos retrasando lo inevitable.
2	No puedo recordar nada de mi vida pasada.	Perdí la capacidad de disfrutar de la belleza tal y como era.	Ahora mis preocupaciones son del tamaño de reinos enteros.	He perdido mi sentido de la individualidad.	Nunca podré escapar de las expectativas de los demás.	Ahora tengo una fobia común insuperable.
3	No puedo recordar la última vez que tuve una comida decente.	Soy más fácil de enfadar y juzgo más rápido.	Conozco demasiado bien a nuestros enemigos como para volver a sentirme seguro.	Nunca más podré dejar de lado mis responsabilidades.	Tuve que separarme de mi amante. No pueden seguirme en esta vida.	Nunca podré volver a tener relaciones duraderas.
4	El resto de mi imposible larga vida estará plagado de guerras y peligros.	Antes vivía rodeado de lujos, ahora no tengo ningún control sobre mi situación personal.	Ya no puedo disfrutar del alcohol ni de los narcóticos, pues simplemente me curo demasiado rápido.	Un gran tesoro personal fue destruido durante nuestra primera misión.	Dejé atrás muchas pasiones que ya no tengo tiempo de perseguir.	Soy menos independiente y dependo de la compañía de mi Vínculo.
5	Un apreciado aliado que no fue elegido para el ritual ahora me desprecia.	Tengo la sensación de que algo me vigila constantemente.	Todas las noches tengo pesadillas en las que revivo los horrores que he visto.	He cambiado tanto que ya no me reconozco en el espejo.	Un amigo cercano ahora me teme, creyendo que soy la ira manifiesta de los dioses.	Me acosan los pensamientos intrusivos de los miembros de mi Vínculo.
6	Estar atado a otro sólo aumentó mis prejuicios hacia su gente.	El ritual dejó cicatrices en un sumo sacerdote presente. Siempre me odiarán.	El ritual cambió o arruinó permanentemente mi cualidad física más querida.	He perdido el sentido del tiempo y del lugar. Mi vida se ha convertido en un borrón de sangre y dolor.	Mi cultura me obligaba a entregar cualquier riqueza que tuviera antes del ritual.	Me uní sin nada que perder. Tira de nuevo en la tabla ¿Qué es lo que ganaste?

A continuación hay un listado de metas de ejemplo que pueden servir de inspiración, tanto para el GM como para los jugadores, a la hora de crear el grupo.

METAS DEL GRUPO A CORTO PLAZO

Ejemplos de posibles Metas del Grupo a Corto plazo:

- Localizar una de las Puertas del Reino perdidas.
- Conseguir un pasaje en una fragata Kharadron.
- Reactivar la baliza de Lanzabrillante.

METAS DEL GRUPO A LARGO PLAZO

Ejemplos de Metas del Grupo a Largo plazo:

- Fundar una nueva ciudad y verla crecer y florecer.
- Revertir los efectos del Necroseísmo en Forjaglymm.
- Expulsar a los seguidores de Tzeentch de la ciudad de Lanzabrillante.

ALCANZAR VUESTRAS METAS

Si alcanzas una Meta del Grupo a Corto Plazo:

- Cada miembro del grupo recibe 1 XP.
- Recuperas 1 Fuegoalma (ver Fuegoalma y Perdición más abajo).
- Elige una nueva Meta a Corto Plazo al final de la sesión.

Si consigues tu Meta a Largo Plazo:

- Cada miembro del grupo recibe 10 XP.
- El Fuegoalma total se recarga al máximo.
- Elige una nueva Meta a Largo Plazo al final de la sesión.
- Cualquier jugador del grupo puede retirar a su personaje, que se convierte en un PNJ bajo el control del GM. Cualquier jugador que haga esto gana la mitad de los PX totales de su personaje actual para gastarlos en su nuevo personaje.

CONEXIONES

Las Conexiones son las ataduras que hay entre los distintos personajes del Grupo. Son fragmentos de historia y experiencias compartidas que fomentan la cohesión del grupo y lo ayuda a mantenerse unido.

CONEXIONES						
1D6	1	2	3	4	5	6
1	___ ha visto el tatuaje de Slaanesh en mi pecho.	___ y yo derribamos un Grunta juntos.	Oí a ___ cuestionar sus creencias.	___ me venció en un pulso.	Contraté a ___ para que me ayudara con un trabajo.	___ me abandonó cuando las cosas fueron mal.
2	Cuando estaban borrachos, ___ sugirió que robáramos la Fragata del Almirante. No estoy seguro de si estaban bromeando.	___ y yo competimos por el mayor número de hellspawn muertos.	___ y yo cometimos un error. No quiero hablar de ello.	___ y yo tenemos una canción que cantamos. Nadie más aprecia la letra.	Llevo algo de ___ y ellos tienen algo mío.	___ me dio un puñetazo en la mandíbula una vez. Me desperté unas horas después.
3	___ conocía a mis padres.	___ y yo crecimos juntos.	___ me debe dinero.	___ tiene algo que yo quiero.	Compartí un secreto con ___.	Confío en ___ con mi vida.
4	Le debo la vida a ___.	___ y yo tenemos un apretón de manos secreto.	Le debo dinero a ___.	Le salvé la vida a ___.	Vi morir a ___.	Sé quién es ___ en realidad.
5	___ me contrató para ayudarles con un trabajo.	Encontré a ___ probándose mi sombrero una noche.	___ compartió un secreto conmigo.	___ me ha visto en mis peores momentos.	___ y yo tenemos tatuajes iguales.	Leí el diario de ___. Era... inquietante.
6	Una noche vi a ___ limpiando un cuchillo oxidado.	___ me encontró boca abajo en una alcantarilla.	___ y yo pasamos toda una noche hablando y compartiendo historias.	___ me está enseñando a hablar su idioma.	Tengo una cicatriz de ___. Estoy seguro al 99% de que fue un accidente.	He prometido devolver el cuerpo de ___ a casa, cuando llegue el momento.
<i>Tira 1d6 para determinar la columna, luego vuelve a tirar 1d6 para determinar la fila</i>						