

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

LAS CENIZAS DE MIDDENHEIM



LOS SENDEROS DE LOS MALDITOS

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

ASHES OF MIDDENHEIM

Writing and Design: Graeme Davis

Additional Material: Kate Flack and Chris Pramas

Storyline: Simon Butler, Graeme Davis, Kate Flack, and Chris Pramas

Original Middenheim Design: Jim Bambra, Paul Cockburn, Graeme Davis, Phil Gallagher, Sean Masterson, and Carl Sargent

Development: Chris Pramas Editing: Evan Sass

Graphic Design and Art Direction: Hal Mangold

Cover Art: Christer Sveen Interior Art: Tony Parker, Adrian Smith, Christer Sveen

Cartography: Shawn Brown

WFRP Development Manager: Kate Flack Project Manager: Ewan Lamont

Head of Black Industries: Simon Butler

A Black Industries Publication

First published in 2005 by Black Industries, an imprint of BL Publishing

BL Publishing

Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers. Permission is given to copy the handouts on pages 89 through 95 for personal use only.

© Copyright Games Workshop Limited 2005. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer

Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC, and are used with permission.

Product Code: 60040283006

ISBN 13: 978-1-84416-223-9

ISBN 10: 1-84416-223-0

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

Green Ronin World Wide Web site:
www.greenronin.com

PATHS OF THE DAMNED

- Tabla de contenidos -

Introducción	3
Después de la Tormenta	5
- Breve Historia de Middenheim -	5
- Los Poderes Fácticos -	7
- La Ciudad de -Middenheim	12
- La Subciudad-	28
- Ideas para aventuras -	32
Capítulo I: Ratas en las Paredes	34
- Comenzando la aventura -	34
- Ayudando a la Guardia -	35
- Futuras Investigaciones -	38
- Entrando en las alcantarillas -	39
Capítulo II: El Santuario en el Bosque	43
- Comenzando la aventura -	43
- El complejo de la tumba -	46
Capítulo III: Carga Mortal	50
- Una noche inquieta -	50
- Llamada a las Armas -	52
Capítulo IV: La Muerte Inquieta	56
- Bienvenida a los Héroes -	56
- La Guarida de los Cultistas -	61
Capítulo V: Pánico en las Calles	64
- El Maléfico Plan -	64
- ¡Arrestados! -	65
- Sigmar Bajo Asedio -	68
Capítulo VI: Prueba de Fuego	70
- El Caso Contra Bauer -	70
- La Espada y el Mayal -	71
- El Juicio-	74
- El transcurso del juicio -	76
Capítulo VII: Viaje Corrupto	78
- ¿Falsa Tradición? -	78
- El Colegio Teológico -	81
Capítulo VIII: La Verdad al Descubierto	83
- Un Hallazgo Espeluznante -	83
- Finalizando la aventura -	88
- Puntos de Experiencia -	89
- Documentos para los jugadores -	89
- Personajes Pregenerados -	92

INTRODUCCIÓN

Las cenizas de Middenheim es la primera parte de Los Senderos de los Malditos, una serie de Campañas épicas de *Warhammer Fantasía el Juego de Rol*. Es la continuación de *A través del Drakwald*, la aventura introductoria en la segunda edición de libro de reglas *WJDR*, y está destinado a los personajes en su primera o segunda profesión.

En esta aventura, los aventureros han llegado a Middenheim poco después de que la ciudad sobreviviese a un largo y sangriento asedio por parte de las fuerzas del Caos (ver **La Tormenta del Caos** en la página 6). La ciudad del Lobo Blanco aún lleva las cicatrices del conflicto, y muchos de sus edificios y distritos presentan daños.

Al llegar a Middenheim, los aventureros se tropiezan con un plan mortal destinado a acabar con la ciudad desde dentro y a hundir el Imperio en una guerra civil. A menos que se pueda descubrir a los conspiradores y detener su plan mortal, el Imperio se fragmentará y será incapaz de resistir nuevos ataques de las fuerzas del Caos.

ACERCA DE ESTE LIBRO

Los Senderos de los Malditos: Las cenizas de Middenheim consta de las siguientes secciones:

Después de la tormenta describe la situación de Middenheim después que las fuerzas del Caos fueran rechazadas de sus Murallas. A pesar de perder el asedio, las hordas del Caos todavía infestan los bosques y las montañas de Middenland. Las fuerzas imperiales, dirigidas por el Graf Boris Todbringer y el sumo sacerdote Ar-Ulric las están buscando y destruyendo. Con ellos se ha ido la mayor parte de la fuerza de combate de la ciudad, incluyendo los Caballeros Pantera y los Templarios del Lobo Blanco. Debido a las ausencias la ciudad se protege con la guardia, complementada por una variedad de milicias del distrito, y un comité designado con ese propósito por el Graf. Dentro de la ciudad, barrios enteros han sido dañados por los ataques desde el aire o desde dentro provocados por los cultistas del Caos. Las reparaciones ya están en marcha, pero incluso ahora, nadie está seguro de que los túneles y cavernas que se encuentran debajo de la ciudad estén limpios de enemigos.

Capítulo 1: Ratas en las Paredes inicia la aventura cuando los PJ se ven implicados en un asesinato. Para empeorar las cosas, una reliquia sagrada que trajeron a la ciudad para su custodia ha desaparecido misteriosamente. Los aventureros deberán luchar para limpiar sus nombres, y detener una grave amenaza para la seguridad de la ciudad.

Capítulo 2: El Santuario en el Bosque ve a los aventureros recompensados por sus esfuerzos en una misión secreta: encontrar y explorar una tumba olvidada en el tiempo perteneciente a un gran campeón del Caos que vivió en los días de Magnus el Piadoso. Un poderoso artefacto del Caos sepultado junto con él debe ser devuelto a Middenheim para mantenerlo fuera de las manos de los Hombres Bestia o de criaturas peores que recorren el interior de los oscuros Bosques del Drakwald.

Capítulo 3: Carga mortal enfrenta a los aventureros con un problema. Después de haber recuperado el artefacto, tienen que devolverlo a salvo a Middenheim. La tarea no es fácil ya que todos los seguidores del Caos en decenas de kilómetros a la redonda responden a la llamada psíquica de esta reliquia de gran poder. Aún peor, los aventureros deben luchar contra sus impulsos más básicos cuando la reliquia les tienta con la promesa de un camino fácil al poder.

Capítulo 4: La Muerte Inquieta presencia otro asesinato, pero esta vez los aventureros no son sospechosos. Sin embargo, deben encontrar y detener a un loco adorador del Caos que pretende envenenar toda la ciudad. Parece obvio que no todos los adoradores del Caos en Middenheim fueron descubiertos y ejecutados por los cazadores de brujas imperiales durante y después del sitio, algunas evidencias sugieren que todavía hay seguidores del Caos en puestos de importancia en la Ciudad del Lobo Blanco.

Capítulo 5: Pánico en las Calles donde los aventureros no tienen un segundo para disfrutar de su éxito, al contrario. Un conocido ha sido detenido y acusado de brujería, y deben correr contra reloj para encontrar pruebas cruciales antes del juicio.

Capítulo 6: Prueba de Fuego se abre con el juicio de brujas, pero termina con una sorprendente revelación que podría conducir a un cisma religioso devastador para el imperio, en un momento en que necesita mantener su unidad para poder sobrevivir.

Capítulo 7: Viaje Corrupto lleva a los aventureros a la conclusión de que la situación en Middenheim es más compleja de lo que parece. La reliquia del caos que trajeron a la ciudad no está segura allí, y hay que encontrar una manera para destruirla. La respuesta puede estar en la gran biblioteca del famoso Colegio Teológico de Middenheim, pero primero, tienen que llegar...

Capítulo 8: La verdad al Descubierto introduce a los aventureros en el corazón de una conspiración. Deben derrotar a poderosos cultistas y a un demonio mítico para destruir la reliquia y salvar la ciudad. Incluso cuando lo hacen, descubren que apenas han arañado la superficie de un gran plan por todo el Imperio para urdir una guerra civil y transformar a las fuerzas dispersas del Caos de presa a cazador. La campaña continúa en Los Senderos de los Malditos: Las Agujas de Altdorf.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Para poder usar Las Cenizas de Middenheim, es necesario el libro de reglas de *Warhammer Fantasy Roleplay*, además de papel, lápices, y dados. Las Cenizas de Middenheim está pensada para personajes en su primera o segunda profesión.

En la sección titulada La Tormenta del Caos (ver página 6) se pueden encontrar más detalles de la incursión del Caos y su líder, Archaon Señor del Fin de los Tiempos.

EL COMIENZO DE LA AVENTURA

Idealmente, los aventureros deben haber completado *A través de la Drakwald* del libro de reglas *WJDR* como preludio a esta aventura. Es posible jugar Las Cenizas de Middenheim por su cuenta, por supuesto, siempre que estén dispuestos a trabajar un poco en la creación de la aventura.

Al inicio de Las Cenizas de Middenheim, los aventureros llegan a la ciudad del Lobo Blanco desde un asentamiento que fue destruido por una gran fuerza del Caos de Hombres Bestia, uno de los muchos restos de la horda de Archaon que vagan por los bosques y las montañas del norte de Imperio. En el camino un sacerdote murió confiándoles una reliquia sagrada de Sigmar una antigua imagen en un marco de oro y pidió a los PJs que la entregasen al Templo de Sigmar en Middenheim. Las Cenizas de Middenheim comienza cuando los PJs dan el icono al Padre Morten en el templo.



DESPUÉS DE LA TORMENTA

Esta sección de Los Senderos de los Malditos: Las cenizas de Middenheim describe la ciudad de Middenheim, donde tiene lugar gran parte de la aventura. Middenheim es una de las mayores ciudades del Imperio, pero fue severamente dañada durante el reciente asedio de las fuerzas del Caos.

- BREVE HISTORIA DE MIDDENHEIM -

Según la leyenda, Middenheim fue fundada por el mismo Dios Ulric, para ser el centro de su religión en el Viejo Mundo. Originalmente, la alta y plana roca sobre la cual se levanta la ciudad era la base de una alta montaña consagrada al hermano de Ulric Taal, el Dios de los lugares salvajes. Taal regaló la montaña a Ulric, y este golpeó la parte de arriba con el puño, rompiendo la parte superior de la montaña y dejando una base plana en la que se asentaría la ciudad. Por esta razón, la roca se denomina a veces Fauschlag, de una antigua palabra que significa "Primer Golpe". También es conocido como el Ulricsberg.

Los primeros seres humanos en instalarse en la Fauschlag fueron los miembros de la tribu Teutógena, hace más de 2.500 años. Con la ayuda de un clan Enano vecino, los Teutógenos hicieron túneles a través de la roca y establecieron un asentamiento en la parte superior.

LA LLEGADA DE SIGMAR

Unos cincuenta años más tarde, un joven jefe de la vecina tribu Unberogen unió las tribus Humanas y sentó las bases para la nación que se convirtió en el Imperio. Su nombre era Sigmar Heldenhammer. Fue coronado Emperador por el sumo sacerdote de Ulric, una de las deidades más importantes de estas tribus de guerreros. El calendario moderno Imperial (CI) se inicia con la coronación de Sigmar.

Sigmar gobernó durante cincuenta años, antes de renunciar y abandonar el imperio que había fundado. Se dirigió hacia el este hacia el borde de las Montañas del Fin del Mundo, en el Paso del Fuego Negro se despidió del último de sus guardaespaldas, y emprendió su viaje solo. Desde entonces, no se supo más de él. En el año 63 CI, Wulcan, el Sumo Sacerdote de Ulric, recibió una visión de su Dios, dándole instrucciones para construir un gran templo en Middenheim; fue completado en 113 CI, y ha sido el centro del culto de Ulric desde entonces.

Al pasar los años, Sigmar llegó a ser venerado como un Dios de pleno derecho, y se convirtió en la deidad protectora del Imperio. Ulric permaneció siendo una deidad popular, especialmente en las provincias del norte, pero la veneración creciente a Sigmar amenazó con eclipsar su gloria. La tensión creció entre el culto de Ulric en Middenheim y el culto de Sigmar, con sede en la capital imperial de Altdorf, estallando en hostilidades abiertas más de una vez.

Los Grafs de Middenheim se convirtieron en poderosos nobles, y cuando el sistema electoral se estableció para la elección de los emperadores, los Grafs no podían ser ignorados. En un momento, el Graf de Middenheim celebró dos votos electorales: uno como jefe de la ciudad-estado, y otro como el señor de Middenland, la provincia en la que se encuentra la ciudad. Durante largos siglos de disputas políticas y más de una guerra civil la soberanía de

Middenland entraba y salían de las manos de lo Grafs de Middenheim.

En 1547 CI, Graf Heinrich de Middenheim (que también fue el Gran Duque de Middenland, en el momento) hizo una oferta por el trono imperial a sí mismo, pero fue rechazada por escaso margen. Declaró que las elecciones eran una farsa, y que él era el emperador por derecho, lo cual provocó que el Imperio se viese fracturado por pretendientes al trono imperial. Así comenzó la larga guerra civil conocida por los historiadores Imperiales como la Era de los Tres Emperadores, aunque el número de "Emperadores" varío con el tiempo.

UN IMPERIO DIVIDIDO

El imperio se fragmentó durante ocho largos siglos. Los cultos del Caos proliferaron sin control, Goblins y criaturas peores infectaban los bosques, y parecía como si los días de gloria perteneciesen al pasado. Para empeorar las cosas, en el año 2303 apareció una terrible horda del Caos arrasando a través de Kislev y amenazando las tierras del Imperio. Parecía que el Imperio estaba condenado y con él, posiblemente todo el Viejo Mundo.

En Nuln, un joven noble conocido como Magnus el Piadoso reunió un ejército para resistir a las fuerzas del Caos. En el escudo lleva el signo de una doble cola de cometa el mismo cometa que presagiaba el nacimiento de Sigmar dos milenios antes, según la tradición y en el nombre del fundador y deidad patrona del Imperio, llamó a la unidad frente a este enemigo común.

Como seguidor de Sigmar, Magnus fue inicialmente visto con suspicacia en Middenheim. El Sumo Sacerdote de Ulric lo denunció como fraude y blasfemo; se extendió incluso el rumor de que era un agente del caos, empeñado en la destrucción del Imperio desde dentro.

Magnus entró en Middenheim en secreto, y en el Templo de Ulric se enfrentó al Sumo Sacerdote el mismo. En el corazón del templo ardía la llama eterna, se cuenta que la primera chispa se encendió gracias al golpe del puño de Ulric en la roca de la Fauschlag, cuando destruyó la montaña. Muchos Poderes divinos se atribuyeron a esta llama. Se dijo que mientras ardiese, la ciudad del Lobo Blanco gozaría de la protección Ulric, y nunca se podía ser vencida. También se cree mayoritariamente que la llama no puede quemar a alguien que esté favorecido por Ulric. Para consternación del sumo sacerdote y sus seguidores, Magnus se quitó el manto y entró en la llama, permaneciendo de pie inmune al fuego.

Las noticias del milagro se extendió como un reguero de pólvora. La gente acudió a Magnus, y bajo su liderazgo, las hordas del Caos fueron rechazadas. Fue coronado Emperador de un Imperio unificado un año después.

NUEVAS ABOMINACIONES

El libro de reglas de Warhammer El Juego de Rol contiene información sobre muchas de las criaturas y los seguidores del Caos, pero las fuerzas de Archaon incluyeron dos horrores que nunca se habían visto antes: el mutado Flayerkin, y el terrible cañón infernal.

Flayerkin

Algunos Flayerkin surgen mediante mutaciones y otros mediante cirugía bárbara. Estas criaturas son básicamente humanos (o al menos, humanoides) pero sus brazos terminan en grandes cuchillas y ganchos en lugar de manos, y arrastran pesadas cadenas de hierro que se funden a sus espinas dorsales. Durante el asedio, Archaon envió hordas de Flayerkin a escalar el Ulricsberg, arrastrando las cadenas tras ellos, sus aliados podrían subir. Todos fueron eliminados antes de que pudieran llegar a la cima de la roca, y docenas de criaturas todavía cuelgan en donde las mataron.

Los Flayerkin tienen las mismas características que los Mutantes del Caos (WFRP, página 230), con las siguientes excepciones:

- No pueden realizar tareas manuales complejas, ya que carecen de manos. Todos las tiradas de Agilidad para las tareas manuales sufren una penalización de -30%.
- Sus ganchos o cuchillas cuentan como Armas de Mano.
- Tienen la habilidad de Escalar +20%.
- Si mueren mientras escalan, no se caen, sino que permanecen en el lugar.

Cañón infernal

Los Cañones Infernales del Caos son armas terribles, mitad Demonio mitad máquina de guerra. Creados por Enanos del Caos, son armas con vida que se cargan con los cuerpos de los muertos. Los Cañones Infernales absorben las almas de los muertos, disparándolas como misiles de pura energía caótica.

Archaon utilizó un número elevado de cañones infernales en el asedio de Middenheim, pero muchos fueron destruidos, ya sea por los defensores o por su propia naturaleza caótica. Muchos rompieron sus ataduras y corrieron furiosamente entre las líneas del Caos. No se sabe si alguna de estas terribles armas todavía existe.

No se dan estadísticas de juego aquí para el cañón infernal, ya que es muy poco probable que los PJs se encuentren con uno alguna vez (y aún menos probable que pudiera sobrevivir a la confrontación si lo hiciesen). Sin embargo, hay muchos sobrevivientes del asedio que han visto estas abominaciones en acción, y pueden dar fe de su poder destructivo. En al menos una parte de la ciudad, el disparo de un cañón infernal ha tenido efectos duraderos (véase página 19).

Durante los últimos 200 años, el Imperio se ha unido, y Middenheim ha recuperado su posición como una de las ciudades más grandes del Imperio. Para los devotos seguidores de Ulric, es el lugar más sagrado del mundo, y

los peregrinos acuden a la ciudad, trayendo gran riqueza como complemento a los ingresos Middenheim en el comercio. Hace unos años, un complot contra Graf Boris Todbringer fue frustrado, sin que la mayoría de la población de la ciudad supiera de que algo iba mal. Los únicos resultados visibles fueron algunos daños en la Puerta Sur y la calzada elevada adyacente, -los cuales fueron rápidamente reparados- y la sustitución repentina de unos pocos funcionarios de alto nivel.

LA TORMENTA DEL CAOS

En los últimos meses, no obstante, una amenaza mortal se conjuró en los Desiertos del Caos en lejano norte que iba a poner en peligro no sólo Middenheim, sino también el Imperio y la totalidad del Viejo Mundo. Un gran campeón del Caos ganó prestigio, con el nombre de Archaon, Señor del Fin de los Tiempos.

La naturaleza del caos es tal, que sólo un líder muy fuerte puede traer la unidad suficiente para comandar una gran fuerza; Archaon era ese líder. Bajo la bandera del Caos Absoluto, reunió una horda de guerreros del Caos, Hombres Bestia, demonios y criaturas, incluidos los contingentes leales a las cuatro grandes deidades del Caos: el Dios de la Sangre Khorne, Slaanesh el Príncipe del placer, Tzeentch el que cambia las cosas y Nurgle el Dios de la Pestilencia. Esta fuerza (la más grande en salir de los desiertos en más de 200 años) invadió de forma rápida y sin piedad la nación de Kislev y el norte del Imperio.

Archaon sabía que no podía dejar la ciudad-fortaleza de Middenheim en pie. Él y sus lugartenientes convergieron en la ciudad desde el norte, este y oeste, devastando a su paso los campos y convirtiendo los pueblos y castillos en ruinas. El cuerpo principal del ejército imperial, con la ayuda de sus aliados Enanos y Elfos, hostigaron a las fuerzas del Caos en cuanto llegaron. Fueron dirigidos por el mismo emperador, junto con el Gran Teogonista del culto a Sigmar, e incluyó a un guerrero notable llamado Valten, sobre el que se decía que era el mismísimo Sigmar que había vuelto para salvar su Imperio. A pesar de los furiosos combates, fueron incapaces de impedir que las fuerzas de Archaon se uniesen y rodeasen la ciudad del Lobo Blanco.

Hombres Bestia (muchos de los descendientes de aquellos que habían acompañado a la incursión del Caos de hace dos siglos) brotaron de sus escondites en el Drakwald y otros lugares desolados, acosaron a las fuerzas imperiales y llegaron a Middenheim desde el sur. Por medio de alguna negociación corrupta, Archaon se había asegurado la lealtad de los Skavens del Clan Eshin, y los Hombres Rata se propagaron por los túneles y cavernas de las entrañas de la ciudad. Dentro de la propia ciudad, los cultos de adoradores del Caos salieron de sus escondites para sabotear las defensas y extender la alarma entre los habitantes.

El asedio de Middenheim duró quince días. Una y otra vez las fuerzas del Caos se lanzaron contra las paredes y puertas de la ciudad. Los atacantes y defensores murieron a millares. Los habitantes de Middenland se vieron reforzados por varios aliados, incluyendo Elfos, Enanos, kossars refugiados de Kislev, y los caballeros andantes de la vecina Bretonia, y las defensas naturales de la ciudad ayudaron también. Durante más de una semana, ninguna de las partes fue capaz de obtener una ventaja significativa. Los combates se concentraron en las cuatro grandes calzadas elevadas que actúan de puertas de la ciudad, aunque hubo algunas duras luchas contra los infiltrados Skaven que aparecieron del suelo.



Un deslizamiento de tierra desgarró la muralla norte, pero la brecha aún estaba protegida por varias decenas de metros de acantilado vertical, y las fuerzas de Archaon no pudieron sacar provecho de esta oportunidad. Por fin, con la noticia de que el Emperador Karl Franz y Valten, el Elegido de Sigmar, se acercaban desde el sur y el este, los atacantes levantaron el asedio. Algunos se movieron dirección sur hacia las profundidades del Drakwald y el este a lo largo de la carretera de Talabheim para hacer frente a esta nueva amenaza, mientras otros se retiraron hacia el norte al interior de las Montañas Centrales.

DESPUÉS DEL ASEDIO

Las fuerzas de combate de Middenheim persiguieron a los atacantes mientras se retiraban. El Graf Boris Todbringer condujo a sus caballeros pantera desde la ciudad, junto con el Sumo Sacerdote Ar-Ulric, acompañado por los Templarios del Lobo Blanco y la elite de la Guardia Teutógena. Cada uno dejó un suplente para gobernar en su lugar: Graf Boris

le dio el mando militar de la ciudad al Comandante de la Guardia Ulrich Schutzmänn, mientras que Ar-Ulric nombró como sustituto al Sumo Sacerdote Claus Liebnitz para controlar temporalmente el templo y el culto de Ulric.

El asedio ha dejado su huella en Middenheim, tanto dentro como fuera de los muros. Las cuatro calzadas siguen estando, pero están llenas de agujeros y grietas por la batalla. Las puertas y las paredes muestran signos de los intensos combates y las poderosas magias que acompañaron el asedio. Muchas de las torres de la ciudad están seriamente dañadas por los ataques de los dragones del Caos y otros atacantes aéreos. En la Subciudad de la ciudad, muchos túneles se han derrumbado, algunos se hundieron durante los combates, y los defensores destruyeron otros como precaución contra los ataques Skaven. Las manos de gancho de los Flayerkin cuelgan por docenas de las paredes y acantilados, clavados, donde murieron por el fuego de los defensores. Las reparaciones están en marcha, pero pasarán meses (si no años) antes de que Middenheim recobre su antigua gloria.

- LOS PODERES FÁCTICOS -

LA FAMILIA TODBRINGER

Todo el mundo sabe que el Graf Boris Todbringer gobierna Middenheim, pero por supuesto hay muchos otros individuos sin los cuales la ciudad no podría funcionar. En las páginas siguientes se describen brevemente las figuras clave en el gobierno y la administración de Middenheim. Aunque muchos de ellos están actualmente fuera con el Graf persiguiendo a las fuerzas en retirada del Caos, llegará un momento (la mayoría de las personas lo espera con devoción), que regresen a la ciudad y la vida volverá a la normalidad. Si estas personas no regresasen, sus oficinas procederán a ser ocupadas por sustitutos adecuados.

A diferencia de muchos nobles en el Viejo Mundo, el Graf Boris Todbringer no se ha rodeado de una extensa familia de tías, tíos, primos, etc. Su esposa murió hace tiempo, y su familia inmediata consiste sólo en su hija Katarina. Tuvo un hijo, Stefan, quien a causa de problemas de salud murió hace unos años (según algunos, como resultado de una conspiración de cultistas).

Su otro descendiente es ilegítimo; un hijo llamado Heinrich reconocido formalmente como suyo, y a quien permitió el

uso del nombre familiar. Sin embargo, el nacimiento de Heinrich le impide suceder a su padre como elector imperial y gobernante de Middenheim. Debido a esto, una gran actividad diplomática está enfocada en ganar la mano de su hija (llamada "La Princesa" por el pueblo de Middenheim, aunque no está oficialmente reconocido como título) en nombre de jóvenes nobles de todo el Viejo Mundo. Hasta el momento no se han encontrado pretendientes adecuados.

LOS MARISCALES DE MIDDEN

Como una poderosa ciudad-estado, Middenheim mantiene considerables fuerzas militares, y la mayor parte de éstas se encuentran bajo el mando de los tres Mariscales de Midden.

Los Mariscales de Midden son Maximilian von Genscher, Johann Schwermutt, y Ulrich Schutzmann. Von Genscher comanda las murallas y puertas de Middenheim, junto con la guarnición de la ciudad (pero no la Guardia), piezas de artillería fija, la milicia de la ciudad, y todas las demás fuerzas de defensa. Schwermutt comanda el ejército permanente de Middenheim, mientras que Schutzmann comanda la Guardia de la Ciudad y es responsable de mantener la paz dentro de las paredes.

Cuando suceden los acontecimientos de *Los Senderos de los Malditos: Las cenizas de Middenheim*, sólo Schutzmann está en la ciudad. Graf Boris ha reunido una gran fuerza compuesta del ejército, las milicias, los caballeros, y varios aliados de los contingentes que participaron en la defensa de la ciudad, y se dedicó a perseguir a las fuerzas del Caos, en su retirada. A Schutzmann se le ha concedido el poder ducal al completo, convirtiéndose en el rey indiscutible de Middenheim en ausencia del Graf. Lamentablemente, sólo

tiene a la Guardia de la Ciudad a su disposición, junto con unos destacamentos de artillería para la defensa de las murallas y puertas.

EL EJÉRCITO REGULAR

El ejército de Middenheim está lejos de la ciudad, en busca de la retaguardia de los restos de las fuerzas del Caos de Archaon. Al igual que todos los ejércitos del Imperio, es una fuerza diversa y versátil, con una amplia gama de infantería, caballería y unidades de artillería a su disposición.

EL CUARTEL DE LA CIUDAD Y LA MILICIA

Mientras que la tarea del ejército es salir a campo abierto contra los enemigos de Middenheim, la guarnición se encarga de la defensa de la propia ciudad. Al igual que el ejército, incluye una amplia gama de tipos de tropas, con un mayor énfasis en artillería y tropas de proyectiles (ballesteros, arcabuceros, y similares) para diezmar a los atacantes tras la seguridad de los muros de la ciudad.

La milicia es una fuerza más casual, reclutados de entre los ciudadanos de Middenheim y llamados a filas sólo cuando es necesario. Muchos de los ciudadanos de Middenheim que tienen experiencia militar previa se unen a la milicia, la cual está organizada por distritos de la ciudad. Cada tropa de la milicia está a cargo de la defensa de su propio distrito de origen, en el caso de que las murallas de la ciudad sean tomadas. Además, la milicia puede ser llamada para ayudar a la Guardia de la Ciudad en una emergencia.

A pesar de que la guarnición y la milicia no suelen salir de la ciudad, un gran número de ellos están actualmente en el exterior con el ejército y los caballeros. Sólo los destacamentos de la artillería fija en la muralla de la ciudad se han quedado atrás en Middenheim con la intención de tener la mayor fuerza posible para asegurar el campo de los alrededores (y vengar a los caídos en defensa de la ciudad).

LA GUARDIA DE LA CIUDAD

La Guardia de la Ciudad es la principal fuerza armada que queda en Middenheim en la actualidad. Mientras el ejército se encarga de la lucha en el exterior y la guarnición de la defensa de la ciudad (aunque por ahora la mayoría de la guarnición está en el exterior al lado del ejército y los caballeros), la tarea de la Guardia de la Ciudad es la de mantener el orden y detener a los criminales. Durante el asedio, sin embargo, la Guardia luchó junto a las otras fuerzas armadas de Middenheim, y lo hizo con distinción.

LAS ÓRDENES DE CABALLERÍA

Middenheim es el hogar de dos órdenes de caballerías, las cuales operan independientemente de los mariscales de Midden. Ambas Órdenes están actualmente en el exterior con el Graf.

LOS CABALLEROS PANTERA

Los Caballeros Pantera forman la guardia personal del Graf, y lo reconocen como su único comandante. En la práctica, esto causa algunos problemas, desde que el Mariscal de Midden actúa como comandante del Graf también, y es un comandante militar de talento, muy capaz de coordinar sus variadas fuerzas con buenos resultados.



LOS FAMILIA-LOBO

Los Familia-Lobo son un tipo de fanático (WFRP, página 60) asociados con el culto de Ulric. Conducidos cercanos a locura por las dificultades o la desesperación, encuentran consuelo en la contemplación de su dios guerrero, y se ven a sí mismos como los instrumentos en vida de su venganza. Una gran fuerza de Familia-Lobos acompaña actualmente a los ejércitos de Middenheim, formalmente no son parte de ninguna fuerza (ejército, guarnición, u orden de caballería) pero su devoción religiosa les lleva a acercarse hacia Ar-Ulric y los Caballeros del Lobo Blanco.

Los Familia-Lobo tienen los mismos perfiles que los fanáticos, pero la elección de sus talentos es ligeramente diferente: Frenesí, Recio, Don de gentes, Golpe Poderoso o Muy fuerte.

Los Caballeros Pantera montan generalmente en caballos de batalla, y se distinguen por su casco de altas crestas coronadas por la imagen de una cabeza de Hombres Bestia, y por los mantillones de los que adquieren el nombre su orden. Según la tradición, cada escudero debe cazar y matar a un gran gato del bosque con una sola mano, poniendo la piel debajo de su silla cuando es armado caballero.

LOS TEMPLARIOS DEL LOBO BLANCO

Los Templarios del Lobo Blanco son templarios de Ulric. Según la antigua tradición Teutógena, el Sumo Sacerdote Ar-Ulric recluta y mantiene su propia fuerza para la defensa del templo y de la fe, y para honrar al Dios-Lobo en la batalla con sus valerosas acciones. El Gran Maestre de la Orden del Lobo Blanco responde ante el Sumo Sacerdote en lugar de al Graf, pero el Palacio y el Templo tradicionalmente han trabajado bien juntos.

Los Templarios del Lobo Blanco están blindados cuando entran en batalla, pero no usan cascos. Muchos de ellos llevan capas de piel de lobo alrededor de sus hombros. Su arma favorita es un gran martillo de guerra.

LA GUARDIA TEUTÓGENA

La Guardia Teutógena es una unidad de élite dentro de los Templarios del Lobo Blanco, y forma la guardia personal del Sumo Sacerdote. Por lo general, lucha a pie, por lo demás están equipados de forma idéntica a los otros caballeros de su orden.

LOS MAGISTRADOS

Gran parte del gobierno civil de Middenheim está en manos de un pequeño grupo de hombres: los tres Magistrados, Eberhard Richter, Erich Kalzbad, y Hannes Brucker. Los Magistrados tradicionalmente visten con ropas grises, adornadas con broches de oro en forma de balanza.

Los magistrados están todavía en la ciudad, supervisando el gobierno civil y asesorando en cuestiones de derecho al Comandante Schutzmänn. En general se mantienen alejados de la población de la ciudad, evitando los enredos personales que podrían llevarles a acusaciones de parcialidad o corrupción. Desde que un escándalo hace unos años llevó a la sustitución de los tres Magistrados en circunstancias que todavía no están claras, los actuales titulares son extremadamente cuidadosos para hacer una demostración de la integridad e imparcialidad.

EL SACERDOCIO

Como era de esperar, el sacerdote de mayor influencia en Middenheim es el Sumo Sacerdote de Ulric, que ostenta el título tradicional de Ar-Ulric ("Hijo de Ulric" en el dialecto Teutógeno antiguo). Con la combinación de su autoridad espiritual como sumo sacerdote y su poder militar como comandante supremo de los Templarios del Lobo Blanco, ocupa el segundo lugar en importancia solo tras el Graf, y hay muchos devotos seguidores que le colocan, al menos, en igual importancia que el Graf. En la actualidad, Ar-Ulric lidera los Templarios del Lobo Blanco en el exterior, y el sustituto Sumo Sacerdote Claus Liebnitz está al cargo del templo.

El culto de Sigmar ha realizado grandes esfuerzos para mantener una fuerte presencia en Middenheim, a pesar de (o quizás debido a) la profunda rivalidad entre los seguidores más devotos de las dos deidades. Como deidad protectora del Imperio, la presencia del templo de Sigmar, (el segundo más grande en Viejo Mundo) recuerda a los ciudadanos de Middenheim sus vínculos con Altdorf y el Emperador. Este recordatorio no es siempre bien apreciado. El sumo sacerdote del templo de Sigmar cuenta con el sonoro título de Alto Capitular, y en la jerarquía del culto es el segundo sólo tras el Gran Teogonista en Altdorf.

La sigue en importancia la gran sacerdotisa de Verena, la cual es a veces llamada a consulta junto a los Magistrados en materia de justicia. Los sacerdotes y sacerdotisas de otros cultos tienen prestigio, según su rango, pero no son políticamente poderosos.

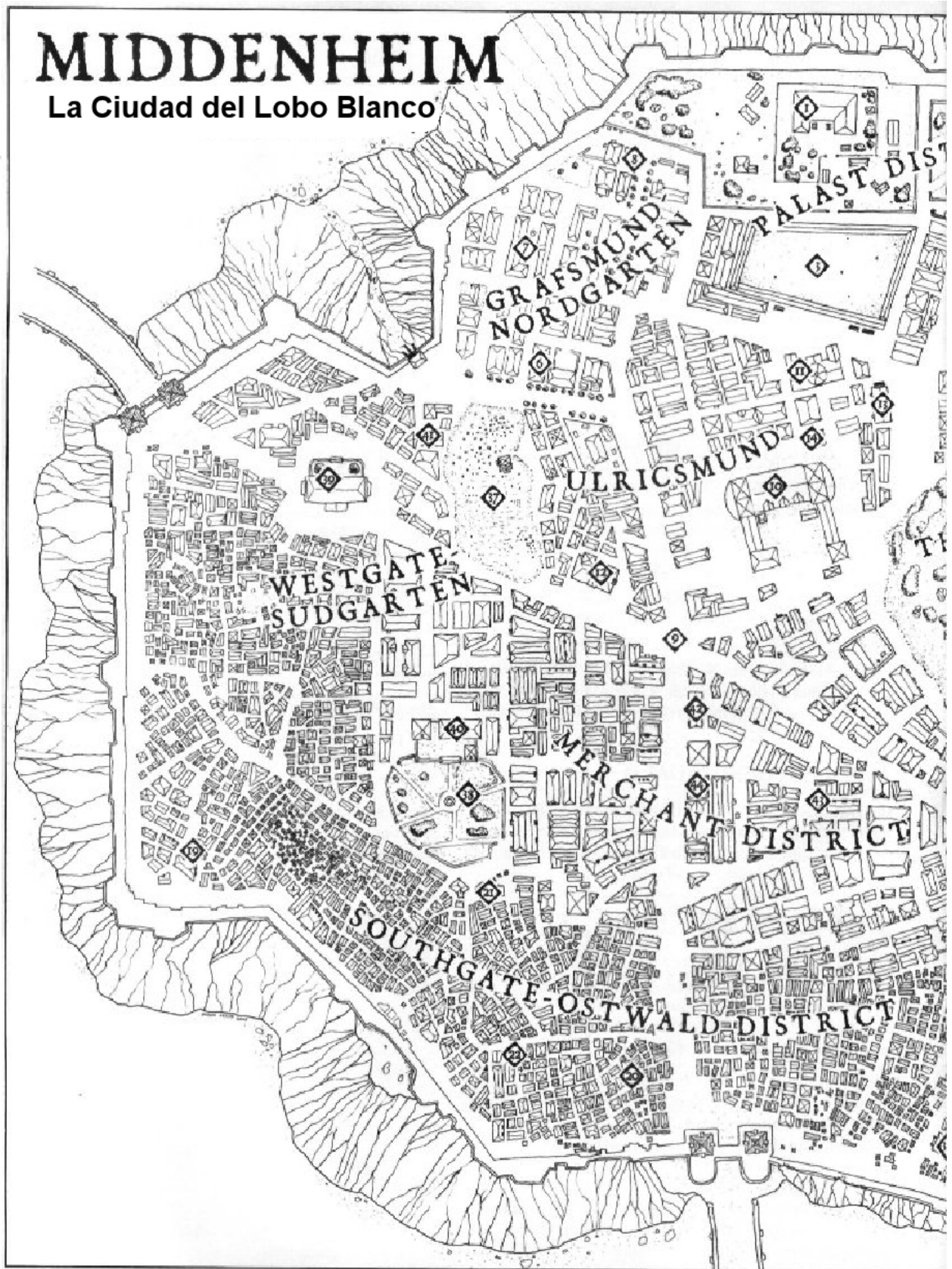
LOS HECHICEROS

El jefe del Gremio de Hechiceros y Alquimistas (página 23) se titula Alto Hechicero de Middenheim, y además de sus deberes como maestro del gremio asesora al Graf en los asuntos mágicos y ayuda a los mariscales de Midden en el mantenimiento de las defensas mágicas de la ciudad. En tiempos de guerra, el Alto Hechicero sirve de enlace con los mariscales Midden para prestar apoyo mágico a las fuerzas militares de la ciudad.

El Alto Hechicero está actualmente fuera de la ciudad, junto con la mayoría de los miembros del gremio que tienen la capacidad de efectuar conjuros ofensivos. Unos pocos se han quedado para ayudar al Comandante Schutzmänn y a la Guardia de la Ciudad a mantener el orden y al restablecimiento de las defensas de la ciudad; están bajo el mando del suplente del Alto Hechicero Janna Eberhauer.

MIDDENHEIM

La Ciudad del Lobo Blanco





Localizaciones

Distrito Palacio

1. El Middenpalace
2. El Königsgarten
3. La Plaza de los Mercaderes

El Gran Parque

4. Estadio Bernabau
5. El Barco Teatro

Grafsmund-Nordgarten

6. El Porvenir
7. El Descanso del Graf
8. El Ganso de la Cosecha

Ulricsmund

9. El Monumento Conmemorativo de la Peste Negra
10. Templo de Ulric
11. Templo de Verena
12. El Gremio de Fisicos
13. La Comisión
14. El Begierbaden

Altmarkt-Altoquartier

15. El Excelentísimo Gremio de Letrados
16. La Última Gota
17. Matadero de Fleischer
18. El Hogar Ardiente

Southgate Ostwald

19. La Rata Ahogada
20. Prestamista Pfandleiher
21. El Hospicio de los Obreros
22. Cervezas Dragón

Neumarkt - Eastgate

23. La Real Escuela de Música
24. La Luna Cantarina
25. La Perdición del Templario
26. Oficinas de La Comisión
27. Coches Roca del Castillo

Freiburg

28. Templo de Signar
29. Mesón del Bruido
30. La Luna Roja
31. Gremio de Hechiceros y Alquimistas
32. Colegio Teológico

El Wynd

33. Capilla de Grungui
34. Gremio de Albañiles y Arquitectos
35. Oficinas de La Comisión
36. Gremio de Ingenieros Enanos

Westgate - Sudgarten

37. Parque de Morr
38. Grunpark
39. Templo de Shailya
40. Templo de Myrmidia
41. El Asno Risueño

Distrito Mercante

42. El Gremio de Mercaderes
43. La Comisión de Comercio
44. Diligencias Lobo Veloz

- LA CIUDAD DE - MIDDENHEIM

La parte superior plana del Fauschlag, donde se encuentra Middenheim, mide mas 1,5 kilómetros de ancho. Las Murallas de la ciudad extienden los acantilados casi verticales hacia arriba, y encierran completamente la ciudad.

En la actualidad Middenheim se encuentra en una especie de paradoja. Está a la vez, más hacinada y menos concurrida que de costumbre. El hacinamiento se debe al gran número de refugiados que buscaron refugio tras sus paredes cuando las fuerzas del Caos se acercaban. Los que pueden se alojan con familiares, otros en las posadas de la ciudad si tienen los medios y si no los tienen duermen en las calles o en chabolas precarias. Sin embargo, a pesar de este aumento de la población, Middenheim se desarrolla más lentamente que antes del asedio.

La principal razón de esto es que el Graf, junto con la mayoría de la nobleza masculina y el ejército permanente, están lejos acabando con los restos de las fuerzas de Archaon. Junto con él han ido los Caballeros Pantera, el Sumo Sacerdote Ar-Ulric, junto con los Templarios del Lobo Blanco y la Guardia de élite Teutógena y muchos de los hechiceros más poderosos de la ciudad. El Graf ha nombrado al Comandante de la Guardia de la Ciudad para mantener la paz y la ley en su ausencia, y los otros han dejado sus negocios en manos de sustitutos, pero poco se está haciendo en su ausencia, excepto por los esfuerzos para reparar los daños causados por el asedio. Hay una clara sensación de que la vida todavía no ha vuelto a la normalidad y sólo lo hará una vez que el Graf y el ejército regresen.

Los alimentos frescos escasean debido a que muchos campesinos aún están en la ciudad, dado que sus granjas fueron devastadas por Archaon y sus seguidores. Nadie sabe qué tipo de cosecha, (si las hubiera) llegará de las granjas y campos de Middenland este año, o cómo la gente sobrevivirá el invierno sin ninguna comida almacenada. El Señor Ulric quizás sea misericordioso este año, alejando sus heladas de los cultivos y sus lobos de los rebaños. Seguramente sabe lo que su pueblo ha sufrido.

Las páginas siguientes ofrecen una breve descripción de los diferentes distritos de la ciudad, junto con descripciones de los lugares reseñables.

LAS CALZADAS Y PUERTAS

Cuatro grandes calzadas elevadas convergen en Middenheim, cada una dirigiéndose a una de las puertas fortificadas de la ciudad. Todo el mundo se maravilla del modo en que se pueden derrumbar para evitar que los atacantes lleguen a las puertas.

Las cuatro calzadas elevadas se encuentran en pie, aunque la Calzada Este está muy dañada y se ha cerrado hasta que se puedan efectuar las reparaciones. En el segundo día del asedio, las fuerzas de Archaon atacaron a lo largo de la Calzada Este, y los hechiceros desencadenaron su derrumbe. Sin embargo, los brujos que acompañaban al Señor del Fin de los Tiempos respondieron rápidamente con sus propios hechizos: sobrenaturales parras de metal y alambres con



espinas de piedra, surgieron desde el suelo uniéndose a la destrozada calzada. Estos enlaces antinaturales siguen sujetando la calzada, y los sacerdotes de la ciudad están trabajando en conjunto con los arquitectos y albañiles Enanos para eliminarlos y reparar la calzada.

DISTRITO PALACIO

La gran Middenpalaz está contra la pared norte de la ciudad. Al este del complejo del palacio se encuentra la Königsgarten, la cual una vez fue el parque privado adjunto al palacio, pero ahora está abierto al público. Al sur del palacio se encuentra La Plaza de los Marciales, que es utilizada como patio de armas por las fuerzas militares de la ciudad, así como lugar para grandes eventos públicos durante la temporada de carnaval de la ciudad.

EL MIDDENPALAZ

El Middenpalaz es un complejo de edificios dispuestos alrededor del palacio del Graf. Estos incluyen el principal juzgado de la ciudad, el cuartel general de los Caballeros Pantera y las oficinas y residencias de los nobles de la ciudad y de diversos funcionarios. Verjas de hierro claveteadas de 5 metros de altura rodean el complejo de palacio, las puertas se encuentran custodiadas día y noche, y la entrada sólo es posible mediante invitación. El Palacio Interior (que contiene la residencia del Graf, el mausoleo ducal, la Casa de la Moneda y la tesorería), está rodeado por una verja similar, y también está fuertemente custodiada.

Las murallas, al norte del palacio estaban fuertemente defendidas durante el asedio, y a pesar de algunos daños superficiales aún permanecen sólidas. Sin embargo el complejo del palacio si sufrió daños considerables.

EL KONIGSGARTEN

Este jardín ceremonial sufrió mucho durante el asedio, pero no a manos de los atacantes. Como espacio abierto más cercano a la Puerta Norte, era utilizado como área de descanso y almacén de suministros para los defensores de esa parte de la ciudad, y parte de él fue arrancado y se plantó con cultivos para el caso de un asedio más prolongado. De acuerdo con el arboricultor ducal tomará años, si no décadas que el trabajado césped y los arbustos cuidadosamente podados, recuperen su antigua gloria.

El tramo de muralla que transcurre a lo largo del borde norte del parque se derrumbó en un deslizamiento de tierra provocado por un túnel de los atacantes. Si esto fue intencional o accidental se desconoce. Aunque normalmente abierto al público durante el día, los jardines han sido cerrados, mientras se reconstruye el tramo dañado de la muralla.

PLAZA DE LOS MARCIALES

Esta gran plaza se encuentra a pocos pies por debajo del nivel de las calles circundantes y se entra por unas cortas escalinatas que la rodean por todos sus lados. Durante el carnaval de la ciudad, está inundada, y actúa como lugar de celebración de espectaculares shows acuáticos; también en otras ocasiones es congelada mediante magia y utilizado para el patinaje. Durante la mayor parte del año, sin embargo, es un punto de reunión donde las tropas de élite de la ciudad (los Caballeros Pantera y los Templarios del Lobo Blanco) ejercitan la monta y tienen lugar otros actos públicos. En el centro de la plaza se encuentra una estatua de Graf Gunther Todbringer, un ilustre antepasado de los actuales Graf; a lo largo del lado norte y debajo de las rejas del palacio, están dispuestos varios bancos de madera.

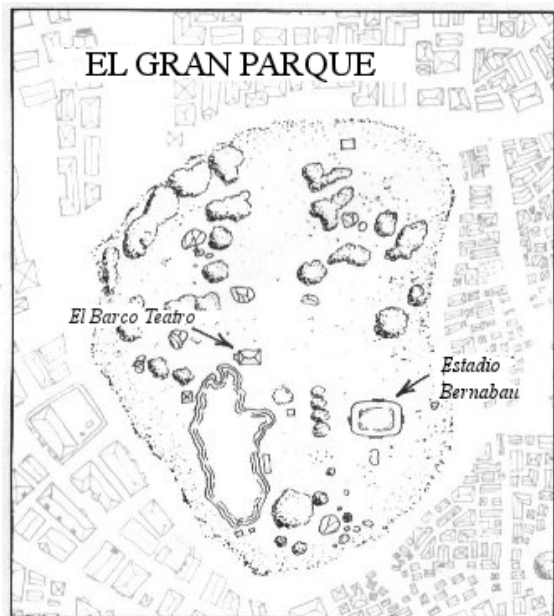
EL GRAN PARQUE

El mayor parque de Middenheim se encuentra aproximadamente en el centro de la ciudad, rodeado por una amplia avenida arbolada conocida como el Anillo Garten. Abierto todo el día, el parque alberga en su interior el Barco Teatro (uno de los bares más de moda Middenheim) y el gran estadio Bernabau. En el centro del parque se encuentra un lago ornamental, y el parque está además salpicado de fuentes y estatuas.

Entre las extensiones de hierba y los amplios caminos de grava hay varios invernaderos y viveros donde se cultivan plantas raras y exóticas, algunas para "educación y deleite" de los habitantes de Middenheim y otras para la investigación mágica y de hierbas. Al igual que el Königsgarten, el Gran Parque cae bajo el dominio del arboricultor ducal y su cuadrilla de jardineros.

Al estar en el centro de la ciudad, el Gran Parque ha sufrido menos por el asedio que el Königsgarten, pero, no obstante, muestra marcas de la reciente crisis. Lo más llamativo son





las chozas improvisadas y tiendas de campaña donde viven casi un millar de refugiados procedentes de los barrios periféricos que acudieron a Middenheim para salvarse del avance de las fuerzas del Caos. Sin saneamiento y con el agua corriente suministrada únicamente por el lago y las diversas fuentes, el olor está empeorando día tras día, y sin duda es sólo cuestión de tiempo antes de que estalle una gran epidemia. Al igual que en el Konigsgarten, algunas áreas del parque fueron arrancadas y plantadas con cultivos, que aún no han tenido la oportunidad de brotar. Unos cuantos emprendedores locales (conocidos eufemísticamente como los Barreños de Miel) han puesto en marcha negocios que transportan desechos del campamento de refugiados a los campos improvisados, para ser usados como abono.

ESTADIO BERNABAU

El gran anfiteatro de Middenheim es famoso en todo el Imperio. Con una capacidad de 5.000 espectadores -2.000 sentados en bancos madera, y el resto de pie-, ha visto muchos eventos deportivos, combates de gladiadores, desfiles y marchas militares y otros espectáculos.

Durante el asedio, el estadio fue requisado por las autoridades militares, y se utilizó para albergar a las tropas y el equipamiento de las fuerzas aliadas. A pesar de haber sido trasladados, todavía es posible ver las marcas donde las tiendas de campaña y edificios de registro estuvieron, distribuidos con precisión militar. En la actualidad, el estadio está vacío.

Los daños causados por el asedio son mínimos, aunque una parte de la base en el lado norte se encuentra ennegrecida por el fuego. Según los chismorreos locales, cuando los Elfos y Enanos aliados de los contingentes fueron alojados muy juntos las tensiones eran muy altas, y solo la estricta disciplina militar y los grandes esfuerzos en diplomacia evitaron el desastre.

EL BARCO TEATRO

Pintorescamente situado en las orillas del lago, el Barco Teatro una vez fue el gran favorito de los elementos más

comedidos de las clases altas de Middenheim. Su atmósfera romántica, junto con la flotilla de pequeños botes luminosos que podían ser contratados para viajes por la noche alrededor del lago, hicieron de él un lugar perfecto para una celebración tranquila o una cita respetable. A diferencia de lugares como La Perdición de los Templarios (ver página 21) los cabarets de la cena en el Barco Teatro eran espectáculos finos, sin pizca de polémica.

Aunque no sufrió daños en el asedio, el Barco Teatro está luchando para mantenerse a flote (*pretende ser un juego de palabras que se refiere al negocio, no a que se esté hundiendo en el lago*). El negocio ha caído de forma alarmante debido a la creación en el parque del campamento de refugiados junto con la ausencia de la mayoría de sus clientes habituales (incluido el propio Graf). Los clientes de pago son raramente vistos en estos días, y el Barco Teatro está adquiriendo cada vez más renombre por los refugiados que se alinean fuera de su cocina con la esperanza de una limosna.

Sin embargo, los propietarios, Rolf Rosencrantz y su esposa Elise, hacen lo posible para mantener las apariencias y la sensación de que todo va bien (con la esperanza de que algún día sea así). Cada tarde cuando el sol se pone, las luces se encienden, las mesas están puestas, y el cuarteto de cuerda residente afina sus instrumentos. Si en el pasado era casi imposible conseguir una mesa sin conexiones en la alta sociedad respaldadas por generosas propinas, hoy cualquiera que pueda pagar la cuenta es recibido como un pariente lejano.

DISTRITO GRAFSMUND-NORDGARTEN

Situado entre el distrito Palacio y la Puerta Oeste, Grafsmund y Nordgarten son dos zonas residenciales ricas, donde se encuentran las casas de la alta sociedad de la ciudad. Grafsmund, que se encuentra más cerca del complejo del palacio, es la más rica de las dos, y donde las familias de la nobleza menor de la ciudad tienen sus grandes y ostentosas casas. Nordgarten es competencia exclusiva de los ricos comerciantes y otras personas de la (a menudo mirados por encima del hombro) "nouveau riche". Sus casas son generalmente de construcción más reciente que las mansiones nobles de Grafsmund, pero no son menos lujosas a la hora de mostrar la riqueza de sus propietarios.

El distrito sufrió sólo daños menores durante el asedio del Caos. Durante el día, es tan tranquilo y elegante como siempre. Por la noche, cuando tradicionalmente cobraba vida con multitudes frecuentando los muchos restaurantes y posadas locales, sigue estando tranquilo, debido a que muchos de los nobles de la ciudad están peleando con los Graf.

EL PORVENIR

Propiedad de Rudolf y Sigrud Buffer, El Porvenir es uno de los mejores hoteles y restaurantes de la ciudad. Ocupado por una clientela de visitantes adinerados que no tienen amigos o familiares en Middenheim (¡o que deciden no permanecer con ellos, aquellos que los tienen!), actualmente está lleno de nobles provinciales menores y otros refugiados ricos de los alrededores. Todas las habitaciones (12 individuales, 8 dobles) están llenas, y algunos clientes se ven obligados a compartir. Cuando hay una vacante, sin embargo, una habitación cuesta entre 5 co y 11 co por noche.

EL DESCANSO DEL GRAF

Ubicado en una de las calles más tranquilas del barrio noble, El Descanso del Graf está a cargo de Rolf y Ulrike Steinmeyer, una pareja de mediana edad sin hijos, que lo que más aman en el mundo es proporcionar un hogar lejos del hogar para "la mejor clase de invitados". Las diez habitaciones simples y diez habitaciones dobles están decoradas con sencillo buen gusto, y los propietarios mantienen un control discreto pero firme sobre cualquier griterío o comportamiento rebelde. Su portero, un enorme y corpulento mudo de Kislev conocido sólo como Boris, es muy particular acerca de la vigilancia de elementos escandalosos que puedan molestar a los huéspedes de la hostelería.

Al igual que El Porvenir, El Descanso del Graf está lleno hasta la bandera con los refugiados ricos de los pueblos y haciendas de los alrededores, a la espera de saber si es seguro regresar a casa y comenzar las reconstrucciones.

EL GANSO DE LA COSECHA

Situado en una ubicación privilegiada frente al extremo occidental del complejo del palacio, el Ganso de la Cosecha es mayoritariamente considerado como el mejor restaurante de Middenheim (si no de la totalidad de Middenland). Su lista de platos es extensa, pero incluso los platos más baratos cuestan alrededor de 9 co por cliente -aunque los que pueden permitirse el lujo de comer aquí se apresuran a afirmar que la calidad coincide con el precio-.

Sorprendentemente, dada su reputación, el Ganso de la Cosecha no está dirigido por un Halfling. El propietario es Fanamis Shassaran, un Elfo que vino a la ciudad hace algunas décadas con (según cuenta la historia) un carro cargado de oro, la mayor parte del que sin duda ha gastado en la compra y el equipamiento del Ganso de la Cosecha. Esto ha dado lugar a un animado debate en curso entre las clases altas de la ciudad acerca de las cualidades culinarias de Halflings y Elfos.

El restaurante lleva el nombre de la tradición de Middenland de comer ganso durante la cosecha, y de hecho este es el plato estrella de la casa, disponible todo el año y el artículo más caro en el menú a 20 co por ganso (que puede alimentar hasta ocho personas, dependiendo de su apetito). Los clientes son conocidos por declarar que después de probar este suculento plato, con su delicado y equilibrado relleno de frutas y especias, son absolutamente incapaces de comer ganso en otro sitio. Pero tal vez los más conocidos son los platos de postres -susurrantes y ligeras creaciones de frutas caramelizadas, licores cristalizados y otros tipos de ingredientes-.

El Ganso de la Cosecha es poco frecuentado por los Enanos y Halflings de la ciudad (los primeros, se dice, debido al acusado tono Elfo en la decoración y los segundos, al parecer, a causa del orgullo racial herido).

Durante el asedio, los comandantes Elfos aliados de la ciudad utilizaban el Ganso de la Cosecha como sede. Entre los refinados gustos de los clientes y la imposibilidad de obtener nuevas provisiones a través del cerco de las hordas del Caos, tanto la despensa como la bodega están seriamente afectadas, lo que obligó a Fanamis a eliminar varias de sus creaciones más exóticas del menú y reemplazarlas con lo que el llama cocina "Laurelorn rústico". Los platos son todavía cocinados magníficamente, pero son notablemente menos extravagantes. Fanamis está abierto a ofertas de aventureros con las habilidades adecuadas (especialmente



Elfos), para aventurarse fuera de la ciudad en busca de carnes exóticas, hierbas, frutas y hongos para avituallar el restaurante.

DISTRITO ULRICSMUND

Ulricsmund es un barrio de clase media que se extiende entre el Parque Grande (página 13) y el distrito de Nordgarten, al sur de La Plaza de los Marciales (página 13). Su nombre se deriva del hecho de que el gran templo de Ulric (el centro de culto a Ulric en todo el Imperio) se encuentra en su esquina suroeste.

Aunque menos grande que las casas de los Grafsmund y Nordgarten, las casas de Ulricsmund siguen siendo amplias y confortables. Están ocupadas principalmente por comerciantes de segundo nivel de la ciudad y los artesanos más ricos, aunque algunos sacerdotes de Ulric también viven aquí, para estar cerca del templo.

Este barrio sobrevivió el asedio casi intacto, aparte de algunos daños en algunas casas del Tempel Bahn. Un Dragón del Caos fue derribado allí por los lanzadores de proyectiles estacionados en el Gran Parque y la bestia herida causó estragos durante unos minutos antes de que los defensores pudiesen llegar y matarlo.

MONUMENTO CONMEMORATIVO DE LA PESTE NEGRA

Esta estatua de bronce está frente al Templo de Ulric, en una encrucijada de dos de las principales vías de Middenheim, el Weg Occidental y la Sudetenweg. Representa a un hombre alto, bien formado con un niño en cada hombro. Lleva un casco coronado y su expresión muestra un gesto de noble gravedad; bajo sus pies, aplasta una gran rata de apariencia maligna, con la cabeza colgando de su cuello roto.

La estatua muestra a Gunthar Graf, quien gobernó la ciudad durante la peste Negra de 1111. Al dar la orden de sellar las puertas de la ciudad y matar a cualquiera que intentara entrar, salvó Middenheim mientras que miles perecieron en



los campos de los alrededores. Los alimentos escasearon durante los seis meses de cuarentena auto-impuestos, y cientos de ciudadanos de Middenheim murieron de hambre, pero la ciudad se salvó de la peste.

A raíz del asedio, se habla de erigir una estatua en un segundo lugar, esta última para conmemorar a los heroicos ciudadanos de Middenheim y aliados, que murieron defendiendo la ciudad del ataque del Caos. Aún no se ha abierto una suscripción pública oficial para la propuesta del monumento, pero eso no ha impedido que varios emprendedores (y embaucadores) de Middenheim vayan de

puerta en puerta recolectando donaciones "para el monumento al Asedio".

TEMPLO DE ULRIC

Una mezcla de castillo y catedral, el gran templo de Ulric es posiblemente el edificio más famoso de Middenheim. Los peregrinos vienen a la ciudad desde todo el Imperio, así como desde las tierras del norte más allá de donde se venera a los dios de los lobos y el invierno. Queda por ver el efecto que la destrucción generalizada de estas tierras por parte de Archagon y sus aliados tendrá sobre el comercio de peregrinación en el futuro.

El punto central del templo es la llama sagrada de Ulric. Según la tradición, el fuego fue creado por el mismo Ulric. Se apareció en una visión a Wulcan, el primer Alto Sacerdote e hijo del fundador de Middenheim, el jefe Teutógeno Artur. Elevándose sobre la ciudad, golpeó la roca con la cubierta de hierro del mango de su gran hacha de guerra Blitzbeil, y la plateada llama blanca comenzó su existencia. El dios profetizó que mientras esta llama sagrada continuara ardiendo, la ciudad y su gente perdurarían. Al despertar de la visión encontró la llama manando de la roca tras él, Wulcan no perdió tiempo en iniciar la construcción del templo de Ulric en ese lugar.

La bóveda del templo se encuentra a 36 metros de altura y está sostenida únicamente por su perfecto diseño arquitectónico, sin ayuda mágica. Esto le da al templo una acústica impresionante, que permite a un predicador en el púlpito ser escuchado por toda la congregación, sin tener que levantar la voz. El templo tiene capacidad para albergar a un millar de fieles a la vez.

Alrededor del templo se ha desarrollado un complejo de edificios, incluidos el alojamiento para los sacerdotes mayores, capillas privadas mantenidas por algunas de las familias más ricas de la ciudad, los archivos oficiales del culto de Ulric y varias otras funciones de apoyo. Las habitaciones ocupan la mayor parte de la mitad oriental del complejo del templo, junto con los diez pisos de la Gran Torre que los unen al templo principal. El templo cuenta también con varias torres menores.

LA LLAMA SAGRADA

Muchas leyendas rodean a la llama sagrada de Ulric. Como ya se mencionó, se dice que el dios mismo ha garantizado que la ciudad y su gente perdurarán mientras el fuego siga ardiendo.

Otra superstición popular es que la llama no puede dañar a un verdadero seguidor de Ulric. Este es el escrito más famoso en la historia de Magnus el Piadoso y el Año de la vergüenza. Con el Imperio dividido, tanto por la religión como por las ambiciones de los pretendientes al trono, el noble Sigmarita Magnus de Nuln llegó a Middenheim en secreto para hacer frente a las afirmaciones Ulricanas de que la religión de Sigmar fue en el mejor de los casos una herejía y en el peor de los casos una conspiración del Caos. Cuando el Sumo Sacerdote de Ulric le denunciaba desde el púlpito, cuenta la historia, que el joven Magnus se levantó de entre la congregación, despojándose de su manto para revelar su identidad.

"Si yo soy un blasfemo", dijo con calma, *"entonces el fuego de Ulric debería consumirme"*. Despojándose de su capa, se introdujo en la llama con paso firme y se volvió hacia su acusador. La llama no le quemaba y los presentes se pusieron de rodillas, reconociendo que este joven estaba favorecido por su dios.

Aunque los herejes sospechosos fueron sometidos en ocasiones a la prueba de la llama en los siglos pasados, las autoridades del templo de hoy desaconsejan firmemente a nadie a probar el favor de Ulric caminando por la llama. Cada año, sin embargo, especialmente durante la temporada de peregrinación de invierno, algunas personas lo intentan. La mayoría sufren daños como consecuencia de ello, pero los sacerdotes con ojo avizor sacan a casi todos de la llama sagrada antes de que puedan ser heridos de gravedad. No se conocen milagros desde hace más de una generación.

TEMPLO DE VERENA

En el extremo norte del distrito Ulricsmund se encuentra el Templo abovedado de Verena, con la estatua de su diosa, en mármol gris, en la entrada y el anexo rectangular conteniendo la gran biblioteca del templo. Una lechuza dorada enorme, que alcanza los cuatro metros de alto, extiende sus alas sobre el altar principal.

Los eruditos y hechiceros de la ciudad, que también hacen uso de su biblioteca, asisten al templo con regularidad. Hay un debate permanente entre el templo y el Colegio Teológico sobre qué biblioteca es mayor. El Excelentísimo Gremio de Letrados también tiene una capilla privada en el templo, reservado para el uso de sus miembros.

GREMIO DE FÍSICOS

La sede del gremio está frente al Templo de Ulric. Sus fachadas de mármol atestiguan la riqueza de la comunidad médica de Middenheim. Para practicar la medicina dentro de la ciudad, se necesita tener una licencia expedida por el gremio; los médicos residentes están obligados a convertirse en miembros.

LA COMISIÓN

Este gris e inexpressivo edificio de una organización cuyo nombre completo La Comisión de Intereses Élficos, Enanos, y Halflings, es conocido por la mayoría de los ciudadanos de Middenheim simplemente como la Comisión. Representa los intereses de la población no humana de Middenheim, escuchando quejas y resolviendo los problemas. Aunque no es una organización gubernamental, La Comisión es un poderoso grupo de presión, y trabaja estrechamente con las autoridades de la ciudad.

EL BEGIERBADEN

No muy lejos del Templo de Ulric, una serie de fuentes termales manan de la roca. Los ciudadanos de Middenheim más devotos creen que son calentadas por la misma fuente que es responsable de la llama milagrosa del templo de Ulric. Construido sobre los manantiales, El Begierbaden es un balneario medicinal, muy favorecido por las clases altas de la ciudad y los visitantes adinerados.

DISTRITO ALTMARKT- ALTQUARTIER

El Altquartier, o Casco Viejo, está situado en la esquina sureste de la ciudad, al sur de la Puerta Este. Al lado está la Altmarkt o el Mercado Viejo, extendiéndose al oeste a lo largo del Gran Parque y lindando con el Wynd (ver página 24).

A pesar de su nombre, no hay pruebas de que el Casco Viejo fuese fundado antes que el resto de Middenheim. Fue en gran parte una zona de barrios bajos y gran parte de la zona fue severamente dañada en los combates que tuvieron lugar en torno a la Puerta Este. Como ya se señaló, la Calzada Este está cerrada por reparaciones y la Puerta Este se encuentra en proceso de ser demolida y reconstruida. Bajo licencia de las autoridades de la ciudad, una alianza de constructores locales y los especuladores inmobiliarios están en proceso de limpiar los barrios pobres para dar paso a una reurbanización. Su plan es la construcción de viviendas de clase media y aburguesar la zona, sin pensar aún que les darán a los habitantes desplazados del Mercado Viejo para vivir.

El Mercado Viejo es una zona de almacenes, mercados, y algunas viviendas, donde las mercancías introducidas a través de la Puerta Este eran procesadas y vendidas. Al estar más lejos de la puerta que el Casco Viejo, sufrió daños menos graves en el asedio, pero todavía enfrenta problemas. Con el cierre de la Puerta Este y su calzada, el comercio viene ahora a través de las otras puertas de la ciudad al Mercado Viejo. La Puerta Norte está ahora recibiendo gran parte del tráfico que usaba la Puerta Este para entrar en la ciudad, en beneficio del Nuevo Mercado (véase página 20), que está más cerca de la Puerta Norte. Debido a que el área circundante está apenas comenzando a recuperarse de la destrucción causada por Archon y sus secuaces, entran a la ciudad menos bienes; pueden transcurrir muchos años antes de que frutas, hortalizas y el ganado puede ser producido localmente en las cantidades anteriores. Los tiempos difíciles han caído en el Mercado Viejo, y se habla de tirarlo abajo y ampliar el Nuevo Mercado para servir a toda la ciudad.





EL EXCELENTÍSIMO GREMIO DE LETRADOS

Este rimbombante título pertenece a la organización que gobierna y representa la profesión jurídica de la ciudad, incluidos los jueces y abogados. La mayoría de ciudadanos le llaman simplemente la Asociación de Abogados. Los tres Magistrados (página. 9) son miembros de alto rango, y también lo es aquel que es alguien (o desee ser alguien) en la comunidad jurídica de Middenheim.

El gremio tiene su sede en un impresionante edificio de tres pisos en la esquina suroeste del distrito del Mercado Viejo, mirando de frente a la parte mágica y académica de la Wynd. Los más avisados se habrán percatado que los Abogados están bien situados, entre los mercaderes y los aprendices, y gran parte del gobierno.

El Gremio es la primera parada para cualquiera que necesite asesoramiento o servicios jurídicos en Middenheim, y la mayoría de los bufetes de abogados prominentes de la ciudad tienen oficinas allí. Los socios principales rara vez están en el lugar y sólo los clientes más ricos e influyentes alguna vez pueden reunirse con ellos en persona. Los oficinistas se ocupan de la mayoría de las investigaciones, pero los socios menores que dirigen las oficinas de la casa del gremio de vez en cuando pueden ocuparse de algún caso que sea especialmente complejo e interesante, o que prometa ser muy rentable.

Otra función importante de la Asociación es proporcionar un almacén de archivos judiciales de la ciudad, que incluye registros de casos que se remontan casi hasta a la fundación de la ciudad. Dado que gran parte de la ley Middenheim se basa en precedentes legales, los archivos son una fuente vital de conocimiento jurídico. Escribas ancianos (a menudo abogados retirados) buscan minuciosamente de forma metódica entre viejos y polvorientos documentos en busca de casos específicos y argumentos jurídicos que puedan afectar al resultado de casos actuales. Los estudiantes de derecho y los historiadores de la Histórica Collegium también hacen amplio uso del archivo.

LA ÚLTIMA GOTA

Situado en la esquina noroeste del Mercado Viejo, La Última Gota hasta ahora ha escapado indemne de los daños causados por el asedio y la demolición para la reconstrucción. Se trata de un lugar de techo bajo, con barra negra, cuyo letrero es una pequeña horca con un lazo corredizo, un ejemplo del humor negro que es característico del distrito.

La Última Gota siempre ha tenido fama de ser un antro de perdición, donde se puede comprar de todo (legal o no) si se paga lo suficiente. Es un importante lugar de reunión para los miembros locales de los bajos fondos, los más importantes de los cuales llevan sus negocios en las habitaciones superiores en lugar de hacerlo en la taberna con sus sucios reservados tras cortinas.

El propietario, Werner Wutend, es una figura imponente, con una cicatriz de aspecto horrible que le recorre el lado izquierdo de la cara desde la frente hasta la garganta. Se dice que es uno de los hombres más "conectados" de la ciudad, y su política es que la taberna es territorio neutral y las disputas se quedan fuera. Lo ha aplicado despiadadamente cuando ha tenido que hacerlo, y esto ha hecho que La Última Gota sea el punto de reunión elegido para negociar y resolver disputa entre las distintas bandas de delincuentes.

MATADERO DE FLEISCHER

Este solía ser el principal matadero de la ciudad, donde se traía el ganado desde el campo para ser sacrificado y despiezado antes de ser llevado a los mercados para su venta. Sin embargo, ahora está en ruinas, destruido junto con varios edificios vecinos por un disparo de un cañón infernal durante el asedio. Se han improvisado barreras alrededor del sitio, junto con señales pintadas a mano que prohíben el paso a los transeúntes.

Un gran cráter señala el lugar donde impactó el disparo del cañón infernal. La roca se fundió y ennegreció y algunas pocas plantas dispersas que crecen dentro y alrededor del sitio muestran mutaciones inquietantes: hojas en forma de manos, espinas venenosas y ocasionalmente una flor con una especie de cara humana en el centro, emitiendo un débil y continuo grito. Los nacimientos antinaturales son periódicamente limpiados con fuego, pero siguen creciendo de nuevo. Algunos lugareños afirman haber visto a ratas de tamaño inusual que salen de las ruinas de noche, con su cuerpo deformado y tergiversado por el mismo poder del caos.

EL HOGAR ARDIENTE

En el centro del distrito del Mercado Viejo hay un barrio conocido como "Pequeña Asamblea", donde viven la mayoría de los Halflings de Middenheim. La Pequeña Asamblea es bien conocida por sus excelentes restaurantes y posadas, y por mucho, el más famoso de ellos es El Hogar Ardiente.

El propietario, Silas Greenhill, ha creado una réplica de una acogedora casa de campo de La Asamblea, el menú se compone enteramente de platos tradicionales Halfling. El Hogar Ardiente también está construido a escala Halfling, debido a ello los visitantes

Humanos ocasionales encuentra algo desconcertante: los techos están a sólo 1,5 metros de altura, y los muebles pueden ser incómodamente pequeños para los no Halfling. Sin embargo, algunos ciudadanos de Middenheim de las otras razas aceptan de buen grado los inconvenientes que sufren por el sabor de la cocina. Para los Halfling de la ciudad, El Hogar Ardiente es un pedacito de su patria en una ciudad construida para la gente grande.

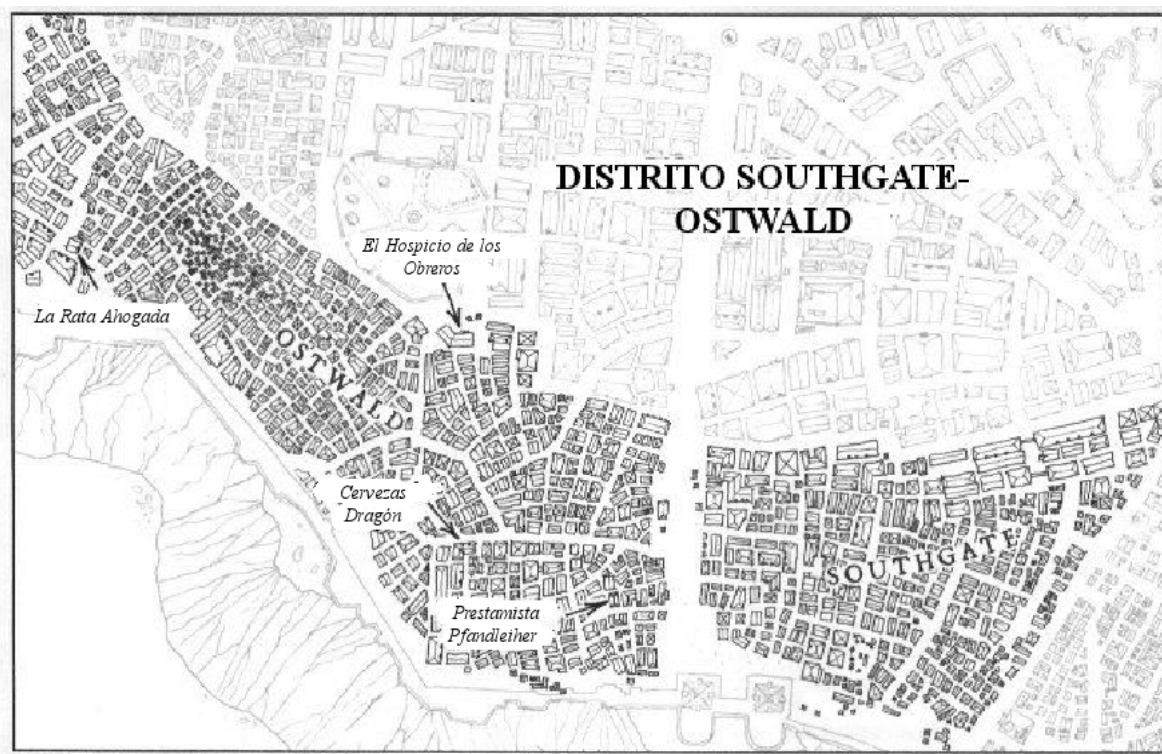
DISTRITO SOUTHGATE-OSTWALD

Situado a ambos lados de la Puerta Sur, en esta parte de la ciudad es donde la mayor parte de la clase baja tiene sus hogares.

Aunque carece de la reputación del Casco Viejo, Ostwald es conocido como un centro de actividad criminal y se rumorea que gran parte de los bajos fondos de Middenheim se ha trasladado hasta aquí desde las ruinas de su antigua morada. De hecho, la Guardia puede dar fe de que los cadáveres han empezado a aparecer en los callejones de Ostwald con más frecuencia que de costumbre y se especula que hay una guerra territorial en curso entre los Ostwaldianos originales y los recién llegados del Casco Viejo.

Si bien no más rica, Southgate es un área por lo menos en apariencia más respetable. Los edificios son modestos y bajos, pero en general bastante limpios y bien mantenidos.

Aunque no está tan gravemente dañado, como el Casco Viejo, este barrio todavía muestra señales de los daños causados por el asedio, sobre todo cerca de la Puerta Sur. Techos con parches y eventualmente algún edificio parcialmente demolido y abandonado.



LA RATA AHOGADA

La Rata Ahogada es una de las muchas tabernas de mala muerte presentes en las calles y callejones de Ostwald. Dirigido por una gran mole, un rufián barbudo llamado Johann Stallart, se compone de una simple habitación ahumada, de techo bajo, amueblada con media docena de maltratadas y toscamente reparadas mesas. Las peleas aquí son algo frecuente y un silencio amenazador llena la habitación cuando algún extraño entra.

Stallart es un respetado miembro de los bajos fondos de Ostwald, y en el sótano de la taberna hay una serie de cuartos secretos que a menudo sirve para esconder contrabando, así como una entrada al sistema de alcantarillado de la ciudad. Ambos están disponibles por un precio.

PRESTAMISTA PFANDLIEHER

Enclavada en una estrecha callejuela al lado de la Puerta Sur, esta tienda pequeña y sucia se distingue por su seguridad, puerta de roble reforzada mediante hierro cerrada con múltiples cerraduras, las barras de hierro en las ventanas y el sello del prestamista cuelga fuera. A través de la mugre de las ventanas, es posible vislumbrar parte del contenido de la tienda, los cuales son extremadamente variados.

Josef Pfandleiher es un flaco y desaliñado hombre que parece estar entre los cincuenta y muchos o sesenta y pocos. Lleva un sombrero de ala ancha con suciedad incrustada, incluso en su interior, y unas gafas agrietadas y sucias se mantiene precariamente de la punta de la nariz. Es capaz de estimar el valor de un objeto con una precisión asombrosa y, en general ofrecen entre un 25% y 50% del valor real de un objeto, dependiendo de lo bien que conozca al cliente. Al igual que muchos Ostwalderianos tiene un pie en los bajos fondos y es uno

de los más reconocidos espadachines de la ciudad. Si bien quizás no paga mucho, nunca pregunta de donde proviene nada.

EL HOSPICIO DE LOS OBREROS

En el extremo norte del Ostwald, a través de la calle Parque Verde (ver página 26), este simple, edificio de dos plantas fue una vez un almacén. Ahora, un cartel pintado a mano cuelga afuera, identificándolo como "Hospicio de los Obreros".

El hospicio fue fundado mediante una donación de uno de los ricos comerciantes de la ciudad, que (desconocido para la mayoría de Ostwald) hizo gran parte de su fortuna mediante modos poco honestos. Se ofrece alojamiento gratuito para los trabajadores que visitan la ciudad, con desayuno, a un precio modesto. Además de su función de beneficencia, es secretamente un campo de reclutamiento para matones y mafiosos, escogidos entre sus clientes más fuertes y menos escrupulosos.

El Hospicio está abarrotado. Además de albergar algunos de los refugiados, que ahora llenan la ciudad, también se ha convertido en la primera elección para los desplazados por la destrucción del Casco Viejo. A pesar de la rivalidad tradicional entre los Ostwaldarianos y el Casco Viejo, y a pesar de la guerra territorial que se está librando fuera, el gerente del hospicio Helmut Beckenbauer ha logrado mantener la paz en el interior. De hecho, El hospicio se ha convertido rápidamente en una zona neutral donde los dos grupos pueden reunirse y tratar de resolver sus diferencias pacíficamente.

CERVEZAS DRAGÓN

Esta pequeña fábrica de cerveza parece desierta. Un candado encadenado asegura las puertas, y un anuncio de desahucio clavado en la puerta refiere a las partes interesadas al Gremio de Hechiceros y Alquimistas. Su propietario era un alquimista Halfling registrado -un hecho al que muchos atribuyen la calidad de su cerveza-. Fue asesinado en el asedio, y hasta ahora los familiares no han podido ser localizados. Esto es muy raro en los Halfling, que suelen estar en estrecho contacto incluso con sus parientes más lejanos. Algunas personas han comenzado a murmurar que su nombre Hilberry Stilburg pudo haber sido un alias.

Desconocido por todos excepto por unos pocos clientes favorecidos, la elaboración de cerveza no era el único negocio de Stilburg. En un laboratorio subterráneo secreto, creó venenos, drogas y otras preparaciones de alquimia para los sombríos señores del crimen del distrito. Estas personas están muy interesadas en encontrar la sala de trabajo oculta, tanto por las valiosas sustancias que pueda contener como para asegurarse de que no hay pruebas de su vinculación con la operación de Stilburg. Varios asaltos no han tenido éxito buscando la bien oculta entrada al laboratorio, pero la fábrica desierta ha adquirido una inmerecida reputación de estar encantada.

DISTRITO NEUMARKT-EASTGATE

El Neumarkt, o el Nuevo Mercado, se encuentra frente al Mercado Viejo en el lado norte de la gran calle que se introduce en la ciudad desde la Puerta Este. Originalmente se negociaba con productos artesanales, mientras que el Mercado Viejo vendía productos alimenticios, pero el



Nuevo Mercado se ha ampliado hasta vender casi de todo. Todavía quedan los antiguos establecimientos con un tipo de producto organizados por calles y callejones, como la calle Smith, la Plaza de los Alfareros, Filas de Curtidores, pero cada vez son más los comerciantes del Nuevo Mercado que se están diversificando vendiendo carne, frutas y verduras, para consternación de sus vecinos en el Mercado Viejo.

El distrito Eastgate tiene una personalidad muy diferente. A lo largo de la Puerta Este hasta el borde sur de la Königsgarten (ver página 13) y la Puerta Norte, era la ciudad cultural y del ocio. Cuanto más al norte se va, más intelectuales son los entretenimientos que se ofrecen; cuanto más al sur, el nivel de la cultura y el buen gusto desciende, aunque los precios normalmente no lo hacen. Al igual que el Casco Viejo, las partes de este barrio cercanas a la Puerta Este han sufrido graves daños durante el asedio, no sólo de las armas de los asaltantes, sino también a causa de un fallido levantamiento organizado por cultistas clandestinos de Slaaneshi en uno de los barrios nocturnos más decadente.

LA REAL ESCUELA DE MÚSICA

Este gran edificio con cúpula está en el corazón del mundo cultural que está el norte del distrito Eastgate. Es el hogar de la orquesta de Middenheim y la compañía de ópera, ambos financiados por el Graf gracias a una larga tradición de mecenazgo de las artes. Durante la temporada de carnaval de Middenheim alberga una gran variedad de espectaculares entretenimientos para la elite de la ciudad, siendo el punto culminante del año.

Con el Graf y la mayoría de la nobleza masculina lejos de la ciudad, esta temporada está siendo más tranquila que de costumbre. Sin embargo, la compañía está organizando una serie de conciertos de tarde de música ligera para damas y niños olvidados. También está la función ocasional a beneficio de la población de refugiados de la ciudad, para apoyar a las viudas y los huérfanos de quienes murieron en el asedio, o para recaudar dinero para la reconstrucción de los edificios dañados y destruidos.

LA LUNA CANTARINA

Este cabaret-restaurant se encuentra en una pequeña plaza a unas cuantas calles al sur de La Real Escuela Musical. Bajo la dirección de Kirista Kallarial, tiene un estilo Elfo en la decoración, y como el Ganso de la Cosecha (página 15), es popular entre los habitantes élficos de la ciudad. Al igual que otros lugares de moda de la ciudad, actualmente está más tranquilo que de costumbre, aunque todavía conserva sus reservas legendarias de vinos de todo el mundo conocido, incluyendo vino Alto Elfo de Ulthuan zafiro (llamado así por su color y brillo).

Aunque una vez famoso por sus espectáculos, la Luna Cantarina hace mucho que no tiene un programa regular de espectáculos, como negocio ha caído demasiado para pagar los artistas, además de al personal. Sin embargo, cualquier persona que desee realizar uno para obtener donaciones sólo es bienvenido a hacerlo siempre que superen una audición para Kirista primero. Ella es una jueza muy astuta y con talento y no es fácil de impresionar.

LA PERDICIÓN DEL TEMPLARIO

Una vez fue el club nocturno más famoso de la alta sociedad de la ciudad, el lugar donde se encontraba La Perdición del Templario está ocupado por un gran espacio abierto, lleno de escombros carbonizados y maderas ennegrecidas. El edificio fue severamente dañado en el fallido levantamiento



EL CULTO DEL CETRO DE JADE

Al igual que las otras grandes ciudades del Viejo Mundo, Middenheim ha sido hogar de los seguidores del Caos, conspirando en secreto la caída del viejo mundo, o simplemente cediendo a sus propios placeres perversos. Hace varios años, la ciudad fue sacudida por el escándalo cuando se reveló que un culto llamado la Mano Púrpura, fiel a Tzeentch el que cambia las Cosas, había llegado a los niveles más altos del gobierno de Middenheim, y a la corte misma del Graf Boris Todbringer. Se tomaron medidas estrictas y los sectarios que no fueron capturados presuntamente han huido de la ciudad.

El Culto del Cetro de Jade, por otra parte, no tenía tan altas ambiciones. Reclutados entre los ricos vividores de la ciudad mediante la promesa de la satisfacción sin fin en placeres prohibidos, estos seguidores de Slaanesh el Príncipe Oscuro solamente buscaban saciar sus apetitos más oscuros sin ser molestados.

Todo eso cambió, sin embargo, con la aproximación de Archaon y sus fuerzas, en particular por el contingente Slaaneshi de Styrrkaar. Mientras sus seguidores asaltaban el Paso Sur, Styrrkaar ordenó al Cetro de Jade que se sublevaran en la ciudad y masacraran a los defensores desde dentro de las murallas. Los placeres que prometió como recompensa del éxito fueron tales que nadie se pudo resistir.

El levantamiento del Cetro de Jade no fue un éxito rotundo. Desde su base en un fumadero de vicio del Eastgate conocido como La Perdición del Templario, convocaron a un puñado de Diablillas (véase el *Bestiario del Viejo Mundo*, página 88), con la idea de atacar la Puerta Sur desde dentro y dejar que las fuerzas Styrrkaar entraran en la ciudad. Sin embargo, los sacerdotes del culto eran demasiado débiles e incompetentes para controlar las diablillas, las cuales corrieron salvajes por las calles del Distrito Eastgate. Debido a los continuos ataques de Archaon a lo largo del Paso Este, la Puerta Este fue uno de las áreas más fuertemente defendidas de Middenheim, y las diablillas fueron erradicadas por los hechiceros y los sacerdotes de Ulric tan pronto como aparecieron ante ellos. Los miembros del culto que sobrevivieron fueron detenidos y ejecutados y La Perdición del Templario fue arrasada hasta los cimientos.

del Culto Slaaneshi del Cetro de Jade (ver El Culto del Cetro de Jade, arriba), y se quemó poco después.

Un rumor local afirma que el fuego fue iniciado por cazadores de brujas para asegurarse de que se destruyeran todos los vestigios del culto, pero en realidad se trató de un hecho accidental de ciertos vecinos, buscando por las ruinas bebidas abandonadas y otros objetos de valor. Una antorcha cayó accidentalmente en un barril de aguardiente y, en menos de un minuto, el edificio se convirtió en un incendio infernal.

OFICINAS DE LA COMISIÓN

La Comisión de Salud, Educación y Bienestar fue creada por el Ayuntamiento, con la aprobación del Graf, para promover el bienestar de los ciudadanos de Middenheim. El edificio de piedra gris que albergaba La Comisión sólo se mantiene en pie hasta una altura de un metro. Como muchos de sus vecinos, fue alcanzado por balas perdidas dirigidas a la Puerta Este por las fuerzas de Archaon, y luego se encontró directamente en el camino de destrucción provocado por las diablillas convocadas por el Cetro de Jade. Mientras que se elaboran los planes para la reparación, La Comisión se encuentra temporalmente ubicada en el complejo del palacio (ver página 13).

COCHERA ROCA DEL CASTILLO

Roca del Castillo es una de las múltiples líneas de caravanas que presta servicio en Middenheim efectuando rutas hacia Altdorf y hacia el sur. Al lado de las oficinas se encuentra una gran posada, llamada Roca del Castillo, establos y una cochera totalmente equipada. El establecimiento en conjunto es propiedad de la empresa y actúa como un terminal y estación de reparación en sus rutas a Middenheim.

Las caravanas acaban de reanudar el servicio a Altdorf, y todavía sufren ataques ocasionales en el camino por

pequeños grupos dispersos de Hombres Bestia y otras criaturas. Para que los pasajeros se sientan más seguros, la empresa está contratando guardias para proteger sus caravanas hasta que se restablezca el orden. Cualquier persona con entrenamiento o experiencia militar y la capacidad de manejar un arma de fuego o ballesta pueden solicitar el puesto; el pago es relativamente bajo (1 p por día, más alojamiento y comida en las posadas a lo largo de la ruta), pero puede ser complementado con las propinas de pasajeros agradecidos. El guardia normalmente monta encima del carruaje, al lado del conductor, pero en áreas donde han sido notificados ataques recientes, también suelen ser contratados escoltas adicionales.

FREIBURG

Situado entre la Königsgarten y el Gran Parque, el distrito conocido como Freiburg es una amplia y frondosa avenida de casas bien decoradas. Aunque no es tan grande como la Grafsmund con sus grandes mansiones de la nobleza, Freiburg no obstante, es un barrio agradable y próspero. Su principal peculiaridad es que es el hogar de muchos de los estudiosos, hechiceros y sacerdotes de la ciudad. El famoso Colegio Teológico de la ciudad se encuentra aquí, así como el Templo de Sigmar y la sede del Gremio de Hechiceros y Alquimistas.

Existen multitud de pequeñas calles atestadas de pequeñas librerías, comerciantes de ingredientes mágicos, vendedores de antigüedades, y otros negocios similares. Se pueden encontrar pequeños cafés junto a ellos, pero la mayoría atienden solo en el desayuno y en el almuerzo, cerrando antes de la cena. Las tabernas son lugares populares para los estudiantes y los intelectuales donde se reúnen y discuten sobre magia, historia, arte, política, y cualquier otra cosa, y hay incluso una o dos galerías de arte enclavadas en calles laterales. Todo el barrio mantiene un aire ligeramente bohemio.

TEMPLO DE SIGMAR

Aunque el grueso de los Middenheimeses son devotos seguidores de Ulric, la deidad patrona del Imperio también tiene muchos seguidores en la ciudad, sobre todo, afirman los cínicos, entre los que desean el favor del Emperador. El segundo mayor templo de Sigmar en el mundo (después del de Altdorf, la capital del Imperio) está impresionantemente construido para asegurarse de que, incluso en el corazón del territorio Ulricano, Sigmar no es descuidado.

El sumo sacerdote es Werner Stolz, conocido por el sonoro título de Alto Capitular de Nordland, cargo que ha ocupado durante muchos años. Como uno de los sacerdotes de mayor rango en el culto de Sigmar, está bien considerado por el Gran Teogonista en Altdorf, y hay rumores de que algún día él mismo aspire a este elevado puesto.

EL MESÓN DEL ERUDITO

Esta posada es una de las más populares de Freiburg. Además de ofrecer comida y bebidas (incluida una excelente cena) y un lugar para pasar el día debatiendo sobre cualquier tema existente bajo el sol, tiene establo y dieciséis habitaciones bien cuidadas para el uso de profesores visitantes y otros viajeros de Freiburg.

El Erudito es propiedad de Hugo y Petra Schmidt y está lleno de antigüedades y curiosidades que Hugo ha acumulado a lo largo de los años, dándole un carácter un tanto excéntrico que muchos eruditos y asistentes encuentran de su agrado. Hugo se siente especialmente orgulloso de la colección de juegos de ajedrez que deja a disposición de sus clientes. Incluye ejemplares de marfil de lugares tan lejanos como Indo y Araby, así como antiguas colecciones de todo el Viejo Mundo. El propio Hugo es un excelente jugador de ajedrez y con buena disposición hacia todo aquel que le pueda ofrecer un juego desafiante.

LA LUNA ROJA

La Luna Roja es un cabaret, bar y club nocturno que siempre ha sido popular entre los habitantes más ricos de Freiburg, y de hecho de una amplia sección de los estratos superiores de Middenheim. La propietaria, Eva Dietrich, lleva como tal tanto tiempo que hasta los más viejos de sus clientes habituales no pueden recordar otro propietario, los chismes locales mas celosos afirman que debe su duradera belleza a la magia, o a algo peor.

La decoración general es lujosa. Con cortinas de terciopelo rojo con flecos de hilo de oro, el suelo se extiende cubierto con alfombras suaves y pieles de animales exóticos y farolillos llenan todo el lugar con una íntima luz roja. En la parte superior hay un pequeño casino, al que se accede solo mediante invitación.

Eva emplea a dos grandes porteros, Hannes y Karl, para mantener el orden, y su tamaño y fuerza asegura que rara vez los escandalosos socios-clientes causen problemas a los clientes de la Luna Roja. Karl perdió su mano derecha en la lucha de la Puerta Este, pero la ha reemplazado por un gran garfio de metal, que mantiene reluciente. El gancho se desenrosca, y por lo general lo quita si hay cualquier signo de peligro, dejando una tapa de latón lisa (y dura) que cubre el muñón de su muñeca. Aquellos que han sufrido ambos dicen que su golpe ahora es más duro que cuando había un puño de carne y hueso.



Como la mayoría de lugares de entretenimiento en Middenheim, la Luna Roja ha sufrido una disminución en el negocio, ahora que muchos de sus clientes habituales están luchando lejos. Sin embargo, Eva maneja la situación como de costumbre, y nadie que visite su establecimiento diría nunca que algo ha cambiado en Middenheim.

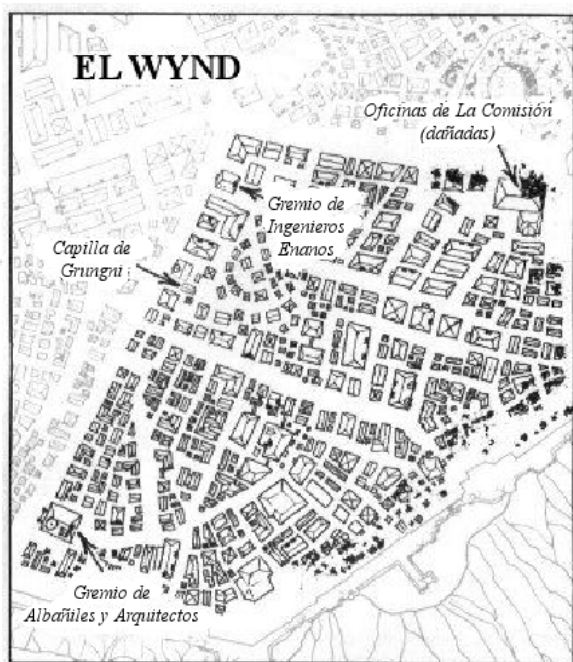
EL GREMIO DE HECHICEROS Y ALQUIMISTAS

Este edificio de tres pisos está construido con un estilo un tanto excéntrico, con torres y torreones que sobresalen en ángulos extraños. El Gremio de Hechiceros y Alquimistas es el responsable de supervisar todas las operaciones mágicas de la ciudad, y las peticiones de licencias para practicar la magia. También actúa como un organismo profesional que representa a los hechiceros y alquimistas de la ciudad, como lo hizo hace algunos años, cuando se opusieron duramente a la propuesta de introducción de un impuesto sobre los ingredientes mágicos.

El gremio comenzó como un club social informal para los asistentes, fundado por hombres y mujeres formados en los entonces nuevos Colegios de la Magia en Altdorf, pero con base en el norte de la capital imperial. Cuando el Graf Bertholdt preguntó a los asistentes si podían ayudar a defender la ciudad en tiempos de necesidad, los miembros del club decidieron formalizar el acuerdo mediante la fundación de un gremio. Se formuló una petición ante los Colegios de la Magia mediante una carta que fue aprobada, por lo cual ellos podían dar la bienvenida a hechiceros de las ocho órdenes. Desde entonces, el Gremio de Hechiceros y Alquimistas se ha convertido en uno de los pilares de Middenheim, proporcionando protección a la ciudad y regulando la actividad mágica en sus inmediaciones.

El Gran Hechicero Albrecht Helseher gobierna el Gremio. Helseher, un Hechicero Maestro, está actualmente en el exterior con el Graf y Ar-Ulric, al mando de los hechiceros que acompañan al ejército de Middenheim. En su ausencia, la Gran Hechicera Adjunta Janna Eberhauer dirige el Gremio.

En circunstancias normales, es posible para los miembros del gremio recibir entrenamiento en las diferentes aptitudes de magia, salvo Demonología y Nigromancia, las cuales son



ilegales en todo el Imperio. Sin embargo, muchos de los hechiceros más poderosos de la ciudad están lejos con el ejército, dejando menos instructores disponibles. Hay una posibilidad del 50% de encontrar instrucción mágica específica en el gremio en las circunstancias actuales.

Una licencia para practicar la magia dentro de las murallas de la ciudad cuesta un estándar de 1 co y es válida durante un año. La unión al gremio cuesta 12 co por año, e incluye el acceso a la surtida biblioteca mágica del gremio y las instalaciones de entrenamiento.

EL COLEGIO TEOLÓGICO

El Colegio fue fundado en 1762 para formar a los estudiantes para el sacerdocio de Ulric, y para promover el estudio y la difusión de los escritos religiosos del culto. Desde entonces, su alcance se ha ampliado en casi todos los campos de estudio y se encuentra entre los más importantes centros de aprendizaje en el Viejo Mundo.

Sin embargo, carece de un certificado Imperial que le otorgue la condición oficial de universidad, este hecho molesta a los Middenheimeses. Una campaña diplomática y política intenta desde hace mucho tiempo obtener un certificado para el Collegium, pero algunos atribuyen su falta de éxito a la intolerancia religiosa, señalando que las Universidades de Altdorf y Nuln son patrocinadas por la familia Imperial y la orden de Sigmar.

No obstante, el Colegio Teológico (conocido simplemente como "la universidad", como si hubiera sólo una en el mundo) está orgulloso de su independencia, y su biblioteca es una de las mejores en todo el Viejo Mundo. La mayoría de los estudiantes se matricula en un curso de tres años de estudio con alojamiento, que cuesta 50 co por año: esto es sólo para la matrícula, sin embargo, y una vez que el costo de los libros, equipos, materiales, e incluso los gastos de subsistencia y cualquier pequeño gasto diario se suman, el total puede fácilmente llegar a 200 co al año. Muchos estudiantes viven mucho más allá de sus posibilidades, especialmente cuando se trata de alimentos y bebidas.

EL WYND

Situado en la esquina sureste de la ciudad entre los distritos Altmarkt y Southgate, el Wynd consiste principalmente en talleres artesanales y almacenes de comerciantes. Los artesanos suelen vivir sobre (o al lado de) sus talleres, pero también hay algunas residencias sin talleres anexos.

El Wynd es un área de negocios, construido para ser más funcional que decorativo. La muralla de la ciudad entre las puertas Sur y Este vio a algunos de los combates más intensos del asedio, y las calles del Wynd que se encuentran más cercanas a las murallas compartieron parte de sus daños. Dado que es el barrio de origen de la mayoría de los constructores y albañiles de la ciudad, este daño se repara con mayor rapidez que en muchos otros distritos.

CAPILLA DE GRUNGNI

Los Enanos han formado parte de Middenheim desde los primeros días, cuando aliados Enanos excavaron un túnel a través de la roca para que Artur de Teutógeno pudiera conducir a su pueblo allí para fundar su ciudad. El Wynd es el hogar de la mayoría de la población Enana de la ciudad, y es aquí donde La Capilla de Grungni provee sus necesidades espirituales.

Para alguien que no sea Enano, la entrada de la capilla no es fácil de encontrar. Se compone de una entrada de piedra lisa situada entre dos talleres. Más allá de la puerta, un callejón cubierto desciende abruptamente, antes de tomar una curva cerrada por debajo de uno de los edificios. Cerca de doce metros debajo de la tierra, el túnel se abre en una caverna, que forma la parte exterior de la capilla. Aquí se encuentra una estatua de piedra magistralmente tallada de Grungni, apoyado en su pico después de abrir el camino hacia el mundo subterráneo para la raza Enana. Esto es lo más lejos que alguien no Enano ha llegado nunca en el santuario, sólo los amigos de confianza pueden llegar hasta aquí, y ningún Elfo ha puesto un pie aquí.

La capilla principal tiene una cámara interior, donde sólo los Enanos pueden entrar. Hay otra estatua de Grungni, aquí, esta vez de bronce forjado y decorada con gemas alrededor de su cintura y en su corona ornamentada. Se rumorea generalmente en los bajos fondos de la ciudad que esta estatua es realmente de oro macizo, pero no es cierto. Otro rumor afirma que La Capilla de Grungni contiene una entrada oculta a la Subciudad (ver página 28), pero las autoridades de la capilla declinan confirmar o negar este hecho.

EL GREMIO DE ALBAÑILES Y ARQUITECTOS

Aunque casi todos los albañiles y arquitectos Enanos de la ciudad son miembros del Gremio de Ingenieros (véase página 25), este gremio representa y supervisa a las otras razas. Hay una cierta rivalidad profesional entre los dos órganos, pero no hay sensación de malestar real, dado que rara vez se encuentran en competencia. Los clientes Enanos, y aquellos que deseen trabajos de estilo Enano van al Gremio de Ingenieros, mientras que los demás emplean este. Sólo los Ingenieros tienen la experiencia para el mantenimiento y reparación de las calzadas, y las comisiones oficiales se entregan con cuidadosa imparcialidad, para no crear ni malestar ni acusaciones de parcialidad.

La casa del gremio no es grande, pero tiene una presencia imponente. Sus paredes de piedra irradian una impresión de fuerza y estabilidad, como si fuese a durar para siempre. Aunque el exterior está golpeado y arañado por los combates recientes, ha resistido claramente las pruebas de las últimas semanas, mejor que muchas de las estructuras vecinas cercanas a la pared sur. En el interior, la delicada bóveda de abanico de su techo arqueado da testimonio de la habilidad de los miembros del Gremio, al igual que muchos otros detalles decorativos.

El gremio está a la espera de un auge de la construcción cuando el daño del asedio comience a repararse. Los libros de pedidos están llenos, y el ritmo de trabajo se espera que aumente aún más una vez que el Graf y el ejército regresen.

OFICINAS DE LA COMISIÓN

Al igual que La Comisión de Salud Pública, Educación y Bienestar (véase página 22), La Comisión de Obras Públicas es conocida también simplemente como "La Comisión" por la mayoría de Middenheimenses. Sin embargo, rara vez se da una confusión, debido a que generalmente resulta claro determinar según el contexto a que Comisión se refiere.

Se trata de un edificio gris, cercano al ángulo donde la muralla se introduce en la esquina sureste de la ciudad. Al igual que el Matadero Fleischer a lo largo de la carretera (página 19), ha sido muy dañada, y su personal (junto con sus mapas de calles de la ciudad y las alcantarillas, algunos de los cuales se considera tan delicado que tiene que ser ocultado a la opinión pública) se han trasladado a oficinas temporales en el complejo de palacio (ver página 13)

EL GREMIO DE INGENIEROS ENANOS

Este pequeño y discreto edificio se encuentra no muy lejos de la entrada a la Capilla de Grungni. Un túnel secreto conecta los dos, pero sólo los sacerdotes y altos funcionarios del gremio lo saben. A diferencia de la sede del Gremio de Albañiles y Arquitectos (véase página 24), la sede del Gremio de Ingenieros de Middenheim no actúa como escaparate de la habilidad de construcción de sus miembros, de hecho, fue construido para ser puramente práctico. El Gremio de Ingenieros no tiene necesidad de hacer publicidad.

La mayoría, si no todos los Enanos que pretenden ejercer la construcción o la ingeniería en Middenheim son miembros del Gremio de Ingenieros y también lo son muchos de los que se dedican a otras profesiones. El sindicato también actúa como un club social y de grupo político de la población Enana de la ciudad, duplicando algunas de las funciones de La Comisión de Intereses Élficos, Enanos, y Halflings. Sin embargo, muchos Enanos prefieren pasar por el Gremio y no por la Comisión, ya que es totalmente Enana y no está conectado con el gobierno de la ciudad. Por estas dos razones, afirman, es más conveniente confiar en el a la hora de asegurar los negocios y los intereses Enanos en Middenheim.

La membresía en el gremio está abierta sólo a los Enanos, y los posibles miembros deben pasar rigurosas pruebas de artesanía antes de que sean admitidos y autorizados a trabajar en la ciudad. Hace algunos años, el Gremio de Albañiles y Arquitectos intentaron atraer a sus filas algunos de los Enanos que fueron rechazados por el Gremio de Ingenieros. Sin embargo, todos prefirieron mejorar sus habilidades y volver a intentarlo con el Gremio de Ingenieros en lugar de unirse a una organización que trabaja a un nivel inferior, (y que incluso admite Elfos).

DISTRITO WESTGATE-SUDGARTEN

Esta zona se extiende a lo largo de ambos lados de la carretera que se introduce en la ciudad desde la Puerta Oeste. Es un barrio de casas de clase media, tiendas y almacenes.

El distrito Sudgarten (Jardín del Sur) toma su nombre del Parque Verde, que ocupa el extremo sur. Las calles aquí son más grandes que en el distrito de Westgate, y los edificios son en general más opulentos. Westgate es en realidad dos distritos, al norte y al sur de la carretera de la Puerta Oeste: al norte es frondoso y espacioso muy parecida a la Sudgarten, el hogar de varios de los templos menores de Middenheim, mientras que al sur de la carretera hay una zona más bulliciosa, que rebosaba de comercio antes del asedio.

La Puerta Oeste y la Calzada Oeste vieron su parte de combate, azotadas por los repetidos ataques de las fuerzas demoníacas de Be'lakor el Señor Oscuro. Sin embargo, los daños son menos graves que en su contrapartida del este. Fueron bombardeados desde el aire por Arpias portadoras de rocas y por tierra por las hordas demoníacas de Be'lakor y por la terrible Shadowstalker, una poderosa entidad demoníaca llamada para servirle. Aunque las piedras de las paredes y la puerta están ennegrecidas, picadas y agrietadas, y algunos edificios tienen los techos dañados por piedras perdidas, el daño no es tan amplio como en el lado oriental de la ciudad.

PARQUE DE MORR

En el extremo oriental del Norte del Westgate se encuentra el atestado cementerio conocido como Parque de Morr. No



está lejos del Gremio de Físicos (véase página 17), y los cínicos afirman que esto no es pura coincidencia. Como su nombre indica, el Parque de Morr es un espacio público abierto, así como un cementerio, pero es poco frecuentado. Es uno de los pocos espacios públicos de la ciudad sin al menos algún refugiado hacinado en chabolas.

Los lados norte y este del parque están cubiertos de criptas familiares y grandes mausoleos pertenecientes a los ricos y poderosos de la ciudad. Debido al espacio limitado en la parte superior de la Roca Fauschlag, el cementerio no tiene lugar donde expandirse, por lo que incluso una tumba en el los atestados sur y oeste del cementerio, está fuera del alcance de la mayoría de Middenheimeses. Los menos favorecidos son incinerados o enterrados a los pies de la roca fuera de las murallas de la ciudad.

Sin embargo, como a los miembros de las clases superiores les gusta señalar, el resultado de esto es que los que pueden permitirse el lujo de ser enterrados aquí por lo general tienen los medios para dotarse de bellos y bien elaborados monumentos. Como resultado de ello, el parque está repleto de estatuas, obeliscos, urnas sobre pedestales de piedra, y otros magníficos ejemplos del arte de la mampostería.

Cerca de la entrada norte del parque se encuentra un pequeño santuario a Morr. De acuerdo con la tradición, está completamente construido con piedra negra, y carece de cualquier tipo de ornamentación. Su entrada nunca ha tenido ninguna puerta, símbolo del dicho de que el reino de Morr está siempre abierto. Es aquí donde se llevan a cabo los servicios funerarios para aquellos que pueden pagar el entierro en el parque.

El número de muertos durante el asedio ha supuesto una pesada carga para el culto de Morr en Middenheim, cuyos sacerdotes y funcionarios se encontraron de pronto llamados a hacer frente a cientos, incluso miles de muertos en un solo día. Detrás de la capilla, fue allanada un área del cementerio reservado para los sacerdotes, y se creó una gran pira funeraria para recibir a los muertos. Se leía un servicio fúnebre abreviado por cada nuevo lote de cadáveres que llegaba y luego eran quemados, de modo que sus almas pudiesen volar rápidamente al reino de Morr y sus cuerpos permaneciesen a salvo del uso profano por parte de nigromantes y otros secuaces del Caos y para evitar que la cría de enfermedades amenazase a sus vecinos aún vivos.

Ahora la pira no es más que un gran montón de cenizas, con algunos fragmentos de hueso calcinado que aparece de color blanco brillante en la superficie. Una gruesa, capa de hollín aceitoso se aferra a todos los edificios y monumentos de los alrededores, llenando el aire con el olor a carne quemada. Los sacristanes que asisten el cementerio están enterrando las cenizas en el suelo a carretillas llenas, y mantienen el resto de la pila mojada para que el viento no esparza las cenizas por las calles y casas cercanas. Se habla de construir un monumento en este espacio a todos los que murieron en la defensa de la ciudad, con inscripciones en Eltharin y Khazalid así como Reikspiel.

Como en muchos cementerios por todo el Viejo Mundo, el Parque de Morr es el hogar de una gran bandada de cuervos, el ave sagrada de Morr. Por la noche, se posan en los árboles que rodean el parque, y durante el día planean fuera de los muros de la ciudad, alimentándose de los cadáveres putrefactos de los engarfiados Flayerkin que todavía cuelgan de la mampostería y la roca de debajo. Generalmente esto es considerado como un buen augurio: los devotos lo ven como una señal del triunfo de Morr sobre todas las vidas incluyendo al Caos, un comentario más práctico es que es bueno ver a los cuervos de Morr ayudando a limpiar la ciudad, al igual que sus vecinos de dos patas.

GRUNPARK

Grunpark (Parque Verde) está situado en la esquina sureste del distrito de Sudgarten, al que le da su nombre. Al igual que el Gran Parque (página 13), actualmente está lleno de un barrio de chabolas de refugiados. Ocasionalmente surgen luchas alrededor de las zonas cercanas a la fuente, debido a que es un suministro de agua fiable.

En su extremo sur, el parque limita con el notorio distrito de Ostwald (página 19), y las rivalidades entre los bajos fondos de los establecidos en Ostwald y los recién llegados del Casco Viejo a veces se resuelven en el parque. Ambas partes utilizan activamente el campamento de refugiados como campo de reclutamiento, en preparación para una guerra decisiva por el control del mundo criminal de Middenheim.

TEMPLO DE SHALLYA

Aunque más pequeño que los templos de Ulric y Sigmar, esta es una impresionante pieza de arquitectura, con revestimientos de mármol y frescos magníficamente tallados en el interior por el gran maestro Tileano Angelo di Remas. Adjunto al edificio del templo se encuentra un pequeño hospital, rodeado por un jardín de hierbas medicinales.

El Templo de Shallya se esforzó hasta el límite durante el asedio. No solo tenían que hacer frente a una corriente interminable de heridos en los combates, las sacerdotisas de Shallya tenían que estar también alerta contra las enfermedades. Feytor el Corrupto, un campeón de Nurgle, atacó la Puerta Oeste, junto con las hordas demoníacas de Belakor y los Hombres Bestia de Khazrak el Tuerto, pero gracias en gran parte a las sacerdotisas de Shallya, las plagas que Feytor trató de liberar en la ciudad fueron contenidas.

La tensión en el Templo de Shallya apenas ha disminuido con el levantamiento del asedio. Las sacerdotisas, ayudadas por seguidores devotos y voluntarios de toda la ciudad, han dirigido sus esfuerzos al tratamiento de los heridos y a socorrer a los miles de refugiados que se agolpan en la ciudad, así como a los Middenheimeses que perdieron sus hogares en el ataque. La enfermería sigue llena hasta rebosar, y todo el espacio disponible está siendo utilizado para tratar a los enfermos o dar vivienda a los desamparados.

TEMPLO DE MYRMIDIA

Los visitantes se sorprenden al encontrar un templo a Myrmidia en la Ciudad del Lobo Blanco, ya que ella y Ulric están largamente enfrentados en el mito y la historia. Este pequeño templo fue fundado hace varios siglos por una unidad de mercenarios Tileanos que prestaban servicio en Middenheim durante la Edad de los Tres Emperadores. Es una estructura modesta, pero sus tres sacerdotes residentes lo mantienen en funcionamiento con las ofrendas de los visitantes y las donaciones de unos pocos miembros de alto rango del mando militar de la ciudad.

EL ASNO RISUEÑO

Situado en una plaza, no muy lejos del Parque de Morr el Asno Risueño fue el lugar favorito de los jóvenes y modernos para ver y ser visto. Se quedó en segundo lugar tras La Perdición de los Templarios (página 21) en el exceso en el vestir y en el alcohol, pero era justamente conocido por su cabaret, que incluía a menudo mordaces sátiras sobre los ricos y poderosos de la ciudad. Su aire a disidencia política también lo hizo popular entre los estudiantes.

Hoy en día, el Asno Risueño se encuentra tapiado y abandonado. Los dueños de la taberna, Hans y Wanda Kaltenbrunner, la abandonaron y huyeron a Altdorf, cuando las fuerzas del Caos se acercaban. Durante el asedio, fue forzado y puesto en servicio como una enfermería, por orden del Graf, pero ahora se ha sellado de nuevo y espera el regreso de sus propietarios. Sin embargo, hay una tabla suelta en una ventana en la parte posterior del edificio, y un grupo de refugiados ha fijado allí su residencia en secreto como ocupantes ilegales. El personal del Templo de Shallya sabe de su existencia, pero no han informado a las autoridades.

DISTRITO MERCANTE

Este distrito se compone de los tres barrios adyacentes Geldmund, Kaufseit, y Brotkopfs. Si bien los comercios, talleres y almacenes se pueden encontrar en muchas partes de Middenheim, el Distrito Mercante es el centro comercial de la ciudad.

Brotkopfs y Kaufseit son casi exclusivamente barrios comerciales, llenos de almacenes y oficinas mercantiles, con alguna taberna ocasional de calidad razonable. Geldmund es donde la mayor parte de los comerciantes locales tienen sus casas (aunque no es tan grande como Grafsmund), los estratos superiores de la ciudad miran por encima del hombro a sus residentes por ser nuevos ricos, carecientes de linaje.

Al estar a cierta distancia de las murallas de la ciudad, el Distrito Mercante ha sobrevivido el asedio con daños mínimos. En un par de ocasiones, las multitudes de refugiados asaltaron varios almacenes en busca de alimentos, pero la Guardia de la Ciudad los detuvo rápidamente. Hoy en día, los almacenes están casi vacíos, dado que el comercio con el mundo exterior está todavía en proceso de ser restablecido. Los comerciantes del Geldmund guardan las apariencias y viven de sus ahorros, pero a muchos les preocupa en secreto que los tiempos difíciles no hayan terminado aún.

También tratan de mantener la apariencia de normalidad varios clubs y tabernas del Distrito Mercante. Los tres más conocidos (El Lamento del Paraíso, Las Armas del Templario y El Navío de Guerra) se mantienen en el negocio gracias en gran medida a la determinación de sus clientes habituales a gastar tan libremente como lo hacían antes del asedio. Estar (o parecer estar) en una grave situación financiera es una muestra de debilidad en los círculos mercantiles y, aunque los comerciantes de la ciudad han perdido tanto como el que más en los últimos meses, preferirían morir antes que admitirlo.

EL GREMIO DE MERCADERES

Estratégicamente colocado donde las carreteras de las puertas Oeste, Sur y Este confluyen, El Gremio de Mercaderes es un edificio de tres plantas impresionante, decorado con estucos elaboradas en estilo Tileano. Siempre un centro de actividad, es ahora uno de los lugares más concurridos en toda la ciudad. Aunque se realiza poca negociación real debido a las recientes interrupciones, y todo el mundo anda escaso tanto de reservas como de efectivo, los miembros del Gremio pasan su tiempo tratando de parecer ocupados y prósperos, mientras se vigilan entre ellos en busca de signos de debilidad financiera. Se rodean entre sí, como los tiburones heridos, esperando alguna señal de debilidad para decidir quién será devorado en primer lugar.

LA COMISIÓN DE COMERCIO

Formalmente conocido como La Comisión de Comercio, Industria e Impuestos, esta oficina del gobierno se creó para supervisar a la comunidad mercantil de la ciudad. Los burócratas designados demostraron no ser rival para la astucia y sutileza de los comerciantes, y en la actualidad casi todos los asientos del consejo de Administración de La Comisión están ocupados por un miembro de alto rango del Gremio de Mercaderes. Algunos miembros de alto rango del Gremio se han referido, en descuidos momentáneos, a La Comisión como "el anexo", y los comerciantes de la ciudad están efectivamente a cargo de fiscalizarse a ellos mismos.



La Comisión también tiene contactos con varios los gremios comerciales y de artesanos de la ciudad, y muchos tratos lucrativos han sido realizados dentro de sus puertas. Hoy en día, está embarcada en la búsqueda de precedentes en viejas leyes que le permita remitir el ingreso fiscal de nuevo a los comerciantes, para reanimar la economía de Middenheim.

DILIGENCIAS LOBO VELOZ

En teoría, las diligencias Lobo Veloz compite con las caravanas de Roca del Castillo (página 22) en las rutas del servicio de Middenheim, pero aunque existe una gran rivalidad entre las dos compañías, han compartido con eficacia el negocio de la ciudad. Mientras Roca del Castillo

sirve rutas a Altdorf y al sur, El Lobo Corredor controla los lucrativos trayectos a Marienburg y las rutas a la parte septentrional del Imperio.

Los establos de diligencias Lobo Veloz están muy tranquilos en este momento. Todos los caballos fueron requisados por el ejército, junto con la mayoría de los cocheros que empleaban. Los carruajes están parados en sus hangares, con sólo un par de cuidadores que se quedaron para cuidar el negocio. Las tierras al norte de la ciudad fueron las más afectadas por las fuerzas del Caos, y aunque de vez en cuando llega una caravana fuertemente custodiada de Marienburg, el camino está lejos de ser seguro. No está claro cuando será restaurado el servicio regular.

- LA SUBCIUDAD -

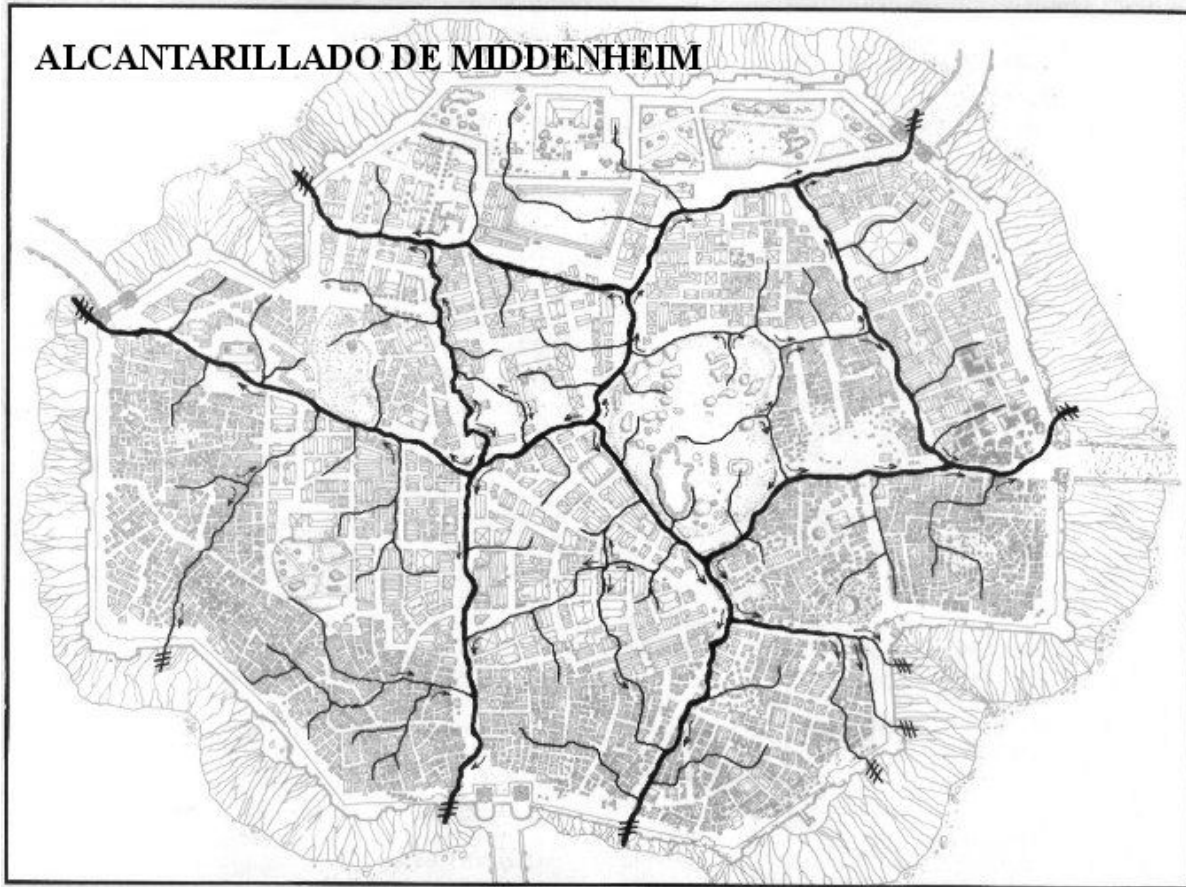
Los registros humanos de la historia cuentan que la roca estaba intacta cuando Artur y los Teutógenos la encontraron, y los acuerdos con los Enanos locales sólo tuvieron un papel menor a la hora de ayudarles a alcanzar la cima del sagrado Ulricsberg, pero los registros Enanos cuentan una historia diferente. Antes de que los humanos llegasen para fundar una ciudad aquí, la roca sobre la que ahora está Middenheim era conocida por los Enanos por Grazhyakh Grungni, o Torre de Grungni. Durante siglos, los mineros Enanos habían trabajado la roca, extrayendo un flujo constante de oro y otros minerales de su núcleo.

Los túneles bajo la ciudad casi condujeron a la caída de la ciudad durante el asedio de 1750. Los túneles fueron sellados, y desde

entonces los líderes de Middenheim han sido conscientes del riesgo que conllevaría un ataque por ahí. Sin embargo, han persistido las historias de extensas redes de túneles que todavía están abiertos debajo de la ciudad, y se han producido incidentes aislados de criaturas que brotan de la red de alcantarillado y causan estragos hasta que finalmente son destruidas.

Durante el asedio reciente, la Subciudad estuvo casi tan ajetreada como las murallas y puertas en la superficie de la Ulricsberg. Los Hombres Bestia sondearon varias veces el pie de la roca buscando aberturas, mientras que se llevaban a cabo feroces combates subterráneos contra las fuerzas de invasión Skaven con una fuerza mixta de luchadores de túnel Enanos y Cazarratas de la ciudad.

ALCANTARILLADO DE MIDDENHEIM



Inmediatamente después de la retirada de las fuerzas del Caos que rodeaban Middenheim, el Graf Boris ordenó un barrido completo de todos los túneles y cloacas conocidos, y el sellado de los túneles que se hubiesen roto. Esta medida se llevó a cabo con rapidez por el Gremio de Ingenieros Enanos (página 25), pero el hecho es que nadie sabe exactamente cuántos túneles hay. Innumerables construcciones de la ciudad tienen bodegas profundas, y durante siglos los túneles y las alcantarillas se han utilizado para transportar mercancías y realizar el tipo de negocio que se realiza mejor lejos de la superficie y del conocimiento de las autoridades. A más de un nido de sectarios del Caos se les ha encontrado realizando sus indescritibles ritos en secreto, en algún templo excavado en la roca bajo un edificio de apariencia inocente. E incluso los Enanos admiten que tomará algún tiempo descubrir la verdadera extensión de los nuevos túneles excavados por los Skavens durante el transcurso del asedio.

EL SISTEMA DE ALCANTARILLADO

Las alcantarillas de Middenheim se extienden hacia afuera y hacia abajo desde el centro de la ciudad, para finalmente expulsar los residuos de la ciudad por los lados de la Ulricsberg en puntos clave. Pesadas rejas de hierro sellan los puntos por donde salen de la roca, las cuales fueron reforzadas mediante magia en los primeros días del asedio a fin de evitar que fuesen utilizados en un ataque sorpresa contra la ciudad. Durante el asedio, fueron patrulladas regularmente por las fuerzas de Gatos de Alcantarillas (véase el esquema en esta página), Luchadores de túnel Enanos, y una variedad de tropas que de alguna manera sufriesen la ira de sus mandos. No era un destino popular, todos estaban de acuerdo en que alguien tenía que hacerlo, pero la mayoría de la gente pensaba que debía ser otro.

LOS TÚNELES SUPERIORES

Una extensa red de túneles se conecta a la red de alcantarillado en varios puntos. Las entradas para la mayoría de ellos han sido bloqueadas con escombros y otros residuos, pero no hay ninguna garantía de que todas hayan sido encontradas. Los túneles superiores normalmente se dividen en las siguientes categorías:

Bodegas

En muchas casas de Middenheim hay bodegas, y algunas de ellas (especialmente aquellas en las casas de los ricos) pueden ser muy extensas. Las bodegas además proporcionan frío, almacenamiento en seco para la alimentación y el vino, y muchas de las familias más ricas mantienen criptas privadas debajo de sus casas, así como cámaras acorazadas para sus riquezas. Los Enanos más ricos suelen tener amplias casas subterráneas, con el edificio de la superficie sólo como un guiño a la convención.

Las Catacumbas

El estado de hacinamiento del cementerio Parque de Morr (página 25) se debe en parte a su incapacidad para ampliarse hacia el exterior, pero (sin el conocimiento de la mayor parte de Middenheimeses), se ha ido expandiendo hacia abajo durante varios siglos.

A las catacumbas se accede a través de una trampilla oculta en la capilla de Morr; las escaleras conducen a un laberinto de túneles, criptas y osarios. Originalmente, este fue el lugar elegido para el entierro de la población Enana de la ciudad, donde podrían descansar, de acuerdo a la tradición, "en el

NUEVA CARRERA: GUARDIA DE CLOACAS

La Guardia de Cloacas es una fuerza especializada, bajo las órdenes de la Guardia de la Ciudad, cuyo propósito es mantener el sistema de alcantarillado y los subterráneos (ver página 28) seguro. Se requiere cierta cantidad de valor para custodiar los fétidos túneles bajo Middenheim, pero los guardias de cloacas con menos exigentes en su política de reclutamiento que otras fuerzas armadas —en parte porque casi siempre hay una escasez de voluntarios para esta peligrosa y desagradable tarea. Una patrulla típica de guardias de cloacas está compuesta de 6 a 8 miembros.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial puedes sustituir esta profesión por Vigilante con el permiso del DJ.

Esquema de Avances Guardia de Cloacas

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+10%	+5%	-	+10%	+5%	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Rastrear o Código Secreto (explorador), Percepción, Escalar, Buscar o Nadar, Movimiento Silencioso

Talentos: Desenvainado rápido o Resistencia a la enfermedad, Pericia subterránea

Enseres: Ballesta con 10 virotes, Linterna, Armadura ligera (Justillo de cuero)

Accesos: Carcelero, Miliciano, Campesino, Cazarratas, Rompescudo, Vigilante

Salidas: Mercenario, Cazarratas, Sargento, Rompescudos, Contrabandista, Veterano, Vigilante

dios roca que les dio nacimiento." Sin embargo, con las parcelas en el cementerio de la superficie cada vez más difícil de obtener, el culto de Morr llegó a un acuerdo con los Enanos, y una parte de las catacumbas, se puso a disposición para el entierro de otras razas.

Los sacerdotes de Morr siempre han sido sensibles al peligro de un ataque desde abajo. Un sólo nigromante que entrase en las catacumbas, podría levantar poco a poco un ejército y desatarlo sobre la superficie para causar un daño incalculable. Por esta razón, ha sido un secreto muy bien guardado, conocido sólo por los sacerdotes de Morr, los Enanos, y los gobernantes de la ciudad. Durante el asedio, las catacumbas, se vigilaron atentamente ante cualquier signo Skaven o de otros enemigos que apareciesen, pero siguió siendo seguro.

Los Contrabandistas de Túneles

Lo más difícil de defender es la red de túneles secretos que se ha creado durante siglos por los ladrones, contrabandistas y por cualquier otros que quiera moverse por la ciudad sin llamar la atención de la guardia en la superficie. Por su propia naturaleza, las autoridades saben de sólo una pequeña proporción de estos túneles, y se agregan constantemente enlaces nuevos y antiguos pasajes son descubiertos y sus usuarios arrestados.

PROYECTO DE SUPREMACÍA

Los Skavens han estado en los túneles de la SubCiudad desde tiempos inmemoriales. Los Enanos los combatían en sus minas de la Torre de Grungni mucho antes de que los Teutógenos llegasen y las repetidas campañas para expulsarlos de la Ulricsberg solo han tenido un éxito temporal. Sabiendo esto, el Graf Boris y los otros comandantes de la defensa de Middenheim estaban muy atentos de las amenazas que pudiesen surgir del subsuelo.

A medida que las fuerzas de Archaon y sus subordinados rodeaban poco a poco la ciudad, los puestos de observación en las murallas y torres informaban de avistamientos ocasionales de Skavens entre los sitiadores, pero no fue frecuente encontrarlos en la superficie luchando por el control de las puertas y pasos de la ciudad. En la lucha que llevó al cerco de Middenheim, los Skaven aliados lucharon junto a las otras fuerzas del Caos con efectos mortíferos, ahora, sin embargo, parece que estaban llevando a cabo un plan diferente.

Feroces combates subterráneos se centraron en una zona concreta en lo más profundo del corazón de la Ulricsberg. Si bien fueron expulsados de los túneles cercanos a la superficie con bastante facilidad, los Skavens lucharon a muerte para proteger este baluarte. Repetidos ataques de tropas especialmente entrenadas y grupos de aventureros endurecidos no hicieron mella en la resolución de los Skavens en mantener estas cavernas a toda costa. Al final, se optó simplemente en sellar todos los túneles de conexión, y defenderlos ante cualquier esfuerzo por reabrirlos. Los Skavens parecían contentarse con permanecer donde estaban, y no trataban de abrirse paso a través de los escombros.

La presencia de los Skavens por debajo de la ciudad se mantuvo en secreto, para evitar el pánico general. Tiempo después de que fuesen contenidos, el Graf concluyó, que no podrían hacer ningún daño. Pero había algunos sutiles signos de lo contrario.

Los documentos encontrados en el cuerpo de un Vidente Gris asesinado hacían crípticas referencias a un gran proyecto, el nombre del cual se traduce aproximadamente del Queekish como "Proyecto Supremacía". Había poca información sobre este proyecto aparte de su nombre. Se duplicaron los guardias en los túneles sellados, pero a parte de ello no hubo otras medidas evidentes que se pudieran adoptar. Los intentos por escudriñar el bastión Skaven mágicamente se vieron frustrados por una barrera de interferencias, que según algunos hechiceros indicaba la presencia de una gran cantidad de Piedra de Disformidad. Otros respondían con desprecio que tal concentración de Skavens indicaba sin duda la presencia de una gran cantidad de Piedra de Disformidad, sin ninguna necesidad de magia para saberlo.

Se enviaron exploradores a descubrir lo que los Skavens estaban tramando, sólo uno regresó con vida -por desgracia, estaba completamente loco, y las mutaciones le brotaron tan rápidamente que tuvo que ser sacrificado casi inmediatamente-. Entre delirios y tartamudeos mencionó un Gran Hemisferio, ubicado en una enorme caverna debajo de la ciudad y vigilado por legiones de Skavens, pero nadie fue capaz de dar sentido a sus palabras.

Cuando las fuerzas del Caos se retiraron de Middenheim después de quince días de asedio, los túneles sellados fueron abiertos, y se enviaron grupos de aventureros y tropas especializadas para determinar si la fortaleza Skaven había sido abandonada. Hasta el momento, ninguno ha regresado, y nadie (al menos nadie que esté a la vez vivo y cuerdo) conoce el verdadero significado y el alcance del Proyecto Supremacía, o la naturaleza del hemisferio vislumbrado por el trastornado espía. Muchos creen que fue una alucinación, provocada por la exposición prolongada a la misma Piedra de Disformidad que provocó sus mortales mutaciones.

Las sombrías figuras que controlan los bajos fondos de Middenheim se dieron cuenta rápidamente que tenían tanto que perder como el mismo Graf, si la ciudad caía en manos de las fuerzas del Caos. Por lo tanto, desplegaron sus propias fuerzas en la defensa de sus propias partes de la Subciudad. A pesar de que carecían de la amplia formación de los Gatos de Alcantarilla, Cazarratas y luchadores de túnel, los defensores fueron igual de eficaces en detener el avance de los Skaven. Hoy en día, los bloqueos están siendo eliminados lentamente y con precaución, ya que los bajos fondos al igual que el resto de Middenheim tratan de regresar a la normalidad

Los Sótanos del Palacio

Cualquier Middenheimes sabe que los bellos edificios del complejo del palacio (página 13) son sólo la parte exterior de una organización mucho más grande. Bajo el palacio está la cripta ducal, donde permanecen enterradas generaciones de Todbringers incluso junto a Grafs anteriores. También bajo el palacio están la casa de la moneda y la tesorería de la ciudad, junto con las cámaras que almacenan la fortuna privada del Graf.

Todas estas instalaciones están protegidas con las mejores trampas y defensas mágicas que se pueden obtener. A la

roca circundante se le ha aumentado su dureza hasta alcanzar la del diamante mediante rituales del Colegio Dorado, por lo que es casi imposible hacer un túnel a través de ella. Se rumorea, además, que una serie de poderosos espíritus de la tierra patrullan la zona, vinculados con encantamientos de manera que ataquen a cualquier intruso antes de que siquiera se acerque a las zonas excavadas.

Hay un insistente rumor de un pasaje secreto de escape, caracoleando hacia abajo desde los aposentos del Graf en el interior del palacio hasta los pies de la roca. Dicho pasaje existió una vez, pero los primeros Grafs Todbringer lo rellenaron y lo convirtieron de nuevo en roca sin fisuras, mediante una combinación de ingeniería Enana y rituales mágicos. La idea misma de un Graf Todbringer escabulléndose en secreto fue un insulto al sentido del honor familiar -y más práctico, un paso que podría ser usado para escapar de las cámaras privadas del Graf podía también utilizarse para infiltrarse en ellas.

El Subcamino

Los Enanos tenían en la Torre Grungni una próspera comunidad subterránea mucho antes de que los primeros humanos llegaran al lugar. Insospechada por la mayoría de la superficie, estas cámaras y pasajes están aún

perfectamente mantenidas por los descendientes de los Enanos que las hicieron (el respeto por la tradición y la artesanía no se merece menos). Este complejo se conoce con el nombre Khazalid de *Undgrin* ("El Subcamino"), y se encuentra en el corazón de la comunidad Enana de la ciudad.

Las entradas principales al Subcamino son a través de la Capilla de Grungni (página 24) y del Salón del Consejo del Gremio de Ingenieros Enanos (página 25). La mayoría de los Enanos son conscientes del túnel que une los dos edificios, pero sólo los de los clanes locales, y sus más cercanos amigos y aliados, conocen el verdadero alcance del Subcamino. Es demasiado pequeño como para calificarse como Fortaleza Enana, aunque algunos Enanos de Middenheim se refieren a él como Karak-Grazhyakh "la torre inamovible", con una mezcla de orgullo local y buen humor irónico.

El Subcamino es el más profundo de los complejos de túneles que enlazan directamente con la superficie, y los Enanos tienen una larga tradición en defenderlo contra las incursiones Skaven y otros invasores. Conociendo la desgracia que se produciría si un solo enemigo llegara a la ciudad a través de un túnel Enano, se aseguraron de que el Subcamino fuese una de las partes más seguras de la ciudad durante el asedio.

LOS TÚNELES PROFUNDOS

A pesar de haber estado más activos durante el asedio, los Skavens han estado trabajando en secreto bajo Middenheim durante siglos. Han habido relativamente pocos de ellos, y han luchado entre ellos en amargas guerras de clanes, así como cooperando de vez en cuando. Pero ellos no son el único peligro que se encuentra dentro de la Ulricsberg. En cuevas y túneles olvidados en el tiempo, los aventureros pueden encontrar todo tipo de peligros.

Hombres Bestia

Incluso antes de que el cacique hombre bestia Khazrak el Tuerto enviara exploradores a las cuevas de los pies de la Ulricsberg para encontrar un camino a la ciudad, la roca ha sido un conocido refugio de Hombres Bestia. Esto puede parecer extraño, pero los Middenheimeses nunca han tenido mucho interés en la tierra inmediatamente debajo de ellos. Se fían de las escarpadas paredes de roca para protegerlos, y, siempre y cuando las calzadas y las puertas sean seguras y los caminos estén despejados, tienden a ignorar todo lo demás.

La mayoría del terreno áspero y denso bosque, al pie de la roca nunca han sido despejados. Los viajeros de las calzadas pasan justo por encima sin reparar en él, y de vez en cuando aventureros y otros se aventuran en el bosque a la caza de Hombres Bestia, pero no se ha hecho ningún esfuerzo coordinado para dominar la zona. Es muy rocoso como para tener algún valor como tierras de cultivo, y nadie quiere vivir al pie de la roca, donde cae la suciedad de las alcantarillas de arriba. El asentamiento más cercano es el barrio pobre de Warrenburg, cerca del final de la calzada occidental, que ahora está en ruinas, después de haber sido completamente destruido por los sitiadores.

Los Hombres Bestia que viven aquí nunca se han vuelto lo suficientemente fuertes como para suponer una amenaza para la ciudad, y nadie ha visto ninguna ventaja en cazarlos y destruirlos. Algunos Middenheimeses llegaron a considerarlos, si no exactamente como mascotas, si



pertenecientes a la colorida fauna silvestre local que distingue a Middenheim de ciudades menores y los Caballeros Pantera de la guardia personal del Graf han adoptado una cabeza de Hombre Bestia como parte de su insignia.

A raíz del asedio, sin embargo, las actitudes están cambiando. La visión de un ejército de Hombres Bestia asaltando las calzadas y buscando formas de subir arriba a trabes del interior de la roca fue un sobresalto, y la gente de Middenheim se dio cuenta de lo peligroso que su autocomplacencia podría haber sido. Aunque el ejército de la ciudad está lejos y la guardia está ocupada, simplemente en mantener el orden, una serie de pequeños grupos independientes han organizado redadas coordinadas por todo el pie de la roca, para despejarla de Hombres Bestia y otras criaturas peligrosas que encuentren.

Además, La Comisión de Obras Públicas (página 25) ha anunciado un pago fijo, de 1co por túnel o cámara correctamente indicada en los mapas que se pueda agregar a sus gráficos de túneles existentes en la base de la roca.

FAUNA SILVESTRE

Además de los Hombres Bestia, criaturas más normales, pero no menos peligrosas, pueden guarecerse en las cuevas al pie de la roca. Estas podrían incluir osos y grandes felinos, así como otras criaturas.

En los bordes y en las cuevas que se abren más arriba en la roca pueden anidar criaturas voladoras. Águilas -incluyendo grandes águilas- podrían decidir anidar y reproducirse en esa región, y algunas de ellas podría darse cuenta que Middenheim ofrece un terreno fácil de caza para alimentar a sus polluelos. Asesinar tales criaturas protegerá a los ciudadanos, pero capturarlas vivas, especialmente las crías que son lo suficientemente jóvenes como para ser entrenadas, puede ser mucho más rentable.

Lugares Profundos, Obras Oscuras

En muchos cuentos oscuros se habla de profundas cuevas secretas en el corazón de la Ulricsberg, donde se pueden encontrar grandes peligrosos tesoros aún más grandes. La gran mayoría de ellos son cuentos. Algunos pueden incluso ser intencionadas estratagemas para atraer a los incautos aventureros a una emboscada de ladrones y otros tipos desesperados: los aventureros suelen tener dinero y equipos costosos y, un cuerpo limpiamente asesinado puede alcanzar un alto precio en el mercado negro de médicos y otros.

Sin embargo, algunas de las historias pueden contener algo de verdad. Muy por debajo de la ciudad, abandonados hace mucho, en túneles Skavens o minas parcialmente colapsadas (a pesar de que los Enanos dicen que sus minas no pueden

colapsarse aunque pasen siglos), quién sabe qué criaturas pueden estar al acecho, o qué planes desesperados, pueden estar en curso. Los Skaven y los Hombres Bestia no son los únicos vestigios que quedaron cuando Archaon retiró sus fuerzas; Los demonios pueden haberse guarecido en templos subterráneos y catacumbas hace mucho abandonados debajo de la ciudad, y otros pueden estar esperando para aprovecharse de la ausencia del ejército, preparando un ataque contra una ciudad que se siente segura.

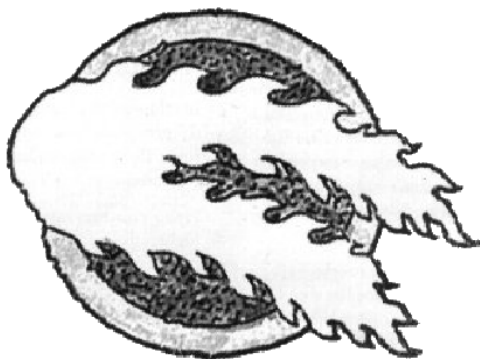
Para un seguidor de Nurgle, por ejemplo, las condiciones de insalubridad provocada por el asedio y la presencia de tantos refugiados en viviendas precarias es un regalo. Aunque más lenta que la batalla, la enfermedad mata con la misma seguridad y las condiciones están maduras para que se propague.

- IDEAS PARA AVENTURAS -

Es posible que desees llevar a cabo más aventuras localizadas en Middenheim antes, después o incluso durante los acontecimientos de este libro. He aquí algunas ideas de arcos argumentales para aventuras que pueden ampliarse por DJ emprendedores.

- La guardia ha visto extrañas figuras adorar el impacto del cañón infernal en el Matadero de Fleisher. Los jugadores deben investigar y descubrir lo que ha sucedido a los tan tontos como para ingerir trozos de los brotes...
- Diligencias Lobo Veloz necesita caballos nuevos si quiere volver a poner su negocio en marcha. Han enviado un agente al norte destino a Marienburg para comprar animales para el nuevo proyecto. El agente necesita protección en el trayecto de ida y ayuda para traer los caballos devuelta a Middenheim. Con los restos del ejército de Archaon dispersados por doquier, el viaje hacia el norte es muy peligroso.
- Los Caballeros Pantera están desorganizados. Corre el rumor de que su "mascota", una cabeza de Hombres Bestia, ha comenzado a hablar. Tres grandes jabalíes salvajes fueron vistos huyendo del recinto de las Caballerizas, y curiosamente, tres caballeros han desaparecido. La leyenda cuenta que el Hombres Bestia es un chamán, y ha convertido a los Caballeros Panteras en una especie de bestia. La única solución es encontrar los huesos del chamán y reunir a la cabeza con el cuerpo.

- Fanamis Shassaran del Ganso de la Cosecha está determinada a reabastecer su despensa. Apelaré a los PJs, sobre todo si hay uno o más Halfling en el grupo. Ha oído decir que el tren de suministros Imperial está a escasos días de distancia y sabe de un Halfling que trabaja para el Intendente. Está segura de que el Emperador nunca echaría de menos unos pocos manjares y aquellos que traigan sus productos de vuelta a Middenheim serán ricamente recompensados ¿Qué podría ir mal?
- Libros raros han desaparecido de la Theologica Collegium. ¿Quién está detrás de los robos? ¿Un señor del crimen codicioso, un deshonesto erudito, o un hechicero muy pillo? Al Collegium le gustaría que el asunto fuese tratado con discreción, dado que si los robos se hiciesen públicos sería una gran vergüenza.
- El escudero de un caballero bretoniano que ayudó a defender Middenheim ha estado buscando por los campos de batalla para conocer la suerte de su amo. El caballero no puede ser encontrado por ningún lado y el escudero está seguro de que aún vive. Tal vez los extraños Elfos del bosque de los espíritus se lo llevaron o tal vez fue esclavizado por los Bárbaros del Caos. La familia del caballero estaría muy agradecida, afirma el escudero, si su destino pudiese ser desvelado. Doblemente si el caballero fuese devuelto a casa.



LAS CENIZAS DE MIDDENHEIM

SENDEROS DE LOS MALDITOS, PARTE I



CAPÍTULO I: RATAS EN LAS PAREDES

En este capítulo, los aventureros se encontrarán implicados en el asesinato de uno de los primeros amigos que hicieron en Middenheim: el Padre Morten del Templo de Sigmar. Después de entregarle su precioso icono a él para su custodia, es encontrado horriblemente asesinado, y al parecer son las últimas personas que lo han visto con vida, y el icono está desaparecido. A medida que luchan para limpiar sus nombres, los aventureros descubrirán pistas que apuntan a Skavens infiltrados por debajo de la ciudad. En connivencia con sectarios en la superficie, los Skavens asesinaron al sacerdote y le robaron el icono por razones desconocidas. Los aventureros deben ir tras los pasos de Skavens por los túneles y pasajes de la Subciudad y se enfrentarán a los devotos en su guarida.

- COMENZANDO LA AVENTURA -

Esta aventura continúa *A través del Drakwald*, la aventura introductoria del libro de reglas de Warhammer Fantasy Roleplay. Los PJ han llegado a Middenheim de forma segura, portando la imagen de Sigmar que les fue entregada por el padre Dietrich en esa aventura. Su primera tarea es entregar el icono al Templo de Sigmar, de modo que pueda mantenerse a salvo. Si no has jugado *A través del Drakwald*, pero deseas empezar *Cenizas de Middenheim* de inmediato, a continuación, se puede leer el siguiente resumen a los jugadores:

Acabáis de llegar a Middenheim desde vuestro pueblo natal, que fue invadida por una gran fuerza de Hombres Bestia, uno de los muchos restos esparcidos de una fuerza enorme del caos que se extendió desde el norte, y que recientemente fue derrotado ante las murallas de la Ciudad del Lobo Blanco

Además de los refugiados que habéis acompañada hasta la seguridad, lleváis en vosotros una reliquia sagrada desde su santuario en la aldea: un antiguo icono con la efigie de Sigmar. En lugar de ver esta reliquia caer en manos de los Hombres Bestia, la habéis llevado a Middenheim con la intención de entregarla al Templo de Sigmar allí.

Los PJs, junto con los refugiados que han escoltado a Middenheim, son alojados temporalmente en el abarrotado barrio de Southgate Ostwald (véase página 19). Varios almacenes vacíos de aquí se han convertido en campos de refugiados. Voluntarios de la ciudad, supervisados por las sacerdotisas de Shallya, atienden a los heridos y enfermos y da otros tipos de ayuda también a los refugiados, muchos de los cuales llegaron a la ciudad únicamente con su ropa. Si bien esto puede ser una base temporal para los PJs, es evidente que los recursos de la ciudad -ya debilitada por el

asedio reciente- están estirados hasta el límite, y aquellos que puedan pagar el alquiler de los alojamientos en otros lugares son animados a hacerlo.

EL TEMPLO DE SIGMAR

Cualquier persona en Middenheim será capaz de dirigir lo PJs al Templo de Sigmar. Está situado en el distrito de Freiburg (ver página 22), no lejos de la Puerta Norte. Se trata de una estructura de piedra impresionante, no tan grande como el famoso templo de la ciudad de Ulric, pero lo suficientemente grande para sostener el Culto de Sigmar en una de las grandes ciudades del Imperio.

Al indagar en el templo, el grupo será remitido al Padre Morten, un sacerdote erudito que enseña en el Colegio Teológico de Middenheim (ver página 24), además de sus funciones en el templo. El padre Morten es un hombre bajito de unos cuarenta años, con el poco cabello de color marrón

grisáceo peinado de una manera graciosa. Sus ojos se abren un poco cuando los PJs le muestran el icono.

"¡Increíble!", dice. "¡Este es el icono de Sigmar mas antiguo que he visto nunca! Basta con mirar el oro todo el trabajo de los bordes, es Enano, estoy seguro de ello. ¡Y el estilo de los trajes de época, tiene la antigüedad suficiente para haber sido elaborado durante su vida! ¡Has traído un tesoro muy grande por cierto, y en nombre del templo, muchas gracias! "

El Padre Morten indica a uno de los sacerdotes iniciados del templo que de a los PJs 25co a cada uno como muestra de agradecimiento por el icono. También reciben cada uno un colgante de plata con forma de martillo (valor 5 co), como el usado por los sacerdotes del templo y de los seguidores más devotos de Sigmar.

- AYUDANDO A LA GUARDIA -

Cuando los PJs regresen del Templo de Sigmar, se encontrarán con un par de guardias de la ciudad de Middenheim esperándolos.

"Bienvenidos a Middenheim", dice el más alto de los dos, en un intento de parece agradable con solo un éxito parcial. "Al comandante de la guardia le gustaría hablar con ustedes acerca de los Hombres Bestia que habéis encontrado. ¿Si quisieseis venir con nosotros, por favor?"

Es evidente que los PJs no están en ningún tipo de problemas, así que no debe de preocuparles ir con los vigilantes. Si se niegan, sin embargo, un destacamento mayor de la guardia será enviado para llevarlos ante el comandante de la guardia, por la fuerza si fuese necesario.

ENTREVISTA CON EL COMANDANTE

El Cuartel General de la Guardia es un gran edificio de piedra plano cercano a la Puerta Sur. Una vez dentro, a los PJ se les indica una gran oficina en el piso superior, donde el Comandante de la Guardia les está esperando.

"Gracias por venir", dice, observando a todos con ojo experto. "Mi nombre es Ulrich Schutzmann. Soy el comandante de la Guardia de la Ciudad, y en ausencia del Graf, estoy al cargo de la seguridad de la ciudad. He oído que habéis encontrado algunos Hombres bestias en vuestro camino. Quisiera saber donde estaban y tener una idea de su número".

Si esta aventura es la continuación de *A través del Drakwald* del libro básico WJDR, los PJs pueden contarle a Schutzmann todo sobre la fuerza de Hombres Bestia que obligó a abandonar Untergard. También pueden hablarle de las fuerzas del Caos que se encontraron de camino a la ciudad con tanto detalle como quieran. Si vais a iniciar esta aventura de manera inicial, un simple "le contamos todo acerca de los Hombres Bestia que atacó nuestro pueblo" debería ser suficiente.

EL MÁS VIL ASESINATO

En el momento en que los PJs terminen de explicarle su historia a Schutzmann, son interrumpidos por una llamada a la puerta. Un empleado coloca en las manos del Comandante Schutzmann una nota. La lee con el ceño fruncido, y luego se vuelve hacia los PJ.

EL ICONO

Con cerca de diez centímetros cuadrados, el icono está pintado sobre madera, con sus colores oscurecidos por el paso de los siglos. Tiene un marco adornado con oro y hierro que oculta gran parte de la imagen, pero la zona del centro se ve claramente, la cual muestra la imagen de un poderoso guerrero vestido al estilo de la antigua tribu Unberogen, con su mano agarrando mango de un gran martillo de guerra.

El icono tiene un valor en efectivo de alrededor de 100co, basándose en su antigüedad y en la cantidad de oro que contiene. Un coleccionista de arte, o un devoto seguidor de Sigmar, estarían dispuestos a pagar varias veces esa cantidad. Una vez que el Templo de Sigmar se de cuenta de la existencia del icono, no se detendrán ante nada para adquirirlo.



"Esta mañana, llevasteis un objeto al templo de Sigmar y se lo entregasteis al Padre Morten. ¿es cierto?"
 "De acuerdo con esta nota," sigue diciendo, "El Padre Morten fue encontrado muerto menos de una hora después, con signos que indican un homicidio. El objeto está desaparecido, y parece que ustedes fueron los últimos en verlo con vida. Me temo que tendré que pedirles sus armas y mantenerlos aquí hasta que se concluya la investigación."

ALEGATO DE INOCENCIA

Schutzmann no está tan decidido como parece en tener a los PJs desarmados y bajo llave. Como investigador experimentado, sabe muy bien que no es probable que los PJs le hayan dado al Padre Morten el icono si tenían la intención de quedárselo para ellos. Sin embargo, ya que son las últimas personas que lo vieron con vida, el procedimiento de la Guardia dicta que deben ser retenidos "para ayudar a la investigación."

Esta es una oportunidad para los PJs para tratar de persuadir a Schutzmann de su inocencia, y ofrecerse a ayudar con la investigación. Una tirada exitosa de **Cotilleo** convencerá a Schutzmann de que los PJs son inocentes. Esta es una tirada de **dificultad media**, pero hay que tomar en cuenta la interpretación, para modificar la dificultad de la tirada en función de la capacidad de persuasión de los argumentos de los PJs.

GUARDIA DE LA CIUDAD

El siguiente perfil se puede utilizar en todo *Los Senderos de los Malditos: Las cenizas de Middenheim* como el perfil estándar de un miembro de la Guardia de la Ciudad de Middenheim.

Guardia Típico

Profesión: Guardia
Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	31%	35%	41%	30%	38%	28%	30%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Rastrear, Cotilleo + 10%, Intimidar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)
Talentos: Sangre fría, Desarmar, Intelectual, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy resistente
Armadura: Armadura ligera (chaqueta de cuero)
Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Arma de mano (Espada) y Daga
Enseres: Insignia de oficio, vara larga con lámpara (por la noche), uniforme de la guardia

Por supuesto, siempre existe la posibilidad de que a los PJs les entre el pánico y traten de escapar de los Cuarteles de la Guardia. Tendrían que abrirse paso a través de una docena o más de guardias (con un perfil estándar) para poder lograrlo. Schutzmann tomaría su huida como una admisión de culpabilidad, y expediría órdenes de arresto de inmediato. A partir de entonces, la Guardia tratará de capturarlos, y todos los guardias que se encuentren se considerarán hostiles.

Si los PJs convencen a Schutzmann de que no están involucrados en el crimen, y se ofrecen a ayudar a resolverlo, él aceptará su ayuda. La Guardia está haciendo grandes esfuerzos en mantener el orden y velar por la defensa de la ciudad, en la ausencia del Graf, Ar-Ulric y sus caballeros, y cualquier ayuda que pueda obtenerse será bien recibida. Dará a los PJs una orden judicial que les permite investigar el crimen (Documento 1). Mostrar la orden tendrá efectos diferentes en gente diferente, los cuales se describen durante el resto de la aventura.

Por supuesto, siempre existe la posibilidad de que el grupo entregue sus armas y acepten mansamente ir a prisión. Si lo hacen, son encerrados en las celdas durante unas horas antes de ser llevado de vuelta a la oficina de Schutzmann para responder más preguntas. Esto les da otra oportunidad para tratar de convencer al comandante de su inocencia. Si la mala suerte en las tiradas de dados de llevar a los aventureros a fallar en repetidas ocasiones, podrían ser interrogados por un clérigo de Verena llamado por Schutzmann.

Una vez que se demuestre su inocencia, los PJ son llevados de nuevo a la oficina de Schutzmann, donde se les dará la orden (**Documento 1**) y se les pedirá que ayuden en la investigación.

ULRICH SCHUTZMANN

Schutzmann es un hombre imponente de unos cincuenta años, mide 1,82 m. y está bien formado, con el pelo muy corto gris oscuro y ojos azules. Es conocido por su estricta disciplina y la eficiencia con la que dirige la Guardia de la Ciudad.

Ulrich Schutzmann, Comandante de la Guardia

Profesión: Capitán (ex sargento, ex guardia)
Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
60%	53%	52%	61%	47%	41%	55%	50%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	5	6	5	0	7	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes, Estrategia y tácticas), Mando + 10%, Sabiduría popular (El Imperio +10%, Tilea), Esquivar, Rastrear, Cotilleo + 20%, Intimidar +10%, Percepción +10%, Montar, Buscar, Lengua secreta (Jerga miliar), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)



Talentos: Oído aguzado, Sangre fría, Desarmar, Amenazador, Especialista en armas (Arma a dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Muy resistente

Armadura: Armadura media (Cota de mallas completa, Cofia de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma de mano (Espada) y Daga

Enseres: Insignia de oficio, uniforme de la guardia

LA ESCENA DEL CRIMEN

Al volver al Templo de Sigmar, los PJs pueden obtener acceso a la habitación del Padre Morten mostrando la orden de la Guardia de la Ciudad. El sumo sacerdote selló la habitación tan pronto como el cuerpo del padre Morten fue encontrado, y no se ha tocado nada.

La habitación del padre Morten es pequeña pero confortable. Las paredes están cubiertas de arriba a abajo con estanterías, y él está sentado derrumbado sobre su escritorio debajo de una ventana. Páginas de pergamino están esparcidas sobre la mesa y el suelo a su alrededor, todas ellas en blanco.

Inspeccionar el cuerpo revelará un pequeño dardo en la parte posterior del cuello del Padre Morten. Si se retira cuidadosamente -un éxito en una tirada de **Rutinaria (+10%) de Agilidad-**, se conservará suficiente veneno en el dardo para ser analizado. Un éxito en una tirada de **Sentir Magia** indicará que el veneno irradia magia, y un personaje experto puede descubrir que el veneno contiene trazas de Piedra de Disformidad consiguiendo con éxito una tirada **Difícil (-20%) de Sabiduría Académica (Magia) o Preparar Venenos**.

La ventana permanece abierta, y un éxito en una tirada de **Buscar** revelará tres pequeños arañazos muy juntos, en la ventana. Una tirada **Desafiante (-10%) de Rastrear** identificará las marcas como una especie de garras de roedores, pero las marcas son mucho mayores que las que podría dejar una rata. La ventana da a un callejón, y la inspección detallada de los adoquines de abajo -una tirada **Desafiante (-10%) de Rastrear-** revelará una huella parcial junto a un charco de agua de lluvia. Una vez más, la apariencia es de roedor, pero es como si perteneciese a una rata del tamaño de un hombre. Lamentablemente, el resto de los adoquines están secos, y no es posible realizar el seguimiento del asesino

Examinar las hojas de pergamino dispersos no produce ningún resultado a menos que uno de los PJs consiga un éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**. Esto revela una débil impresión en una de las hojas, que estaba debajo de en la que estaba escribiendo el padre Morten. Los PJs pueden utilizar diversos medios para hacer que las impresiones sean más claras. Uno es examinar la hoja al trasluz con una lupa, y otra es frotar la hoja suavemente con un palo de carbón vegetal. Debes decidir si los PJs tienen éxito en su intento de leer las últimas palabras del Padre Morten, si lo tienen, da a los jugadores el Documento 2.

REPORTE DEL INFORME

Cuando los PJs presenten sus conclusiones al comandante Schutzmann, les mira sorprendido y lleva a los PJs a una oscura sala de almacenamiento en lo más profundo del Cuartel de la Guardia, habla brevemente con un empleado en un escritorio que aparentemente es responsable de la zona. El secretario mira un libro, y luego desaparece en el

laberinto de estanterías que ocupa la mayor parte de la habitación.

Después de unos minutos, vuelve con tres pequeños paquetes envueltos en trozos de tela. Los coloca sobre su escritorio, y abre cada uno de ellos revelando un dardo de cerbatana, idéntico al que mató al padre Morten.

Los personajes pueden recibir la siguiente información hablando con el comandante Schutzmann sobre los dardos y las notas del Padre Morten:

- Los tres dardos almacenados en el Cuartel de la Guardia están relacionados cada uno con un asesinato no resuelto, que han tenido lugar durante los últimos días.
- El Comandante Schutzmann y su personal han sido incapaces de encontrar ninguna conexión entre los tres asesinatos.
- Schutzmann es incapaz de hacer nada más con las notas del Padre Morten, aparte de sugerir que el que lo mató lo hizo por algo más que por el valor monetario del icono.

Schutzmann preguntará a los personajes si alguien más conocía la existencia del icono. Los PJs pueden tener que pensar en esto. Sus compañeros refugiados pueden saber algo al respecto si alguno de ellos fue testigo de la muerte del Padre Dietrich. Además, un par de funcionarios menores en el Templo de Sigmar en Middenheim podrían haber averiguado algo cuando los PJs la tomaron y se la entregaron al padre Morten. No hay sospechosos obvios en esta etapa.

Si los PJs mencionan los roedores como pistas a Schutzmann, él comienza a decir.

"¿Conoceréis- sin duda- la leyenda urbana de los viles hombres rata? Me temo que las historias son muy reales y estas repugnantes criaturas han sido una plaga en Middenheim durante siglos. Algunos dicen que los Skaven, como se les conoce, son otro tipo de Hombres Bestia, pero he luchado con ambos y tienen muy poco en común, solo su aspecto bestial. Los Skavens son más pequeños, más rápidos y más retorcidos. Los Hombres Bestia en realidad sólo son unos brutos."

"Tuvimos muchos problemas con los Skavens durante el asedio. Gran parte de la Subciudad se selló para mantenerlos alejados, pero no ha habido avistamientos fiables, desde que el ejército del Caos se ha retirado. Si todavía hay hombres rata allí abajo, capaces de llegar a la ciudad y matar a su antojo, este es un asunto serio.", señala un mapa de la ciudad colgado en una pared.

"Éstas son las ubicaciones de los últimos tres asesinatos por cerbatana", dice, señalando tres alfileres clavados en el mapa. "Uno de ellos era un vigilante, en el exterior del Colegio Teológico. El segundo fue un portero del Gremio de Ingenieros Enano, y el tercero era un individuo (hasta ahora no identificado) encontrado en el Casco Antiguo. No parecía haber nada que los uniese aparte de la forma de su muerte."

Schutzmann muestra a los PJs el mapa incluso si no mencionan las extrañas pistas. Animará a los PJs a investigar los sitios de los otros tres asesinatos e informarle si se descubriese algo.

- FUTURAS INVESTIGACIONES -

Los cuerpos de las otras tres víctimas han sido retirados para ser enterrados. He aquí un breve resumen de lo que se puede descubrir.

EL VIGILANTE

El vigilante estaba patrullando fuera del Colegio Teológico durante la noche. Cuando llegó su relevo durante la madrugada, se encontró el cuerpo con un dardo clavado en el cuello. No hay nada que descubrir en la escena del asesinato, pero un éxito en una tirada **Rutinaria (+10%) de Buscar** llevará al descubrimiento de que el asesinato tuvo lugar muy cerca de una ventana de la biblioteca del Collegium. Los PJs pueden inspeccionar el cuerpo del vigilante muerto, que aún no ha sido enterrado, mientras se encuentra e informa a su familia. Tiene una pequeña marca de punción en la parte posterior de su cuello, pero no hay otros signos de violencia.

EL PORTERO

Investigar al Gremio de Ingenieros Enanos será como hablar con la pared, a menos que uno de los personajes sea un Ingeniero Enano y miembro de la Hermandad (que es bastante poco probable). En este caso, ese personaje (y sólo ese personaje) sabrá que un mapa del sistema de alcantarillado de la ciudad desapareció de los archivos del Gremio la noche en que murió el portero. El mapa también muestra las conexiones entre la superficie y el Submundo. El portero ya ha sido enterrado mediante un rito tradicional Enano, y bajo ninguna circunstancia se les dirá a lo PJs donde está su tumba, o se les dará permiso de inspeccionar el cuerpo. Un personaje Enano automáticamente sabrá que esto es una violación escandalosa de las tradiciones, incluso si el que lo pide es un Enano, mientras que cualquier otro personaje se dará cuenta de esto con un éxito en una tirada **Fácil (+20%) de Sabiduría popular (Enanos)**. Buscar en el puesto de portero, tras las puertas del edificio del gremio, no revelará nada.

UNA PERSONA NO IDENTIFICADA

La tercera víctima no está identificada, y fue entregada al Santuario de Morr de acuerdo con las leyes de la ciudad. Una investigación del santuario descubrirá una historia extraña.

Los sacerdotes del santuario se estaban preparando para realizar un funeral Sin-nombre (un rito funerario abreviado, seguido por el entierro en una fosa común), cuando un grupo de hombres se acercó y exigió ver el cuerpo. Ellos no dieron sus propios nombres, pero identificaron al fallecido como Gerhard Kroen y dijeron que era un devoto seguidor de Sigmar. El líder del grupo era un hombre alto con cabello oscuro, ojos azules y una cicatriz en el lado izquierdo de la nariz. Pagó con oro un funeral completo, al que el grupo asistió, yéndose al terminar.

Los PJs pueden ver la tumba si lo desean; es claramente reciente, y sobre ella se encuentra una lápida inscrita con el nombre del difunto y el símbolo de una espada y un martillo cruzados frente a un cometa de doble cola, flanqueado por las letras "O" y "F". En ningún caso, los clérigos de Morr permitirán que los PJs exhumen el cuerpo y lo examinen.

Los PJs pueden acceder al informe oficial sobre la muerte de Kroen en el Cuartel de la Guardia. No hay mucho que destacar, a excepción de la ubicación donde fue descubierto el cuerpo y el hecho de que una ballesta descargada fuese encontrada junto al difunto. Los funcionarios de la Guardia estarán agradecidos si los PJs les dijese el nombre de Kroen, dado que esta información todavía no les ha llegado desde el santuario de Morr, sin embargo, tratar de encontrar familiares en Middenheim es un callejón sin salida.

Los misteriosos compañeros de Gerhard Kroen son miembros de la Ordo Fidelis; el mismo Kroen fue asesinado mientras investigaba una serie de informes acerca de avistamientos de Skavens en Middenheim. Estaba trabajando solo en ese momento, pero mientras moría, fue capaz de disparar un virote de ballesta, que impactó e hirió a su agresor (el asesino del Clan Eshin que es responsable de las otras muertes).

El lugar del asesinato de Kroen está en un callejón no descrito en el Casco Viejo. Un éxito en una tirada de **Percepción** descubrirá rastros de sangre a varios metros de distancia de donde se encontró el cuerpo. Una vez que se encuentre la sangre un éxito en una tirada **Fácil (+20%) de Rastrear** permitirá a los PJs seguir la pista a través de una alcantarilla abierta hasta el borde de las murallas de la ciudad. Aquí, los vertidos confluyen a través de una robusta rejilla de metal reforzada con una reja de 15 centímetros. El rastro parece ir a través de la reja, aunque no hay una forma obvia de abrirla. Un éxito en una tirada de **Percepción** revelará que parte de la rejilla está rota o cortada, creando una apertura lo suficientemente grande como para admitir a una criatura de tamaño humano, los barrotos han sido sustituidos con gran cuidado, y se ha untado de santidad los cortes para disimularlos. Si los PJs quieren seguir el rastro, deben entrar al sistema de alcantarillado de la ciudad.

LA ORDO FIDELIS

La Ordo Fidelis es una sociedad secreta de cazadores de brujas, que opera dentro del culto a Sigmar. Oficialmente, no existen, en realidad, son una organización controlada por unos pocos fanáticos y sádicos, dedicada a la caza y la destrucción de todo rastro del Caos dentro de las fronteras del Imperio.

Los PJs pueden efectuar una tirada **Muy difícil (-30%) de Inteligencia** para reconocer el diseño de la tumba de Kroen como la insignia de la Ordo Fidelis. Los personajes con **Sabiduría académica (Teología)** pueden hacer una tirada **Difícil (-20%)** de esa habilidad en su lugar. El éxito conlleva el conocimiento de la información del párrafo anterior.

- ENTRANDO EN LAS ALCANTARILLAS -

Las alcantarillas de Middenheim miden cerca de metro y medio de ancho con una pasarela de 60 centímetros por un lado, con un ancho total de 2'10 metros. El techo está abovedado, a un metro y medio de altura sobre la pasarela y 2'5 metros de altura sobre el centro de la canal (sin contar el metro de profundidad del canal en sí).

ESPACIOS CERRADOS

Debido a la altura reducida, los personajes que midan más de 1,8 metros sufrirán una penalización de -20% a todas las tiradas de combate, mientras estén en las alcantarillas. Los personajes entre 1,5 y 1,8 metros sufrirán una penalización de -10%, y los de menos de 1,5 metros no sufrirán ninguna penalización. A elección, esta penalización puede extenderse también al resto de acciones y, sobre todo las basadas en Agilidad. Los personajes que tengan como profesión actual o pasada la de Rompecudos pueden obviar estas sanciones, ya que han sido especialmente entrenados para operar de manera eficiente en espacios confinados.

EL OLOR

Como era de esperar, el olor en las alcantarillas es horrible. Al entrar en el sistema de alcantarillado, cada personaje debe hacer un tirada **Difícil (-20%) de Resistencia** o sufrirá una penalización de -20% a las tiradas de **Inteligencia** y **Voluntad** mientras estén en las alcantarillas, a causa del hedor insoportable. Si los PJs piensan en cubrir su nariz y boca contra el olor, la dificultad de la tirada de **Resistencia** se reduce a **Desafío (-10%)**. Si se utiliza un paño empapado en perfume o en algún otro líquido de olor fuerte para contrarrestar el olor, la tirada se hace sin modificadores.

Los personajes con profesión actual o pasada de Cazarratas no necesitan hacer esta tirada, ya que han sido endurecidos por la amplia experiencia de trabajo en las alcantarillas, y ya no les importa el olor.

ENCUENTROS

Dependiendo de tu capricho y de las preferencias del grupo, los PJs pueden encontrar una variedad de peligros en las alcantarillas. Éstos son algunos ejemplos, debes sentirte libre de añadir más si lo deseas. Las características adecuadas se puede encontrar en el *Bestiario del Viejo Mundo*.

ENCUENTROS CON MONSTRUOS

Muchas cosas se esconden en las alcantarillas. Éstas son sólo algunas posibilidades de lo que los PJs podrían encontrarse.

Hombres Bestia

Durante el asedio, varias unidades de los Hombres Bestia fueron enviados a la Subciudad en busca de una ruta hacia la superficie. Es muy posible que algunos de ellos todavía estén deambulando por las alcantarillas, sin saber que sus compañeros les han abandonado.

Necrófagos

Las alcantarillas de Middenheim han sido durante mucho tiempo un lugar conveniente para hacer desaparecer los cadáveres no deseados, y los cadáveres han sido uno de los alimentos favoritos de los necrófagos. No sería extraño que un pequeño grupo de criaturas todavía rondara por el sistema de alcantarillado, que de alguna manera eludiese las fuerzas enviadas para limpiarlas de posibles amenazas durante el asedio.

Ratas gigantes

Una manada de ratas gigantes se puede encontrar alimentándose de un cadáver recién muerto o de alguna otra fuente de alimento. Ellas sólo atacarán si se ven acorraladas, o si los PJs tratan de alejarlas de su alimento.

Mutantes

Por todo el Viejo Mundo, hay quienes tienen la desgracia de nacer con "un toque de Piedra de Disformidad." Otros desarrollan mutaciones por entrometerse en cosas que los mortales no están destinados a conocer. La mayoría de habitantes del Viejo Mundo relacionan a los mutantes con el miedo y el odio, y los matan en el acto. Sin embargo, en muchas de las grandes ciudades, los mutantes se esconden ocultos en las sombras, en lugares a donde pocas personas van (lugares como el sistema de alcantarillado de Middenheim).

Skavens

Como regla general, debe haber una rata del Clan Skavens por cada miembro del grupo: suficiente como para hacer su encuentro difícil, pero no lo suficiente como para suponer una amenaza mortal. Ellos tratarán de huir si la lucha se decanta en su contra.

PELIGROS

Los monstruos no son los únicos peligros de las alcantarillas. Aquí se muestran algunos peligros naturales que podrían afectar a los PJs.

Bolsas de gas

Una bolsa de gas inflamable se ha estado acumulando, haciendo que el aire huela incluso peor que de costumbre. A los Enanos y los personajes con el talento Pericia subterránea se les permite una tirada de **Inteligencia** para darse cuenta de que el gas es inflamable, y existe peligro de una explosión a menos que antorchas, linternas y otras llamas se apaguen. La bolsa de gas tiene 2D10 metros de largo; la posibilidad de una explosión se va acumulando un 10% por cada metro que los aventureros pasen en el interior de la bolsa con una llama abierta. Si tiene lugar una explosión, el gas se inflama como un relámpago y un gran estallido; cada personaje perderá 1 herida, con independencia de la armadura y el bonificador de resistencia, y deberá realizar una tirada de resistencia o estará sordo durante 1D10 minutos. Si los jugadores no se dan cuenta de lo que causó la explosión, no les digas nada. La tensión aumentará si no saben si han sido atacados por medios mágicos.

LOS ASESINATOS SKAVEN

Un asesino Skavens del Clan Eshin sigue escondido debajo de la ciudad, y ha llegado a una alianza impía con un culto del Caos, cuyos miembros lograron sobrevivir el asedio sin ser descubiertos. El culto, conocido como la Hermandad de la Calavera de Crimson, adora al Dios de la Sangre Khorne y su líder es Liebnitz Claus, el Sumo Sacerdote Adjunto en el Templo de Ulric. Varios seguidores de Ulric de alto rango también participan, aunque algunos de ellos creen que están siguiendo una secta particularmente ferviente de Ulric en lugar de a un Dios del Caos.

A través de su red de contactos en todos los niveles de la ciudad, la información sobre el icono de Sigmar llegó rápidamente a oídos de Liebnitz. Ha estado recopilando información durante algún tiempo con la ayuda de sus agentes Skaven, esperando para hacer estallar en la tensión religiosa latente entre los cultos de Ulric y Sigmar.

El vigilante asesinado fuera del Colegio Teológico tuvo la mala suerte de ver a un espía del Clan Eshin regresar a las alcantarillas con un tomo robado de la biblioteca, mientras que el portero Enano se interponía entre otro agente Skavens y un mapa detallado del sistema de alcantarillado de la ciudad. El cuerpo muerto en el Casco Viejo de Gerhard Kroen (ver página 38), vio a un skaven en una incursión de reconocimiento a la superficie.

La lucha contra el cráneo Crimson se desarrollará durante el transcurso de esta aventura, y culminará en un enfrentamiento que podría decidir el destino de la ciudad.



Moho

A muchas especies de moho y hongos les gustan los entornos frescos, oscuros y húmedos, y algunos liberan esporas peligrosas. Si los aventureros tropiezan con un cultivo de hongos, este liberará sus esporas al aire, en una

nube que llenará la red de alcantarillado en una distancia de 1D10 metros. Cada personaje atrapado en la nube debe efectuar una tirada de **Resistencia** o sufrirá un -5% de penalización a su resistencia durante 1 hora.

DESCUBRIMIENTOS EXTRAÑOS

En las alcantarillas tiene la costumbre de aparecer las cosas más extrañas. Algunas se han perdido accidentalmente, y otros objetos se han perdido a propósito. Para añadir color a esta parte de la aventura, aquí hay algunas cosas con las que los aventureros pueden tropezarse mientras estén en las alcantarillas. Debes sentirte libre de añadir más si te encuentras inspirado.

- Una bota izquierda de cuero, sin cordones
- Una moneda de cobre
- Una cuchara de madera rota
- Un fémur humano, con marcas de dientes
- Una daga doblada
- Un anillo de oro (valor 3 co)
- Una botella vacía etiquetada "Tónica Universal del profesor Eberhart"
- Una capucha de cuero
- Una mochila vacía
- Un símbolo religioso
- Una palanca
- Una carretilla con un mango roto

SIGUIENDO A LOS SKAVENS

Siempre que los PJs tengan la luz suficiente, serán capaces de rastrear a los Skavens con un éxito en una tirada de **Rastrear**. Eres libre de aumentar la dificultad de la tirada si la luz es insuficiente para ver con claridad.

El camino llevará finalmente al borde de la ciudad, donde la red de alcantarillado corre debajo de las Murallas y se vierten por la ladera del Fauschlag. La apertura está cubierta por otra reja de hierro, que parece estar en buen estado. Cerca de allí, sin embargo, un agujero hecho recientemente desciende por debajo del sistema de alcantarillado a una serie de túneles ocupados por los Skavens.

LA SUBCIUDAD

La roca del Fauschlag ha estado plagada de túneles desde la antigüedad, cuando los aliados Enanos de los Teutógenos les ayudaron a llegar a la cima de la inescalable roca para fundar su ciudad. Durante el asedio a Middenheim, los Ingenieros Enanos y otros especialistas subterráneos sellaron muchos de esos túneles, para mantener a los Skavens y a otras fuerzas del Caos lejos del acceso a la ciudad. Un pequeño grupo de Skaven, que consiste en un asesino del Clan Eshin llamado Snikkit Hojanegra y seis Ratas del Clan, ha hecho una guarida en una sección sellada de los túneles, cavando una nueva entrada que se conecta al sistema de alcantarillado de la ciudad.

I. EL GUARDIA DEL TÚNEL

Esta es la única forma de entrar o salir de la guarida Skaven. Está a sólo 1,5 metros de altura, y el espacio cerrado impone sanciones al combate iguales a las del túnel de alcantarillado de arriba. Los Skavens mismos, siendo habitantes habituales de los túneles, no sufren ninguna penalización.

Estacionado aquí hay un guardia del Clan Rata, como se muestra en el mapa. Si el gana la iniciativa y no es pillado por sorpresa, hará saltar la alarma soplando un cuerno que

lleva. Esto atraerá a la lucha a otras dos Ratas del Clan por asalto, hasta que todos estén presentes. Snikkit llega en el tercer asalto de combate, permanecerá en las sombras y atacará a los PJs con armas de proyectiles, mientras luchan contra las Ratas del Clan.

Si la alarma no se activa, los PJs pueden llegar al interior de la guarida Skavens sin dificultad. Sin embargo, una vez pasado el puesto de guardia, cada personaje debe hacer una tirada de **Movimiento Silencioso** (enfrentada contra la habilidad de **Percepción** de las Ratas del Clan) para acercarse sin ser detectados. La tirada se repite cada asalto, y si se falla, una sola Rata del Clan se acercará a investigar. El sonido de lucha alertará automáticamente a los Skavens que aparecerán para atacar a los PJs.

Snikkit Hojanegra, Asesino skaven

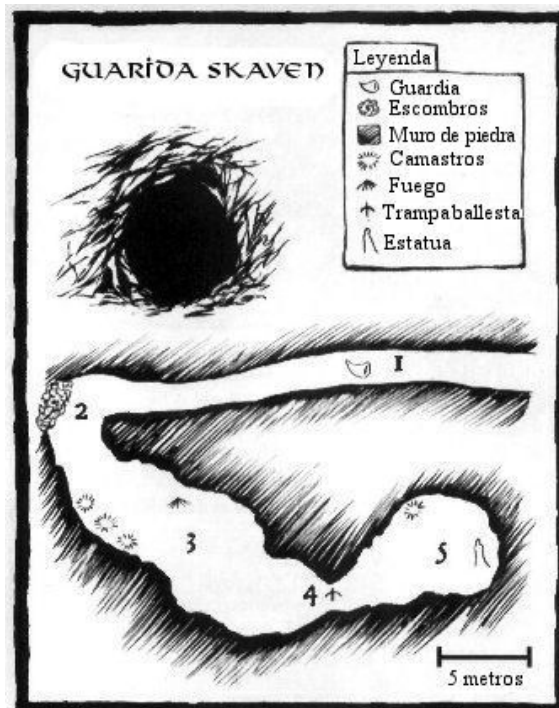
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
54%	50%	41%	41%	54%	44%	39%	24%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	4	4	6	0	5	0

Habilidades: Sabiduría popular (Skavens) +10, Escondarse +20%, Disfraz, Esquivar, Orientación +10%, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar, Seguimiento, +20%, Movimiento silencioso +20%, Hablar idioma (Queekish), Nadar
Talentos: Pies ligeros, Visión nocturna, Orientación, Desenvainado rápido, Errante, Certero, Especialista en armas (Cerbatanas, honda, arrojadizas), Pericia subterránea
Armadura: Armadura ligera (armadura de cuero completa)
Puntos de armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1
Armas: Cerbatana, 6 dagas arrojadizas, Arma de mano (Espada)
Enseres: 12 dardos, Veneno de Rastro de Manticora (2 dosis)

Skavens Ratas de Clan (6)

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

Habilidades: Sabiduría popular (Skavens) +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish), Nadar
Talentos: Visión nocturna, Especialista en armas (honda), Pericia subterránea
Armadura: Armadura ligera (Chaqueta y gorro de cuero)
Puntos de armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Enseres: Arma de mano y Daga



2. DERRUMBAMIENTO

El túnel está bloqueado por los escombros en este punto (el resultado de un derrumbamiento controlado por los ingenieros de la ciudad. Si los PJs investigan el derrumbamiento, un éxito en una tirada de **Sabiduría académica (Ingeniería)** indicará que la caída se extiende a una gran distancia, y tomaría días (si no semanas) despejarlo.

3. ZONA COMÚN

El túnel desemboca en una caverna, con un techo lo suficientemente alto para que no existan penalizaciones para combatir por espacio confinado. Aquí es donde las Ratas del Clan pasan la mayor parte de su tiempo cuando no están realizando misiones para su señor.

Si no se ha activado la alarma, las seis Ratas del Clan estarán en esta zona. Alrededor de la mitad de ellos están durmiendo en montones de paja, tejidos y restos de basura amontonados contra las paredes, y el resto están reunidos alrededor de un pequeño fuego, cocinando algo que se parece mucho a un brazo humano y jugando a los dados.

Buscar entre los montones de camas es una empresa peligrosa, ya que están infestadas de pulgas y garrapatas, y cada personaje que busque activamente entre las pilas debe hacer una tirada de **Resistencia** o se contagiará de un Scumpox galopante (ver recuadro en la página 42).

Cada una de las Ratas del Clan tiene una colección de objetos brillantes. Algunos son monedas, otros pedazos inútiles de vidrio. Si los PJs se toman la molestia de reunirlos todos, terminan con un valor de 2 co en monedas.

Alguna de las Ratas del Clan se entretenía en sus horas de ocio tallando dibujos de poca profundidad en las paredes de esta sala. Varias runas de tres lados Skavens adornan las

CERBATANA

Una cerbatana es un tubo hueco, normalmente, de 30-60 centímetros de largo. Dispara dardos que son demasiado pequeños para hacer mucho daño, pero que pueden ser recubiertos con veneno. El uso de esta arma requiere tener el talento Especialista en armas (cerbatana). Las cerbatanas son muy raras en el Viejo Mundo, y sólo algunos clanes Skaven las utilizan con regularidad.

Nombre	Costo	Carga	Grupo	Daño	Alcance	Recarga	Propiedades	Disponibilidad
Cerbatana	2 co	10	Cerbatana	0	8/16	Media	Especial	Muy Raro
Dardos (5)	10 p	5	--	--	--	--	--	Muy Raro

paredes, junto con la marca del clan Eshin. Un éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Sabiduría académica (Historia)** lo identificará como un emblema del clan skaven (aunque no el clan en concreto). En un lugar, el basto dibujo con la forma de un cráneo humano, está tallado en la pared junto a la marca del clan; está cubierto con una mancha marrón, una tirada exitosa de **Sanar** la identificará como sangre seca.

4. TRAMPA BALLESTA

Snikkit ha creado una trampa sencilla para proteger sus aposentos privados en el santuario abandonado (véase el área 5). Puede ser detectada con un éxito en una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción** por los personajes que estén buscando trampas, y los que no están buscando de manera activa debe efectuar una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para descubrirla. Un pequeño hilo discurre perpendicular al pasillo, conectado a una ballesta cargada que está parcialmente oculta en un montón de escombros en la puerta de entrada al santuario. Si se dispara la ballesta (que se trata como si tuviera HP 40%), el hilo hace que parte de la pila se caiga, haciendo un fuerte ruido, que alertará a Snikkit si no es ya consciente de la presencia de los aventureros.

5. SANTUARIO ABANDONADO

Snikkit ha establecido su guarida en un antiguo santuario de Grungni, el dios Enano de la minería y la construcción

SCUMPOX GALOPANTE

Descripción: Esta enfermedad afecta al personaje con la aparición de ronchas rojas muy picantes por todo el cuerpo. Después de unos días, se transforman en ampollas, que estallan y propagan la infección. La única manera de evitar esto es drenar las pústulas con cuidado lo cual requiere un éxito en una tirada de **Agilidad** a un personaje con las habilidades **Sanar** u **Oficio (Boticario)** o se puede lavar al paciente a fondo con una solución fuerte de vinagre en agua caliente.

Duración: 6 días; las ampollas estallan en el último día.

Efectos: La distracción debida a la picazón constante da al que la sufre una penalización de -10% sobre todas las tiradas de Inteligencia y Voluntad. Durante el último día de la enfermedad, el paciente debe efectuar una tirada de **Resistencia** con éxito o si no perder 1 punto de Resistencia de manera permanente. Un personaje que haya sobrevivido a la enfermedad se vuelve inmune a ella.

subterránea. Fue abandonada cuando los ingenieros Enanos derrumbaron los túneles de alrededor de durante el asedio a Middenheim para frustrar un ataque Skaven subterráneo. Para el ojo no experto, esta cámara parece una caverna completamente natural. Sin embargo, un éxito en una tirada de **Oficio (Cantero)** permite a los personajes conocer, tras un examen detenido de las paredes de la caverna, que fue construida artificialmente. En el momento de su construcción, la costumbre Enana era que los santuarios de Grungni tuvieran un aspecto tan natural como fuese posible, en homenaje a las fuerzas naturales que crearon las cuevas y pasajes en los que los Enanos se protegieron por primera vez.

La cámara está en gran parte vacía, los invasores Skaven saquearon la mayoría de su contenido original, y los que no tenían ninguna utilidad o valor monetario se amontonaron en la puerta de la zona 4. El único detalle original es una extraña estatua en el extremo de la cámara, excavada en la roca viva del suelo. Se trata de una imagen tradicional de Grungni, y parece algo parecido a una amplia estalagmita, creada por el agua y otras fuerzas naturales a semejanza de un guerrero Enano. Al igual que el resto de la caverna, sin embargo, fue hecha por los artesanos Enanos.

Contra una pared de la cámara hay un montón de tela áspera y paja, que sirve a Snikkit como cama. Ocultos entre la paja está el marco de oro del icono, que vale 20 co por sí mismo. El icono en sí no está por ninguna parte.

TERMINANDO ESTE CAPÍTULO

No se pueden obtener nuevas pistas mediante la investigación de la base Skaven. Todos lo que los PJs pueden hacer es volver a la superficie y realizar su informe a las autoridades.

Si han logrado acabar con los Skavens, les corresponde una recompensa de 10 Co a cada uno por parte de la Guardia. Si no, se puede informar de la ubicación de la base Skaven y el comandante Schutzmänn enviara una fuerza de combate al túnel para terminar el trabajo.

Si los PJs devuelven el marco del icono al Templo de Sigmar, recibirán cualquier curación que requieran, de forma gratuita.

Aunque la Guardia considera los asesinatos resueltos tras la muerte de Snikkit y sus seguidores, el grupo puede tener más preguntas. ¿Cómo están conectados los asesinatos? ¿Cuál es el significado de la Calavera de Crimson? ¿Quiénes son la Ordo Fidelis? Todas estas preguntas serán contestadas con el tiempo, pero por ahora no hay nada por donde continuar la aventura.



CAPÍTULO II: EL SANTUARIO EN EL BOSQUE

El éxito de los PJs contra los Skavens ha llamado la atención de Claus Liebnitz, el Sumo Sacerdote Adjunto de Ulric, que también es seguidor en secreto de Khorne y líder del culto de la Calavera de Crimson. Snikkit Hojanegra el asesino skaven estaba trabajando para Liebnitz cuando asesinó al Padre Morten en el Templo de Sigmar, robando el icono para Liebnitz, quedándose con el marco de oro como parte del pago.

Ahora, Liebnitz ha decidido obstaculizar aún más la investigación de los PJs sobre la pérdida del icono, enviándolos a una misión. Espera que sean asesinados, pero incluso si tuviesen éxito, le estarían haciendo un favor.

Blind Odo, un venerable sacerdote del templo de Ulric, ha recibido una visión de un santuario del caos en lo profundo del Drakwald. Un poderoso artefacto del Caos se encuentra allí, en la tumba de un campeón de Khorne que cayó bajo las fuerzas de Magnus el Piadoso hace dos siglos. Actuando a través de intermediarios, Liebnitz enviará a los PJs para que entren en la tumba y recuperen el artefacto, y traerlo a Middenheim antes de que pueda caer en manos de los Hombres Bestia u otras criaturas del Caos que se pasean por el Drakwald a raíz de la invasión de Archæon.

- COMENZANDO LA AVENTURA -

Esta parte de la aventura comienza tras el regreso de los PJs de la guarida Skaven con el marco del icono. Poco después de hacer su informe al comandante de la guardia Schutzmann, son citados en el Templo de Ulric a reunirse con un Alto Sacerdote llamado Ranulf. Se encuentran en una sala de reuniones pequeña, donde Ranulf les espera. Un sacerdote mayor se sienta junto a él, los ojos blancos como la leche revelan el hecho de que es ciego.

Ranulf da discretamente las gracias a los personajes por recuperar el... marco... robado, y dice que el sacerdote

ciego, el Padre Odo, ha tenido una visión muy preocupante.

El sacerdote de más edad se estremece un poco, y comienza a hablar con una voz seca y ronca.

"Fue terrible", comienza. "De repente, la oscuridad habitual de mis ojos desapareció, y me encontré en un bosque oscuro y profundo. Delante de mí se alzaba una gran piedra, en lo alto de un montículo de hierba. Alrededor de su base se amontonaban cráneos y huesos.

EL DEMONIO EN EL CRÁNEO

La visión del Padre Odo llegó en un momento muy oportuno para Liebnitz Claus. Ha oído hablar del éxito de los PJs contra su aliado Snikkit Hojanegra, y teme que si continúan la búsqueda del desaparecido icono de Sigmar, con el tiempo descubrirían el culto del Cráneo de Crimson y su papel dentro de él. Espera que los PJs mueran en el Drakwald antes de que puedan recuperar el cráneo de bronce, pero si tienen éxito y lo traen de vuelta a Middenheim, todavía habrá ganado, ya que este artefacto de gran poder estará en sus manos. Sin embargo, hay muchas cosas que no sabe sobre el cráneo de bronce y de su historia.

Creada hace eones en los Desiertos del Caos, el cráneo de bronce es una especie de prisión. Atrapado en su interior se encuentra un demonio llamado Xathrodox (Zath pronunciado Ruh-Dox) el Desollador Rojo, y es la fuerza vital del Demonio la que da sus poderes al artefacto. Xathrodox molestó al Dios de la Sangre de una manera insignificante, y fue castigado con la pena de prisión en el cráneo.

En la actualidad, sólo una parte de Xathrodox está encarcelada en el cráneo. El resto de su maligna esencia está contenida en otros dos artefactos, que los aventureros encontrarán en futuras partes de *Senderos de los Malditos*. No se da aquí ninguna descripción o características de juego para Xathrodox, ya que no se manifestará en su verdadera forma durante esta aventura. En su lugar, actuará por completo a través del cráneo, hasta el ritual que tiene lugar en el capítulo final.

Hace doscientos años, el cráneo fue la preciada posesión de un campeón de Khorne llamado Kazron Gorespite, que llegó al sur con las hordas del Caos y cayó en la batalla contra las fuerzas de Magnus el Piadoso. Sus seguidores lo enterraron en una profunda tumba en el Drakwald, junto con el cráneo de bronce y de sus otras posesiones. La tumba se ha convertido en un santuario para los Hombres Bestia locales, atraídos por el aura del demonio prisionero, los cuales alzaron una Piedra de Manada sobre la tumba.

Xathrodox sintió la aproximación de Archaon y sus fuerzas, y se despertó de un letargo de dos siglos. Sus intentos de contactar con un campeón del Caos para que le rescatara de la tumba falló por poco, y produjo la visión al Padre Odo.

"Mientras miraba, la sangre comenzó a caer desde la parte superior de la piedra, corriendo por sus lados y empapando el montículo. La sangre comenzó a brillar con una luz roja, como si fuese fuego, y el suelo comenzó a temblar. Por último, el montículo se abrió, y descubrió a un hombre alto, vestido con una armadura negra, en el escudo llevaba la marca de Khorne, el sangriento, Dios del Caos. Alrededor de su cuello, en una pesada cadena de hierro negro, colgaba un cráneo de bronce con cuernos. La misma luz roja salía de sus ojos, como si estuviera vivo (o muerto viviente)."

"Traté de rezar a Ulric para que me diese fuerza y protección, pero mis labios no se movían. Caí al suelo ante la mirada de esta terrible cosa. Entonces, se dirigió a mí, estoy seguro de que era el cráneo el que hablaba, y no el guerrero, porque vi como su mandíbula se movía."

"Dijo, '¡Voy a ser libre!'"

El Padre Odo se estremece de nuevo. "Ahora puedo sentir su presencia", dice con una voz débil. "¡Es como si la cosa me estuviese mirando!"

EL Padre Odo tiembla ligeramente mientras relata su visión, y cuando termina, Ranulf le posa una mano reconfortante sobre su hombro.

"Uno de los sacerdotes jóvenes lo encontró en su celda, desplomado sobre el suelo", dice Ranulf. "Parece que ese cráneo de bronce es un artefacto del Caos antiguo y poderoso, y la visión de Odo implica que pronto será desatado sobre el mundo."

"Tengo que pedir vuestra ayuda, no sólo en nombre del templo, sino en nombre de la Ciudad de Middenheim y, posiblemente, en el del propio Imperio. Gran parte de nuestro ejército está fuera de Middenheim o ha sido destruido durante el asedio. El Comandante Schutzmann habla muy bien de ustedes y nuestra situación es desesperada. Debéis encontrar esta abominación antes que los secuaces del Caos puedan poner sus manos sobre él, y traerlo de vuelta a Middenheim. Mientras tanto, nuestros investigadores tratarán de descubrir cómo se puede destruir esa cosa (o al menos cómo contenerla)."

"El Padre Odo les acompañará. Estamos seguros de que el lugar que vio se encuentra en algún lugar del Drakwald, y cree ser capaz de guiarnos hasta él, a pesar de su ceguera."

RETORNO AL DRAKWALD

El viaje por el Drakwald puede ser tan simple o tan complejo como desees. El bosque ha sido desde hace mucho un refugio de hombres bestia y otras criaturas del Caos, y desde la derrota de Archaon en Middenheim, muchas de sus dispersas fuerzas han buscado refugio allí. Los encuentros en bosque puede incluir Mutantes y Hombres Bestia de todo tipo, así como otras criaturas y seguidores del Caos. También puedes jugar en este punto alguna aventura corta adecuada (*Una noche agitada en Las Tres Plumas de Tumbas Saqueadas*, por ejemplo).

A pesar de que casi agotó su energía psíquica en la toma de contacto con el Padre Odo, Xathrodox ha ganado un

lugar en su mente, y es capaz de guiarlo a la ubicación de la tumba. Esta guía se manifiesta en forma de sueños perturbadores que afectan al anciano sacerdote cuando duerme. Cada noche, debes hacer una tirada de **Voluntad** por él, ganará un Punto de Locura para cada tirada fallida.

Los PJs deben intentar mantener vivo al Padre Odo, ya que sólo él puede llevarlos hasta la capilla, y tiene un papel posterior que desempeñar en esta aventura. Tiene algunos Puntos de Destino, como se señala en su perfil a continuación, pero debes utilizarlos sólo como último recurso.

PADRE ODO

Profesión: Sacerdote Ungido (ex iniciado, ex sacerdote)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35%	30%	26%	28%	21%	45%	53%	31%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	2	4	2	3	2

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología +10%), Canalización, Carisma, Sabiduría popular (Enanos, El Imperio), Cotilleo, Sanar, Sentir magia, Percepción, Montar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Saber divino (Ulric), Orador Experto, Meditación, Magia menor (Divina), Don de gentes, Golpe conmocionador

Reglas especiales: Debido a su ceguera, el Padre Odo sufre una penalización de -30% a todas las tiradas donde intervenga la vista, incluyendo combate y la habilidad de Sanar. Las tiradas de Percepción sufren esta penalización solo cuando la vista sea relevante –El Padre Odo no sufre penalizaciones a las tiradas de Percepción para escuchar ruidos, por ejemplo–.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Bastón



LA PIEDRA DE MANADA

La Piedra de Manada se encuentra encima del túmulo de Kazron Gorespite, en un claro en lo más profundo del Drakwald. Es un menhir de piedra gris de casi diez metros de altura, con cráneos y cabezas apilados alrededor de su base y una variedad de garabatos dibujados sobre ella en la degenerada forma de lenguaje oscuro utilizado por los Hombres Bestia. Los PJs se darán cuenta de que las cabezas más frescas incluyen Elfos y Enanos así como seres humanos.

Si alguno de los PJs puede leer la lengua oscura, necesita una tirada **Desafiante (-10%) de Leer/Escribir** para descifrar los garabatos de la piedra. Estos parecen ser un registro de los Hombres Bestia que se han reunido allí en varias ocasiones, y se compone de los nombres de los

dirigentes y el número de sus seguidores. También revela que los Hombres Bestia llaman a este lugar "la colina fantasma".

EL GUARDIÁN

Este lugar sagrado está custodiado por un minotauro llamado Gatz CuernoRojo, un devoto seguidor de Khorne que vigila la Piedra de Manada. Luchará hasta la muerte en la defensa de la Piedra de Manada y la tumba en la que está.

Si no se toma a Gatz por sorpresa, hará sonar un gran cuerno de latón que lleva colgado al cuello. El ruido resonará por todo el bosque, advirtiendo a todos los que estén al alcance del sonido que el santuario está bajo ataque. Debes lanzar 1D10 después de cada 10 asaltos, mientras los PJs están en las proximidades de la Piedra de Manada: cada lanzamiento de 1D10 indica que han llegado al claro algunos seguidores del Caos en respuesta a la alarma. Puedes elegir la naturaleza de estos refuerzos, o usar la tabla de refuerzos de Gatz.

REFUERZOS DE GATZ

d10	Criatura(s)
1	3 Gors
2	5 Ungors
3	5 Mutantes
4	1 Bestigor y 3 Ungors
5	2 Bestigors y 2 Gors
6	1 Centigor y 3 Ungors
7	2 Centigors
8	3 Gors y 3 Ungors
9	2 Centigors y 2 Gors
10	1 Minotauro

Las estadísticas de juego de estas criaturas se pueden encontrar en el *Bestiario del Viejo Mundo*. Si no tienes ese manual, puedes elegir entre 4 Hombres Bestia o 5 Mutantes y usar las estadísticas del libro de reglas básicas WHJR en su lugar.

Puedes modificar los resultados según las circunstancias. Si el grupo ya ha sido debilitado por encuentros anteriores, los refuerzos pueden ser más pequeños, o no llegar en absoluto. Si los PJs se ponen a perder el tiempo, la llegada de refuerzos puede ponerlos de nuevo en movimiento.

Los refuerzos que lleguen no seguirán a los PJs al interior del complejo de la tumba, ya que los Hombres Bestia veneran al montículo con temor supersticioso. Sin embargo, se quedarán fuera de la línea de fuego si cualquier personaje decide colocarse junto a la puerta y atacarlos con armas de proyectiles.

GAZK CUERNO ROJO

Raza: Minotauro

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	25%	42%	46%	38%	18%	26%	14%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	24	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Rastrear, Intimidar +20%, Supervivencia, Percepción, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: Frenesí, Temible, Sentidos desarrollados, Resistencia a la magia, Especialista en Armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal

Reglas especiales:

- **Mutaciones del Caos:** Patas animales, Apariencia bestial, Grandes Cuernos.
- **Sed de sangre:** Los minotauros tienen el molesto hábito de consumir los cuerpos de los que han asesinado a veces mientras se desarrolla el combate. Si un minotauro acaba con un oponente y no está luchando contra nadie más, debe hacer una tirada de **Voluntad de Rutina (+10%)** o sentarse y alimentarse del caído. Puede volver a intentarlo al comienzo de su turno cada asalto hasta que pase la tirada. Si el minotauro es atacado en cuerpo a cuerpo, se libera de la sed de sangre al instante.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero con grebas)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Arma Grande (Hacha a dos manos), Cuernos (Daño BF)

LA GRAN HOGUERA

El área alrededor de la Piedra de Manada está salpicada con los restos de fogatas. Varían en tamaño, pero la más cercana a la Piedra de Manada es un gran hoyo de cenizas de casi tres metros de ancho y rodeado de piedras quemadas. Se

pueden ver fragmentos de hueso carbonizados saliendo de las cenizas aquí y allá. La hoguera está fría, y no parece haber sido utilizada en al menos unos días.

Los PJs pueden buscar en las hogueras si lo desean, y al hacerlo descubrirán multitud de fragmentos de huesos quemados de Elfos, Enanos y humanos, muchos de los cuales muestran signos de haber sido roídos. No hay nada más de interés aquí.

EL TÚMULO

El exterior del túmulo está lleno de cráneos y otros restos desparramados a los pies de la Piedra de Manada. Los restos son especialmente abundantes en el exterior de la entrada, cubriéndola por completo. Estas ofrendas son entregadas por los Hombres Bestia para apaciguar al morador del túmulo, los Hombres Bestia han sentido la convulsión psíquica del demonio en la tumba, y tienen miedo de ella.

Se necesita una tirada **Desafiante (-10%) de Buscar** para encontrar la entrada a la tumba bajo los restos, apartar los desechos suficientes como para poder entrar en la tumba llevaría a un personaje 10 asaltos, a dos personajes 5 asaltos, y a tres 4 asaltos. Más de tres personajes no pueden trabajar juntos en la entrada sin que se molesten.

Al despejar la entrada se mostrará una gran puerta de piedra tallada con una imagen de Khorne el Dios de la Sangre en su trono de bronce sobre una montaña de calaveras. La puerta es muy pesada, y se requiere una tirada **Muy difícil (-30%) de Fuerza** para poder abrirla.

- EL COMPLEJO DE LA TUMBA -

El complejo de la tumba está construido con piedra y cubierto con un montículo de tierra, escombros, y huesos. Las habitaciones y pasillos interiores miden entre 2,5 y 3 metros de altura, y están talladas con escenas de batallas y retratos de Khorne el Dios de la Sangre.

Debido a que la tumba se ha consagrado como un santuario a Khorne, el complejo es parcialmente inmune a la magia. Todos los lanzadores de hechizos sufren una penalización de -2 por dado en sus tiradas, y una penalización de -10% a las tiradas de Canalización.

La atmósfera del complejo de la tumba está impregnada del espíritu violento de Khorne. Mientras estén en el complejo, los personajes con el talento Frenesí no requieren de tiempo para "mentalizarse" antes de activarlo. Los personajes con el trastorno Furia Blasfema sufren una penalización de -20% a todas las tiradas de Voluntad para evitar la ira, mientras estén en el complejo. Además, si algún personaje, consigue un trastorno mientras esté en el complejo, será uno entre Furia Blasfema, El Miedo (sangre), o Anfitrión de Diablos (Khorne). El trastorno puede ser determinado al azar, o puedes elegir uno adecuado a las circunstancias.

1. PASAJE DE ENTRADA

El pasaje de entrada tiene forma de T, con una puerta secreta en ambos extremos que conducen al interior del complejo de la tumba.

Trampa Lanza

En lado derecho del pasaje hay trampas, con lanzas de hierro que brotan de las paredes en un lado del pasillo, a

aproximadamente la altura del pecho de un humano (pecho en un Elfo, altura de la cabeza de un Enano o Halfling). Se recarga en pocos minutos.

Se necesita una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** para detectar la trampa; no se puede desactivar, pero si se descubre puede ser activada a propósito por un personaje arrastrándose por el suelo por debajo del nivel de las lanzas.

Si se activa la trampa, cada personaje que esté en la zona marcada del mapa debe hacer una tirada de **Esquivar** o sufrir un impacto de daño 3 al cuerpo o a la cabeza según corresponda a su altura.

Puertas secretas

Las puertas secretas son idénticas, y cada una requiere un éxito en una tirada de **Buscar** o **Percepción** para encontrarlas. Cada puerta se abre pulsando un cráneo de las tallas que lo cubren.

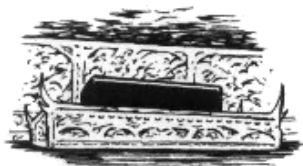
2. PASAJES INTERIORES

No hay nada reseñable en ninguno de estos pasajes. Sin embargo, cuando los PJs lleguen a la mitad, donde los pasajes se Cruzan (Zona 3), un Sangremaldita (página 48) se materializa al final de cada pasillo, como se describe en la sección siguiente.

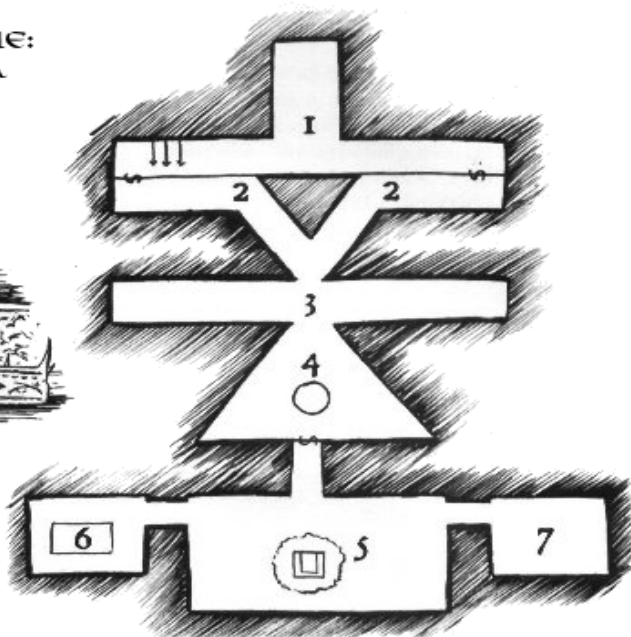
3. CRUCE DE PASAJES

Cuando algún personaje llegue al centro del Cruce, dos Sangre Maldita se materializarán, atacando cada uno a la

EL SANTUARIO EN EL BOSQUE: EL COMPLEJO DE LA TUMBA



Leyenda



criatura viva más cercana. Cada uno de los Sangre Maldita aparece en un extremo del pasillo del Cruce.

4. CÁMARA DE LA FUENTE

En el centro de esta sala triangular hay una fuente de piedra, en el centro de un estanque rodeado por un pequeño muro. Cuatro cráneos en círculo coronan la fuente; de la boca de cada cráneo mana sangre hacia el estanque.

Si alguien entra en esta sala sin pronunciar una breve oración a Khorne, la parte superior de la fuente comienza a girar. Después de dos asaltos ganando velocidad y presión, rocía de sangre todos los rincones de la habitación. A partir del tercer asalto, todos los seres vivos en la sala deben hacer una tirada de **Resistencia** o pierden 1 herida debido a la sangre envenenada, independientemente de su característica de BR o armadura. **Resistencia a Venenos** concede una bonificación de +10% a la tirada. Además, cualquier personaje golpeado por la sangre debe obtener un éxito en una tirada **Rutímaria (+10%) de Voluntad** o ganará un Punto de Locura. Un personaje que sea tan estúpido como para meterse en el estanque de alrededor de la fuente perderá 1 herida por asalto automáticamente, a menos que pase una tirada **Desafiante (-10%) de Resistencia**.

La sangre es lanzada a todas partes, y no puede ser esquivada. La única manera de detenerla es destruir la fuente, que tiene un bonificador de resistencia de 5 y 10 Heridas. Si alguien piensa recoger algunas muestras de sangre, esta pierde sus cualidades venenosas tan pronto como se saca del complejo de la tumba.

La puerta secreta detrás de la fuente se puede encontrar consiguiendo un éxito en una tirada de **Buscar** o **Percepción**. Se abre de la misma forma que las puertas secretas de la zona 1; los personajes que hayan abierto una o ambas de estas puertas (o han estado cerca mientras la abría otro personaje) tienen una bonificación de +10% a la tirada.

5. ANTECÁMARA

Una estatua de Khorne sentado en su trono de bronce domina esta gran sala. Cráneos y huesos se amontonan alrededor de sus pies en un macabro y salvaje homenaje. Cuando entran los PJs, emergen esqueletos de la pila de huesos, y empiezan a atacar. Emergen dos esqueletos (uno a cada lado del trono) por asalto, hasta que haya aparecido un esqueleto por cada miembro del grupo (incluido el Padre Odo). Llevan armadura y están armados con espadas.

Cuando se destruya a los esqueletos, las puertas en el área 6 y el área 7 se abrirán con un suave chirrido de la piedra.

Esqueletos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	25%	42%	46%	38%	18%	26%	14%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	24	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, Visión nocturna, No muerto

Reglas Especiales:

- **Estúpidos:** Los esqueletos son huesos animados sin mente o espíritu propio. No tienen Inteligencia, Voluntad o Empatía y nunca pueden realizar o fallar tiradas basadas en esas características.

EL CRÁNEO DE BRONCE

Como se señaló anteriormente, el cráneo contiene la esencia del Demonio Xathrodox. Aunque no es capaz de moverse o efectuar alguna acción directa dentro de su prisión, Xathrodox es inteligente y está vigilante. Ha percibido a través de la mente de los aventureros que tienen la intención de llevárselo a Middenheim, y puesto que no sabe nada del plan de Liebnitz hará todo lo posible para evitar que esto suceda.

Si algún personaje es tan tonto como para intentar ponerse el cráneo como un amuleto, obtendrá los beneficios de los talentos Frenesí y Resistencia a la Magia. Sin embargo, cada día que el personaje lleve el cráneo, él o ella debe hacer una tirada de **Voluntad** (enfrentada a la voluntad del demonio de 58); si se falla la tirada, el personaje estará sujeto al trastorno Anfitrón de Diablos durante ese día. Sólo se mostrará el aspecto de Khorne. Se incrementarán los puntos de locura en 1 cada día que se manifieste el trastorno. ¡Por supuesto, el padre Odo se opondrá firmemente a que alguien se lo ponga!

Los PJs deben estar seguros desde el principio que el cráneo es malvado y poderoso. Los personajes más sabios desconfiarán de cualquier cosa encontrada en la tumba de un campeón del Caos, pero hay varios consejos y trucos que puedes utilizar para mejorar sutilmente la apariencia maligna del cráneo. Siéntete libre de aplicar estas pruebas e información en la partida si en cualquier momento los jugadores parecen relajarse.



- **El Peso de las Edades:** El cráneo es desproporcionadamente pesado para su tamaño y material. Con un éxito en una tirada de **Sabiduría académica (Ciencia)** un personaje puede descubrir que el objeto es hueco, y parece contener algún tipo de líquido. Cualquier intento de abrirlo fracasará.
- **Efecto de luz:** Con un éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**, los personajes jugadores particularmente atentos observarán que la sombra proyectada por el cráneo tiene un tamaño y una forma incorrecta. Parece demasiado grande, demasiado negro, y algunas veces parece que se mueve por su propia voluntad. Los hechiceros celestiales, en particular, se sentirán perturbados por este hecho.
- **Hambre de Sangre:** Después de un combate, o en cualquier situación en la que se derrame sangre cerca de los PJs se puede efectuar una tirada de **Percepción**. Aquellos que la logren se darán cuenta de que los charcos y gotas de sangre parecen estar desplazándose de manera incorrecta, hacia el cráneo, como si la sangre se sintiese atraída por él. Si los PJs permiten que la sangre llegue a la calavera, comienza a aumentar su temperatura y a parecer terriblemente... satisfecho. Si son tan estúpidos como para experimentar deliberadamente dejando caer más sangre en el cráneo, comenzará a describir sombras cada vez más grandes, a estar cada vez más caliente y notarán que *algo* se mueve dentro de él.
- **Runas Oscuras:** Cualquier PJ con la habilidad **Sabiduría académica (runas)** que trate de leer las runas será incapaz de descifrarlas. Esa noche, el personaje sufrirá horribles pesadillas y despertará con lágrimas de sangre en los ojos. Durante el resto del día, cada vez que el personaje parpadee o cierre los ojos, verá las runas, marcadas a fuego en su retina.
- **Algo asusta a los caballos:** Los Animales odian y temen al cráneo. Si lo ven o están cerca de él serán difíciles de controlar (-10% a las tiradas aplicables). Cualquiera que porte el cráneo será rechazado a menos que se efectúe una tirada **Muy difícil (-30%) de Criar Animales**.
- **Devuélvelo a su bolsa:** Presumiblemente los PJs colocarán el cráneo en una bolsa o mochila antes de acampar para pasar la noche. Cuando se despierten lo encontrarán fuera del objeto, al parecer viéndolos dormir. No te molestes en explicar cómo ha ocurrido esto. Cada vez que lo guardan, se las arregla para escapar, cayéndose como si cabalgase por su cuenta, o escurriéndose de las manos cuando buscan otra cosa. Puede elegir a unos de los PJs como "favorito" o puede portarse por igual con todo el grupo. Obviamente, no les deberías permitir que perdiesen el cráneo, pero déjales pensar que el mismo trata de huir de ellos. Deja que los PJs se queden toda la noche en vela, vigilando que no se escape de la caja en la que lo han encerrado mientras vuelven a Middenheim.

Tambaleante: Los esqueletos son incansables pero lentos. No pueden efectuar la acción de correr.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero y Gorro de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada)

6. TUMBA

Esta es la cámara funeraria de Kazron Gorespite. Las paredes están talladas con escenas de sus acciones durante la incursión del Caos hace 200 años, entre ellos se encuentran algunas batallas especialmente sangrientas y sacrificios en nombre de Khorne. Cualquier persona con un trastorno mental (véase WJDR página 202) que examine las tallas debe efectuar inmediatamente una tirada de **Voluntad** o el trastorno reaparecerá, incluso si no existen circunstancias específicas que normalmente desencadenarían el trastorno. Como se señaló anteriormente, la tirada se realizará con una penalización de -10% en el caso de Furia Blasfema, El Miedo (sangre), y Anfitrión de Diablos.

En el centro de la habitación hay un estanque de poca profundidad, de unos 30 centímetros más o menos, lleno de sangre. Un sarcófago liso de piedra pulida negra se alza sobre la sangre, sellado por una pesada tapa de piedra.

La sangre se ha consagrado a Khorne, y como la sangre de la fuente en la zona 4, es venenosa. Cualquier personaje que camine por el estanque perderá automáticamente 1 Herida por asalto a menos que supere una tirada de **Resistencia** con un penalizador de -10%. Es imposible para una criatura de tamaño humano acercarse lo suficiente como para tocar el sarcófago, sin entrar en el estanque, por lo que los PJs deben idear algún medio de evitar el contacto con la sangre si quieren evitar sus efectos perjudiciales.

Retirar la tapa del sarcófago requiere un éxito en una **tirada Muy difícil (-30%) de Resistencia**. Cuando se retire, se revelará el cuerpo del fallecido Campeón del Caos. Está completamente vestido -su armadura completa roja y negra, con un espadón enorme a su lado, y un gran escudo que porta la marca de Khorne, completan el contenido. Alrededor de su cuello, sobre una pesada cadena de hierro negro, cuelga el cráneo de bronce de la visión Padre Odo. Los jugadores pueden estar esperando que Kazron se levante de su tumba y luche contra ellos, pero está completamente muerto e inmóvil.

Aunque parece amenazante, nada del equipo de Kazron es mágico. Su armadura es de placas y su espada es un gran arma. El cráneo, por supuesto, es otro asunto...

7. SALA DE TROFEOS

Esta cámara está llena con el botín de los saqueos de Kazron durante la histórica incursión del Caos. Armas rotas y piezas de armadura destrozadas se amontonan en altas pilas, y las paredes están adornadas con las banderas desgarradas de las fuerzas imperiales que derrotó.

No hay nada útil, cualquier equipo que fuese capturado intacto o fácilmente reparable se distribuyó entre los seguidores de Kazron en lugar de ser enterrado con él. Sin embargo, los aventureros encontrarán los siguientes objetos de interés si examinan la cámara (Se necesita un éxito en una **tirada de Buscar** para cada elemento):

LOS SANGREMALDITA

Los Sangremaldita son entidades impías atrapadas en una servidumbre sin fin a Khorne. Un Sangremaldita se crea cuando una criatura humanoide ofende al Dios de la Sangre y por ello es desollada hasta que no queda más que un montón de huesos en un charco de sangre. En el último momento de agonía de las víctimas, su espíritu, está apresado en su propia sangre. Un Sangremaldita es una figura vagamente humanoide que parece estar compuesto por niebla roja. Su cara está distorsionada en una horrible y malévolamente mueca. Una eternidad de agonía ha llevado a la criatura a la locura, y pretende la destrucción de todas las criaturas que se encuentren.

Los Sangremaldita

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35%	-	40%	53%	41%	18%	43%	5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	17	4	5	5	0	10	0

Habilidades: Esquivar, Percepción

Talentos: Intrépido, Temible, Resistencia a la Magia

Reglas especiales:

- Zarcillos de sangre: Los Sangremaldita son esencialmente animaciones de charcos de sangre y atacan formando zarcillos y azotando sus enemigos. Estos ataques causan Daño 5 y no pueden ser parados (pero sí pueden ser esquivados).

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Zarcillos de sangre

- Una bandera hecha jirones de los Templarios del Lobo Blanco, con el mástil roto. Se perdió durante la Batalla de Grimminhagen en 2302, una de las pocas derrotas de la Orden.
- El casco con la cabeza de un Hombre Bestia del Graf Manfred von Torrichelm, Maestro de la Orden de los Caballeros Pantera muerto en combate por Kazron.
- Un martillo de piedra inscrito con runas Enanas, con la cabeza rota en tres fragmentos. Es un tesoro ancestral perteneciente a los Reyes Enanos de las Montañas Negras.

Cada uno de estos objetos tiene un valor en efectivo de aproximadamente 50 co. Sin embargo, los aventureros pueden obtener más beneficios si los devuelven a sus antiguos propietarios (o mejor dicho, a sus sucesores). Devolviendo un objeto los PJs ganan un bono de +30% a Empatía cuando traten con los miembros del grupo al cual pertenece. Devolver estos objetos puede convertirse en una aventura en sí misma.



CAPÍTULO III: CARGA MORTAL

Incluso si no se intenta usar el cráneo de bronce, Xathrodox seguirá intentando asegurarse de que los aventureros no lo lleven hacia Middenheim. Puedes utilizar los siguientes acontecimientos en cualquier momento durante el viaje de regreso. Una vez más, se podría jugar una aventura corta en este punto. En ese caso, intercala estos eventos, según convenga. **Una Noche Agitada**, por ejemplo, podría funcionar bien si los PJs se detienen en una posada para pasar la noche.

- UNA NOCHE INQUIETA -

Probablemente, una noche de sueño tranquilo suene bien a los PJs pero por ahora no va a ser así. Algo extraño y aterrador sucede cuando los aventureros paren a pasar la noche. El demonio del cráneo, tratará de influir en el Padre Odo y cualquier otra persona que comparta habitación o tienda con él. A pesar de que Khorne no le otorga poderes mágicos a sus seguidores, el vínculo mental que Xathrodox ha establecido con el padre Odo (y con cualquier otra persona que haya tocado el cráneo) le permite tratar de dominarlos.

Permite que los PJs organicen como deseen los turnos de vigilancia, quien se va a la cama primero, y quién más adelante.

Si alguien está tratando de mantenerse despierto durante su turno, debe hacer una tirada de **Voluntad** cada hora entre la medianoche y el amanecer (6 am). Los personajes con una profesión actual o anterior como Miliciano, Guardia o Soldado ganan un bono de +10% a la tirada, ya que tienen experiencia gracias a todas esas noches de guardia. Tras fallar la primera tirada, el personaje se duerme hasta el amanecer o hasta que lo despierten.

EL SEÑUELO DEL CAOS

El demonio comienza los intentos de dominación alrededor de las 4 am. Un extraño murmullo comienza a surgir dentro del cráneo. Las posibilidades de oír el ruido son las siguientes:

OÍR EL RUIDO

El personaje está: Dificultad de la Percepción

Despierto misma habitación	Muy fácil (+30%)
Despierto habitación contigua	Media (+0%)
Dormido misma habitación/radio de 6 m.	Desafiante (-10%)
Dormido habitación contigua/más de 6 m.	Muy Difícil (-30%)

Cualquier personaje que consiga un éxito en una tirada escuchará el murmullo y los que estén durmiendo se despertarán automáticamente.

El murmullo durará exactamente diez segundos antes de que el demonio pueda actuar. Los personajes que hayan escuchado el ruido tienen la oportunidad de efectuar acciones durante un asalto. Los personajes que estaban despiertos pueden actuar normalmente, y los personajes despertados por el ruido deben obtener un éxito en una tirada de **Voluntad** para despertar con la suficiente rapidez para poder actuar.

Los aventureros sólo tienen diez segundos, por lo que no se les debería permitir hacer demasiado. Despertar a otro personaje es una acción completa y el personaje despertado no puede efectuar ninguna acción en este asalto.

Al comienzo del próximo asalto (esperemos que mientras los aventureros están corriendo como pollos sin cabeza), el Demonio hace una tirada enfrentada de **Voluntad** (V 58) contra su víctima. Esta puede ser el Padre Odo, o cualquier personaje que haya tocado el cráneo. Xathrodox elegirá a la víctima potencial, entre las que tengan la puntuación más baja de Voluntad. Si falla el primer intento, Xathrodox volverá a intentarlo de nuevo hasta que lo consiga o todas las posibles víctimas hayan resistido su dominación. Xathrodox puede hacer un intento por asalto.

FELICES SUEÑOS

Cualquier personaje que no supere la tirada cae bajo el dominio de Xathrodox, y el demonio tratará de obligarlo a sacar el cráneo de cualquier bolsa, caja u otro contenedor en el que se encuentre, y que se lo ponga. Puedes simplemente decirles a los jugadores esto en pocas palabras, pero si buscas algo más colorido, puedes leer lo siguiente al jugador cuyo personaje no pase la tirada:

Empiezas a soñar muy vívidamente. Estás de pie en un paisaje extraño, retorcido, lleno de formas y colores imposibles. En frente tuyo se encuentra una figura indistinguible. Aunque no puedes ver la cara de la figura, o incluso determinar si es hombre o mujer, puedes ver que este desgraciado está sangrando por varias heridas, y se retuerce constantemente de dolor. Llega hasta ti, gritando "¡Ayúdame!" con una voz que parece venir de kilómetros de distancia.

Corres hacia adelante, pero la figura se aleja más rápido de lo que tú corres. No consigues acortar la distancia. Corres y corres durante lo que parece una hora a través del paisaje demente, tratando de alcanzar a la suplicante figura. Al final llegas a una olvidada torre fortificada negra. Recorres un camino a través de pasajes estrechos y serpenteantes, hasta llegar a una cripta triste y oscura. En el centro de la cripta hay un sarcófago de piedra de gran tamaño. La figura desaparece en él, y te lanzas sobre la tapa, sabiendo que debes liberar a la persona cuyo espíritu está cruelmente atrapado allí.

El personaje que sueñe esto, actuará en la realidad, moviéndose hacia el cráneo e intentará ponérselo y huir.

Frustrar al Demonio

Si Xathrodox logra hacerse con el control de una víctima dormida, este individuo se pondrá el cráneo y tratará de escabullirse lejos del resto del grupo. Si todo va según lo previsto, este desgraciado personaje vagará por el bosque, donde se reunirá con (y será eliminado por) un Poderoso

Campeón de los Hombres Bestia que se convertirá en el nuevo propietario del cráneo.

Los personajes que no se vean afectados por la dominación verán a su compañero con los ojos vidriosos y moviéndose lentamente hacia el cráneo. Deberían darse cuenta de que sería una muy buena idea interferir.

Al personaje en trance le llevará un asalto llegar al cráneo, y otro más recogerlo y ponérselo, por lo que los personajes no afectados tienen dos asaltos para frustrar el cobarde plan del demonio. Hay varias maneras de lograrlo:

Agárralo y Corre

Los personajes en trance se mueven muy lentamente, y un personaje atento puede correr hacia ellos sin ningún problema. Por lo tanto, un personaje puede agarrar el cráneo y escapar para mantener distraído al personaje en trance mientras llega algún tipo de ayuda o hasta que la situación pueda resolverse de alguna otra manera (ver Causando un disturbio, página 52).

Es necesario un éxito en una tirada de **Agilidad** para llegar al cráneo, agarrarlo, y escapar con éxito. Si el personaje en trance ya está agarrando el cráneo, será necesaria una tirada de **Fuerza** enfrentada, para poder arrebatárselo de las manos.

Nuca Olvides ser Sutil

El personaje en trance se concentra únicamente en conseguir el cráneo y ponérselo, y no reconocerá a nadie, excepto como un obstáculo. Por lo tanto, algunos personajes podrían decidir aturdirlo, apresar, o atacar a su compañero sonámbulo.

Un personaje alerta puede atacar a un personaje en trance de manera normal. Dado que un personaje en trance ignora completamente los ataques, cuenta como indefenso, y los ataques contra el personaje impactarán automáticamente e infringirán 1D10 de daño adicional.

Cualquier intento de utilizar por parte de los PJs el talento Golpe conmocionador contra un personaje en trance tampoco necesitará de tirada para impactar, pero el ataque permanece por lo demás sin cambios. El atacante debe hacer una tirada de **Fuerza**. Si tiene éxito, el objetivo debe hacer una tirada de **Resistencia** modificado con un +10% por cada PA que tenga en la cabeza. Si es aturrido, un personaje en trance no puede continuar caminando hacia el cráneo para cogerlo durante los 1D10 asaltos que dure este efecto.

Los intentos de apresar a un personaje en trance tendrán éxito automáticamente, no permitiendo al sonámbulo ninguna tirada de **Agilidad**, cuyo movimiento se detiene durante ese asalto. El próximo asalto el personaje en trance intentará continuar hacia el cráneo, mediante una tirada enfrentada de **Resistencia** durante cada asalto hasta que el sonámbulo se libera, el apresador le suelte, o el sonámbulo sea incapacitado de alguna manera.

Despierta, Despierta

Es más que probable que, en el momento en que menciones la palabra sueño, los jugadores comiencen a gritar que sus personajes intentan despertar a la víctima. Si los PJs agitan, arrojan agua en la cara, o abofetean al personaje dominado, la víctima puede hacer una tirada de **Voluntad** al inicio de su turno. Si el personaje en trance consigue un éxito en la

tirada de **Voluntad**, se podrá despertar del sueño y librarse de los efectos de la dominación del demonio.

Causando un Disturbio

Si los aventureros han decidido pasar la noche en una posada, entonces es probable que todos los sucesos extraños despierten a los demás residentes. Cualquier ruido (tales como golpes, gritos y correteos) tiene grandes posibilidades de llevar a una o más personas a investigar, o al menos a decir a los PJs que hagan menos ruido y recordarles que hay gente que trata de dormir.

Puedes utilizar esto como justificación para dar a los PJs un poco de ayuda externa si parece que la van a necesitar. Esta ayuda no será espectacular, pero podría ser vital. Básicamente, consistirá en una persona en pijama entrando en la habitación para quejarse por el ruido. Después de eso, todo depende de los aventureros.

¡Uy!

Hay una pequeña (pero no despreciable) posibilidad de que nadie se haya despertado por el ruido del cráneo. En ese caso, las cosas van a ser demasiado fáciles para el demonio, por lo que tienes que intervenir por el bien de la historia. El Padre Odo (o quien sea) derriba una silla o algún otro

objeto, mientras camina sonámbulo hacia el cráneo y el accidente hace el ruido suficiente para despertarlos a todos. A los personajes alertados les llevará un asalto completo ponerse en situación.

SI TODO FALLA

Si los PJs no consiguen superar ninguna tirada, o solo tienen malas ideas, o las cosas terminan siendo desesperadas por alguna otra razón, el personaje en trance se escapa y se adentra en el bosque. Cuando el resto del grupo se despierte, se darán cuenta que su compañero ha desaparecido (junto con el cráneo), y puede rastrearse de acuerdo a las reglas habituales. El personaje en trance tendrá una ventaja inicial de 1 a 4 horas, dependiendo de lo tarde que se levantasen los aventureros.

DE VUELTA AL CAMINO

De cualquier forma, los aventureros deben ser capaces de recuperar el cráneo y a su compañero en trance antes de que se produzcan daños graves, y continuar con su viaje. Si el personaje en trance ha logrado irse al interior del bosque, se puede usar algún encuentro con algunos Hombres Bestia o Mutantes para animar a los aventureros a reanudar su viaje.

- LLAMADA A LAS ARMAS -

A l no haber podido escapar de los PJs utilizando su capacidad de dominación, Xathrodox intentará otra táctica. Cuando los PJs, en el trayecto del día siguiente, estén en la parte más profunda del bosque, el cráneo de bronce comenzará de pronto a emitir un lamento desgarrador. No se detendrá, pero los PJs pueden tratar de acallarlo mediante todos los medios que tengan a su disposición.

Envolver la cabeza en un paño o algo parecido amortiguará el ruido un poco, pero no detendrá el lamento. El hechizo de *Silencio* detendrá el ruido por completo, pero Xathrodox recibe un bono de +10% en la tirada **Voluntad** para resistir el hechizo.

Se consiga o no silenciar el cráneo por parte de los PJs, a los pocos minutos su llamada será respondida por un cuerno proveniente de lo más profundo del bosque. Los PJs ya saben que el cráneo ha logrado contactar con algo y ese algo se dirige, probablemente, directamente a hacia ellos.

LAS BESTIAS DEL CAOS

Xathrodox ha llamado la atención de un grupo de Hombres Bestia que estaban en algún lugar cercano en el bosque. De inmediato comenzarán a buscar a los PJs. Si los PJs permanecen donde están y se preparan para un ataque, tienen unos diez minutos, si se mueven tan rápido como puedan, pasará una hora antes de que los Hombres Bestia les alcancen.

Debes determinar la fuerza exacta de la banda de Hombres Bestia, teniendo en cuenta la fuerza del grupo y del estado actual de sus heridas. Como se verá, la ayuda está en camino, a pesar de que los PJs no lo saben. Los Hombres Bestia deben ser lo suficientemente fuertes para acabar con el grupo, pero no tan fuertes como para hacerlo en un par de asaltos. Debería haber unos cuantos asaltos de duro combate

(el tiempo justo para que los jugadores se den cuenta de que sus personajes están casi seguramente condenados) antes de que llegue la ayuda.

Si tienes el *Bestiario del Viejo Mundo*, puedes utilizar una mezcla de los distintos tipos de Hombres Bestia (Gors, Ungors, Centigors, etc.) Si no, basta con utilizar las estadísticas básicas de Hombres Bestia en la página 228 del libro de reglas básico WJDR.

¡SALVADOS!

Liebnitz Claus no es el único que se ha dado cuenta de las investigaciones llevadas a cabo por los PJs en Middenheim. Sus investigaciones sobre los asesinatos Skaven -y, en particular, sobre el misterioso Kroen y la Ordo Fidelis- han llamado a la atención de los compañeros de Kroen. Poco después de que se encaminaran al santuario en el bosque, tres miembros de la Ordo Fidelis salieron de la ciudad, con órdenes de averiguar quiénes son los PJs y cual es su interés en Kroen y el Ordo. Ahora, justo cuando todo parece perdido, el ruido del combate atrae a estos tres cazadores de brujas, y aparecen en el último momento.

Los cazadores de brujas son PNJs formidables, y deben ser capaces de acabar con los Hombres Bestia supervivientes rápidamente. Reforzándose con la *Bendición de rapidez* y la *Armadura de la Fe*, Hoffer carga con su lanza antes de desmontar y cambiar a su espadón. Bauer dispara una vez cada una de su pistola y pistola ballesta, antes de entrar en combate con su gran hacha. Fischer permanece cerca de Hoffer, protegiéndolo de cualquier oponente que intente flanquearlo.

Una vez que hayan muerto la mitad de los Hombres Bestia, el resto se desmoralizarán y huirán hacia el bosque. Debes hacer hincapié en la habilidad y facilidad con la que los cazadores de brujas los han despachado. Los jugadores

deben estar impresionados, tanto, que aspiren a desarrollar sus propios personajes hasta tal nivel de competencia, y estén debidamente advertidos de que con estos tres hombres no se juega.

LOS CAZADORES DE BRUJAS

Las descripciones y estadísticas de juego para los cazadores de brujas son las que siguen. Cada uno de los tres cazadores de brujas lleva un amuleto no mágico con el signo de la Ordo Fidelis. Este es el mismo emblema que los PJs vieron en la tumba de Kroen: una espada y un martillo cruzados frente a un cometa de doble cola y flanqueado por las letras O y F.

Se necesita una tirada **Fácil (+20%) de Percepción** para darse cuenta de los amuletos y relacionarlos con el emblema de la lápida de Kroen.

MATTHIAS HOFFER

Hoffer, es un hombre imponente, esbelto y de más de 1,8 metros de alto, pero repleto de fibrosos músculos. Su cabello es oscuro y sus ojos azules, y le discurre una cicatriz por el lado izquierdo de su mandíbula inferior. Como líder de la Ordo Fidelis en Middenheim, supo que un grupo de desconocidos estaba haciendo preguntas acerca de su compañero caído Kroen, y se propuso descubrir quienes son los PJs y lo que pretenden. Al principio desconfiará de los PJs, el Ordo Fidelis es una organización secreta, y no le gusta ser investigada.

Mientras luchó contra el Caos en el ejército de Altdorf, Hoffer se convirtió en un devoto seguidor de Sigmar, y entró en el sacerdocio. Su experiencia y habilidad en la lucha llamó la atención de la Ordo Fidelis, y tras probarle en varias misiones contra los seguidores del Caos, fue reclutado y entrenado como cazador de brujas.

Matthias Hoffer

Profesión: Cazador de brujas (ex sacerdote ungido, ex iniciado, ex sacerdote, ex soldado)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
65%	65%	52%	47%	45%	52%	70%	52%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	5	4	4	2	7	0

Habilidades:

Sabiduría académica (Historia, Magia, Nigromancia, Teología +20%), Canalización +10%, Carisma +20%, Mando, Sabiduría popular (El Imperio +20%, Kislev +10%), Esquivar, Cotilleo +20%, Sanar,



Intimidar +10%, Sentir magia +10%, Percepción +20%, Leer/Escribir +10%, Buscar, Movimiento silencioso, Lengua arcana (Magia) +10%, Hablar idioma (Clásico +20%, Kisleviano, Reikspiel +10%)

Talentos: Afinidad al Aethyr, Hechizos con armadura, Desarmar, Saber divino (Sigmar), Manos rápidas, Reflejos rápidos, Magia Pueril (Divina), Don de gentes, Amenazador, Viajero curtido, Sexto sentido, Especialista en armas (Ballestas, Presa, Arrojadizas, A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Guerrero nato

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Pica de jinete, Pistola ballesta con 10 disparos, Gran Arma de la mejor artesanía (Espada a dos manos), Daga, 4 cuchillos arrojadizos

Enseres: Ropa de buena artesanía, libro de oraciones, material de escritura, símbolo religioso (amuleto de la Ordo Fidelis), 10 metros de cuerda, caballo ligero con silla y arnés.

JAKOB BAUER

El rubio y fornido Bauer es el especialista en la lucha cuerpo a cuerpo del grupo, aunque Hoffer es casi igual que él en ese sentido. Después de una exitosa carrera como Patrulla de Caminos y Sargento de Patrulla de Caminos, una casa noble menor lo reclutó para ser su campeón judicial. Después de representar a sus patrones con éxito durante más de un año, inadvertidamente descubrió que la familia estaba vinculada a un culto de seguidores de Slaanesh. Horrorizado, informó a las autoridades, y tomó un papel activo en la detención y enjuiciamiento de sus antiguos patrones. Esto atrajo la atención de la Ordo Fidelis, y durante casi tres años ha sido la mano derecha de Hoffer. Sigue las ordenes de Hoffer en todo momento, excepto en combate en donde se confía excesivamente de sus capacidades.

Jakob Bauer

Profesión: Cazador de brujas (ex campeón judicial, ex patrulla de camino, ex sargento)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
66%	68%	45%	50%	56%	44%	63%	51%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	17	4	5	4	0	6	0

Habilidades:

Sabiduría académica (Magia, Teología), Criar animales, Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Esquivar +10%, Conducir, Rastrear, Cotilleo +10%, Intimidar +10%, Orientación, Supervivencia, Percepción +20%,



Montar +20%, Buscar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Puntería, Don de gentes, Desenvainado rápido, Amenazador, Viajero curtido, Sexto sentido, Especialista en armas (Ballesta, Esgrima, Armas de fuego, Parada, Arrojadizas, A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador.

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Pistola ballesta con 10 disparos, Pistola con 10 balas y pólvora, Arma de mano de la mejor artesanía (Espada), Arma grande (Hacha a dos manos), Lucero del alba, Rapier, Main Gauche, 4 cuchillos arrojadizos.

Enseres: Amuleto de la Ordo Fidelis, 10 metros de cuerda, caballo ligero con silla y arnés.

ULRICH FISCHER

Hombre rechoncho y calvo, Fischer es un miembro de menor nivel de la Ordo Fidelis. En la actualidad es aprendiz de Hoffer, dado que se está preparando para emprender una carrera como cazador de brujas. Empezó como carcelero en Talabheim, esforzándose en subir de rango mediante la sombría posición de interrogador. No satisfecho con esto, comenzó a estudiar medicina a fin de perfeccionar su conocimiento del cuerpo humano y perfeccionar la capacidad del arte de la persuasión. Después de extraer una serie de confesiones donde otros habían fracasado, fue reclutado en la Ordo para ayudarla en sus investigaciones. Sus conocimientos médicos le convierten en el médico principal del grupo. Se mantiene cerca de Hoffer, tanto por su rango superior como por la protección física que ofrece. Aunque no tiene miedo de combatir por una buena causa, Fischer está mucho más a gusto infligiendo violencia muy concreta sobre víctimas indefensas que engañando a la muerte en el centro de la batalla.

Ulrich Fischer

Profesión: Galeno (ex interrogador, ex carcelero)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
43%	35%	56%	43%	46%	65%	51%	40%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	5	4	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Ciencia), Mando, Consumir alcohol, Esquivar, Cotilleo, Sanar +20%, Intimidar +10%, Preparar venenos, Leer/Escribir, Buscar, Tortura, Oficio (Boticario), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Resistencia a la enfermedad, Resistencia a venenos, Amenazador,



Especialista en armas (Presa, Mangual), Golpe conmocionador, Cirugía, Lucha

Armadura: Armadura media (Cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma de mano (Espada), 5 cuchillos, Mangual, Red.

Enseres: 4 pociones curativas, Herramientas del oficio (instrumental médico), 3 esposas, botella de buen brandy, jarra, Amuleto de la Ordo Fidelis, caballo ligero con silla y arnés.

UNAS CUANTAS PREGUNTAS

Una vez que los Hombres Bestia se hayan puesto en fuga y los personajes heridos hayan sido tratados, Hoffer tiene algunas preguntas para los PJs. Puedes utilizar el siguiente diálogo tal como está, o parafrasearlo a los jugadores.

El hombre alto y delgado, parece ser el líder de este grupo. Os echa un vistazo tanto a vosotros como a la forma en que están tratando vuestras heridas.

"Menos mal que les estábamos siguiendo, ¿no les parece amigos? Tenéis que darles las gracias a Jakob de que llegásemos a tiempo. De lo contrario quién sabe qué podría haber sucedido.

"Dado que hemos salvado vuestras vidas, creo que no os importaría responder unas cuantas preguntas. Si me gustan vuestras respuestas, os acompañaré hasta Middenheim sanos y salvos. Si no, hay muchas mas bestia de donde vinieron esas."

Hace una pausa durante un momento para dar tiempo a los PJs de examinar su situación. No presta atención a las preguntas que traten de hacerle.

"Todo a su tiempo, pero por ahora, soy yo el que hace las preguntas.

"He oído que estáis haciendo preguntas por todo Middenheim, acerca de un tal Gerhard Kroen, fallecido recientemente. ¿Para quién trabajáis, y cuál es vuestro interés en él?" Lanza una mirada de fuego sobre el cráneo de bronce.

"Y en segundo lugar, ¿Qué - en el nombre de Sigmar- es esa abominación? ¿Dónde lo habéis conseguido, y qué pensáis hacer con él?"

Los jugadores pueden decidir el grado de veracidad que usarán para responder a las preguntas de Hoffer. Tiene la intención de escoltar a los PJs de vuelta a Middenheim, en cualquier caso, reconoce el cráneo de bronce como un artefacto del Caos, y tiene la intención de asegurarse de que no caiga en manos de los secuaces del Caos.

Si los PJs mencionan que están en una misión para el Templo de Ulric, Hoffer se mostrará interesado, y les presionará para obtener más información. En particular, quiere saber quién les envió en esta misión, y cómo sabía dónde encontrar el cráneo de bronce. También está muy interesado en lo que puede hacer, y preguntará muy estrechamente a los PJs sobre cualquier habilidad mágica que el artefacto haya exhibido.

Una vez que esté satisfecho con las respuestas de los PJs, Hoffer responderá a sus preguntas. Éstos son algunos ejemplos:



¿Quiénes sois?

Somos soldados en la lucha contra el caos, unos pocos de muchos.

¿Así que tú eres cazadores de brujas?

Hemos sido llamados así, junto a muchas otras cosas.

¿Cómo se las arreglaron para matar a tantos Hombres Bestia?

Mediante entrenamiento, fe y trabajo en equipo. Tal vez algún día vosotros seáis capaces de hacer lo mismo. Hasta entonces, sin embargo, debéis ser cuidadosos en estos bosques.

Hemos visto el emblema en el amuleto antes. ¿Qué significa? ¿Qué significa "OF"?

Es el signo de la orden a la que pertenecemos. Su nombre es la Ordo Fidelis. El resto, tendréis que descubrirlo por vosotros mismos.

Ese tipo Kroen tenía el mismo emblema en su lápida. ¿Era uno de ustedes?

¿Tú qué crees?

El sacerdote, en el cementerio nos dijo que usted le contó que Kroen era un devoto seguidor de Sigmar. ¿Está su orden relacionada con el Templo de Sigmar?

Tal vez algún día lo sepas por ti mismo.

Si sois los buenos, ¿por qué tanto secretismo?

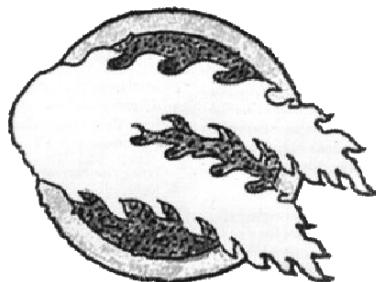
Tenemos muchos enemigos. Por lo que sabemos, podríais estar entre ellos. El caos está en todas partes.

En esencia, Hoffer intentará dar tan poca información como sea posible. Nada de lo que les diga a los PJs será algo que él crea que no puedan descubrir por ellos mismos.

REGRESO OBLIGADO

Hoffer y sus compañeros serán fieles a su palabra y escoltarán a los PJs de vuelta a Middenheim. Cualquier encuentro en el viaje de regreso será a elección tuya, aunque se debe tener en cuenta el estado de salud de los PJs. Es muy posible que más seguidores del Caos escuchen el llamamiento del cráneo, obligando al grupo a sufrir durante el regreso a la ciudad repetidos ataques de Hombres Bestia y Guerreros del Caos, y tal vez incluso un gran y peligroso, pero no muy brillante Engendro del Caos que se sienta atraído por el poder que irradia el cráneo y sólo anhela estar cerca de él...

Este capítulo llega a su fin cuando los PJs vuelvan a la ciudad de Middenheim.





CAPÍTULO IV: LA MUERTE INQUIETA

En este capítulo, los PJs regresan a Middenheim y entregan el cráneo a manos -y bajo la supervisión del ciego Padre Odo- del Padre Ranulf en el Templo de Ulric. Antes de que tengan tiempo de disfrutar de su éxito o realizar cualquier investigación sobre el icono de Sigmar robado, el Padre Odo muere horriblemente y un brote de mutaciones barre el templo. Los aventureros deben ayudar a poner la situación bajo control, y erradicar el contagio de raíz.

- BIENVENIDA A LOS HÉROES -

Hoffer y sus hombres se disculpan ante los PJs antes de que los PJs se dirijan al Templo de Ulric, deseando claramente evitar el lugar. No les interesa ningún tipo de reconocimiento por haber ayudado a traer a salvo el cráneo a Middenheim, Hoffer incluso va mas lejos aún y pide a los PJs que no hablen de su participación.

El Padre Ranulf les espera en el Templo de Ulric, y está claramente aliviado al ver que han recuperado el cráneo de bronce. Un sacerdote más joven lo recoge de manos de los PJs, y con mucho cuidado lo coloca dentro de un cofre de hierro forrado con latón e inscrito con runas místicas.

El Padre Ranulf ofrece vino a los PJs, señalando una jarra y varios vasos de cerámica sobre una mesilla. El Padre Odo pide agua, que es traída de la cocina. Cuando llega, el Padre Ranulf brinda por el éxito de los aventureros.

"El Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz va a sentirse muy feliz. Está al cargo aquí, mientras el Sumo Sacerdote Ar-Ulric está peleando con el Emperador, y está particularmente preocupado en que el cráneo esté aquí para

mantenerlo lejos de las manos del Caos. Ahora, sobre la cuestión de la recompensa..."

No llega a terminar la frase, porque en ese momento, el Padre Odo derrama su agua y cae al suelo en un ataque de violentas convulsiones.

ESTALLA LA LOCURA

Los cultistas del Caos de la Mano Púrpura han saboteado el suministro de agua del templo (ver El culto de la Mano Púrpura en la página 57). El Padre Odo se retuerce y patatea en el suelo, los personajes que también hayan bebido agua deben hacer una tirada de **Resistencia**. Los que no logren pasar la tirada serán invadidos por oleadas de náuseas, sufriendo un penalizador de -20% en todas las tiradas durante un número de horas igual a (10 - BR). Además de las náuseas, escuchan un susurro obscuro dentro de su cabeza y sus músculos sufren espasmos tan violentos que sienten como si sus huesos se doblasen.

Por si esto no fuera suficientemente malo, también deben efectuar una tirada **Desafiante (-10%) de Voluntad** para resistir los efectos de la Piedra de Disformidad en el agua, esta es una tirada contra magia, así que aplica todos los talentos y habilidades pertinentes.

Los personajes que fallen la tirada de **Voluntad** caerán al suelo entre convulsiones como el Padre Odo.

LA MUERTE DEL PADRE ODO

Puedes leer o parafrasear el siguiente texto a los jugadores:

Veis al Padre Odo entrar en shock, retorcerse y patallar en el suelo. Su cara se retuerce de una forma casi irreconocible. Sus manos y brazos se alargan con la forma de grandes tentáculos con garras, su cuerpo se hincha como un globo, y le aparecen en la piel escamas de color rosa y púrpura.

La abominación, que una vez fue el Padre Odo arrastra sus pies, ahora armados con garras como las de un águila gigante y olfatea el aire en vuestra dirección. Entonces se lanza al ataque.

Padre Odo, Semilla del Caos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	0%	40%	50%	18%	18%	24%	10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	11	4	5	4	0	0	0

Habilidades: Ninguna

Talentos: Temible, Armas naturales, Escamas (1), Golpe poderoso

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Garras

El Padre Ranulf agarra una silla (que cuenta como arma improvisada) y ayuda a someter a la Semilla del Caos que una vez fue su amigo y colega. Sufrir una pena de -15% a la Habilidad con armas, debido a su larga y duradera amistad con el Padre Odo.

Padre Ranulf

Profesión: Sacerdote (ex iniciado)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	41%	36%	41%	36%	41%	51%	46%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	4	4	1	2	1

EL CULTO DE LA MANO PÚRPURA

La Mano Púrpura es un culto del Caos de Tzeentch, El que cambia las cosas. Extendida por todo el Imperio, hace ya varios años que tenía una importante base de poder en Middenheim, y ha estado detrás de un complot para asesinar al Graf Boris Todbringer, frustrado solo por poco.

Desde entonces, el culto de la Mano Púrpura ha estado en las sombras, reconstruyendo su fuerza en Middenheim y en todo el Imperio. Las células dispersas de sectarios que conforman la Mano Púrpura todavía están desorganizadas, y esto es lo que queda de los restos del culto en Middenheim.

Otros cultos -especialmente el Cetro de Jade de Slaanesh, el cual tiene multitud de seguidores entre jóvenes y ricos- colaboraron durante el asedio en distintos complots para que Middenheim cayese desde dentro. Al descubrir sus planes, los devotos fueron perseguidos y quemados por Cazadores de Brujas Imperiales.

La Mano Púrpura, mientras tanto, permaneció oculta y concentrada en su supervivencia. Tzeentch es un dios sutil, y sus seguidores saben que a veces es mejor esperar el momento oportuno. Ese momento ha llegado.

Una célula de la Mano Púrpura, ha descubierto una gran cantidad de Piedra de Disformidad en polvo en una base Skaven abandonada en la SubCiudad. Sus agentes están utilizando el polvo para contaminar el abastecimiento de agua de la ciudad, desencadenando una ola de mutaciones por toda la ciudad. Con Archacon huyendo de Middenheim y la fuerza principal del ejército Imperial tras él, los restantes defensores de la ciudad no podrán hacer frente a un repentino ataque desde el interior. El primer objetivo fue el Templo de Ulric, el corazón espiritual de Middenheim.

Habilidades: Sabiduría Académica (Historia, Teología +10%), Canalización, Carisma +10%, Sabiduría popular (El Imperio, Enanos), Cotilleo, Sanar, Sentir magia, Percepción +10%, Leer/Escribir +10%, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Reflejos rápidos, Orador experto, Magia pueril (Divina), Don de Gentes, Cortés

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, camisa de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Martillo)

Enseres: Colgante del Lobo Blanco (Símbolo religioso), libro de oraciones, material de escritura.

Estas estadísticas representan al Padre Ranulf cuando está listo para la acción. Cuando Odo se convierte en la Semilla del Caos, no está armado ni con armadura.



MUTACIONES DE PJs

Mientras tanto, los personajes que hayan bebido agua y fallado sus tiradas de **Resistencia** y **Voluntad** también comenzarán a mutar, a menos que gasten un Punto de Destino para luchar contra los efectos de la Piedra de Disformidad.

Tira en la siguiente tabla para conocer el número de mutaciones que adquieren, después tira, en la **Tabla 11-1 mutaciones del Caos** en la página 229 del libro de reglas básicas WJDR (u opcionalmente en la tabla ampliada **Mutaciones del Caos** en el *Bestiario del Viejo Mundo*). Un personaje afectado gana un Punto de Locura por cada mutación. Realmente es mucho mejor, simplemente, gastar el Punto de Destino...

MUTACIONES DEL CAOS

d10	Número de Mutaciones
1-4	1
5-8	2
9-10	3

Dada la historia reciente de Middenheim, los ciudadanos reconocerán a cualquier PJ con mutaciones visible como una amenaza, y el grupo tendrá que ser muy cuidadosos en mantener en secreto las mutaciones de un compañero mientras tratan de encontrar la forma de curarlo.

HORROR EN LAS COCINAS

Una vez que el padre Odo haya muerto, los aventureros percibirán un gran disturbio en el resto del templo. El Padre Ranulf correrá hacia el pasillo para ver qué está pasando. Tres de los empleados de la cocina ya han bebido agua y han mutado. Están tratando de escapar del complejo del templo, sembrando el pánico a su paso.

Los tres miembros del personal de cocina tienen las mismas estadísticas, a pesar de sus diferentes mutaciones.

Personal de Cocina

Profesión: Sirviente

Raza: Mutante

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	0%	30%	30%	33%	24%	24%	22%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	4	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Regatear, Cotilleo +10%, Percepción, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, ¡A correr!, Resistencia al veneno, Muy Resistente

Reglas especiales:

- **Mutaciones del Caos:** Los tres miembros del personal de cocina tienen las siguientes mutaciones:

Tomas Schulljon, Sirviente: Tomas ha desarrollado un par de pequeñas alas de pluma de sus hombros, rompiendo la parte posterior de su túnica. Son demasiado pequeñas para permitirle volar y las sacude en vano mientras corre por el templo. Además, sus ojos se han vuelto violeta sólido, sin blanco ni pupilas.

Hannes Kupfer, Cocinero: El cuchillo de cocina de Hannes se ha fusionado a su brazo derecho, lo que significa que solo puede ser desarmado si un golpe crítico corta o invalida el miembro.

Wilhelm Unger, Sirviente: La piel de Wilhelm se volvió púrpura, manchada con llagas marrones que rezuman una apestosa (aunque inofensiva) pus.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

RESTABLECIENDO EL ORDEN

El personal de cocina mutado está rodeado por una multitud de funcionarios del templo en estado de pánico, compuesta por aprendices, empleados y jóvenes sacerdotes. Todos están completamente perturbados por este giro de los acontecimientos, algunos tratan de cargar contra los mutantes y matarlos, mientras que otros simplemente tratan de escapar. Hará falta un éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Carisma o Intimidar** (a elección de los jugadores) para calmar los ánimos.

Incluso tras eso, los mutantes siguen intentando escapar. Los aventureros tienen la opción de matarlos o detenerlos de otra manera, pero el Padre Ranulf está empeñado en que no se debe permitir que escapen. Al fin y al cabo, estaría mal visto que el Templo de Ulric de Middenheim estuviese soltando mutantes al mundo.

Si los mutantes consiguen escapar del complejo del templo, correrán sin rumbo por las calles hasta que sean rodeados y eliminados por una turba hostil. Luego sus cuerpos serán quemados, y la Guardia de la Ciudad comenzará una investigación sobre su procedencia.

Si los mutantes son detenidos antes de que puedan escapar del templo, los PJs tienen una oportunidad de capturarlos con vida y averiguar lo que pasó. El Padre Ranulf querrá destruirlos de inmediato, pero un éxito en una tirada de **Empatía** (enfrentada a su Voluntad) lo convencerá de mantenerlos con vida, al menos hasta que puedan ser interrogados.

Interrogar a los aterrorizados mutantes revelará que todos habían bebido del mismo jarro de agua que se utilizó para proporcionar la bebida al Padre Odo. El agua había sido extraída del propio pozo del templo, el cual será sellado inmediatamente por orden del Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz. El Padre Ranulf y los PJs serán convocados ante él.

EL SUMO SACERDOTE ADJUNTO

El perfil de Claus Liebnitz se da en la página 86, aunque es poco probable que se necesite en este capítulo. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores cuando los PJs entren en su oficina.

El Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz Claus es un hombre enorme, con una melena de pelo gris que le llega hasta los hombros y ojos de acero azul que parecen que te penetran

LA HERMANDAD DEL HACHA

Se necesita un éxito en una tirada **Muy difícil (-30%) de Conocimiento Popular (El Imperio)** para identificar el emblema que porta Liebnitz. Será solo **Difícil (-20%)** para cualquier personaje seguidor de Ulric. El emblema es el de la Hermandad del Hacha, una orden militar de elite de la Guardia Teutogena. Sólo los seguidores más devotos y belicosos de Ulric son admitidos en la Hermandad.

A pesar de que ahora están técnicamente subordinados a la Guardia Teutogena, los orígenes de la Hermandad se remontan a los días anteriores a Sigmar, cuando los Teutogenos eran la tribu más poderosa de lo que hoy es la parte septentrional del Imperio. Eran una sociedad de guerreros de elite formada por los mejor de lo mejor de los guerreros Teutogenos. Cuando Sigmar unió a las tribus y fundó el Imperio, la Hermandad del Hacha conservó su función original como protectores de los jefes Teutogenos. En la Hermandad sólo son admitidos guerreros de pura sangre Teutogena, también deben ser guerreros de habilidad demostrada y una lealtad incondicional a Ulric.

La mayor parte de la Hermandad está en contra de Sigmar, debido a ello, la orden es mirada con recelo por las autoridades imperiales. Sin embargo, sus proezas en el campo de batalla son incuestionables, y son ampliamente admirados en Middenheim.

La Traición de la Hermandad

Cualquier personaje que pase la tirada requerida se dará cuenta de que Liebnitz es un miembro de la Hermandad del Hacha, una orden elitista y exclusiva dentro de la Guardia Teutogena. Sin embargo, no saben que la Hermandad del Hacha ha sido subvertida desde dentro, y varios de sus principales miembros, (incluyendo Liebnitz) son sectarios de Khorne pertenecientes al Culto de la Calavera de Crimson.

Jugando con la naturaleza bélica y anti-Sigmarita de la Hermandad, varios de los seguidores más sutiles de Khorne el Dios de la Sangre se infiltraron en la orden hace varios años. Los guerreros más sanguinarios de la Hermandad fueron reclutados en una sociedad secreta llamada la Calavera de Crimson, donde sus tendencias violentas y habilidad marcial se celebraban y cultivaban. Cuando se consideran listos, tomaban parte en el ritual secreto de iniciación, sin saber que estaban vendiendo sus almas a Khorne. En estos momentos, los más grandes guerreros de Ulric son agentes secretos del Caos.

Claus Liebnitz era ya Sumo Sacerdote Adjunto y un respetado veterano de la Guardia Teutogen cuando entró por primera vez en contacto con la Calavera de Crimson. Perdió la habilidad de lanzar hechizos cuando se entregó al Dios de la Sangre, pero hasta ahora ha sido capaz de ocultar este hecho; su nuevo amo le ha protegido también de los efectos desagradables por parte de Ulric.

Sólo un puñado de los adoradores de la Calavera de Crimson saben que su Maestro actual también es el Sumo Sacerdote Adjunto de Ulric. Liebnitz vive su día a día con normalidad, aunque planea aumentar su poder aún más y espera con ansias el día en que el gran templo de Ulric será derribado y convertido en una fosa común para mayor placer del Dios de la Sangre.

hasta el alma Sus vestiduras sacerdotales no puede ocultar su corpulencia, y se puede decir que se encuentra en casa tanto en el campo de batalla como en el templo.

Señalando varias sillas, se sienta en un pesado trono de roble tallado con cabezas de lobo y otros símbolos de Ulric. Alrededor de su cuello lleva una pesada cadena de plata con un gran colgante de una cabeza de lobo, delante de unas hachas cruzadas.

"Así que," dice, cuando entráis junto al padre Ranulf, "¿sois las personas que han ayudado al padre Odo a recuperar la abominación del Caos del Bosque? ¿Y ahora, he oído, está muerto y tenemos mutantes corriendo por el templo? Ranulf, ¿Qué está pasando?"

Esta escena es una pausa en la acción, destinada a introducir a los personajes el Sumo Sacerdote Adjunto, que (sin saberlo hasta el momento) es su principal adversario en esta aventura. También te otorga a ti y a los jugadores una oportunidad para, mediante discusiones entre PJs y PNJs, hacer un balance de la situación y organizar sus ideas de cara a la preparación de la siguiente fase de la aventura. Si los jugadores tienen la necesidad de recordar algo, o cualquier pista sobre qué hacer a continuación, esta es una

oportunidad para ampliar sus conocimientos mediante información y sugerencias por parte de Liebnitz.

Aunque no sabe que la Mano Púrpura continúa existiendo, Liebnitz se dará cuenta enseguida de que los agentes del Caos han atacado el templo. Esto no le agrada en absoluto, a pesar de que en secreto él mismo es un cultista del Caos. Khorne y Tzeentch son enemigos tradicionales, uno evita la magia y el otro la acoge de buena gana, además, este trastorno interfiere con sus propios planes. Lo último que necesita, para poder llevar sus planes para el culto de la Calavera Crimson hasta el final, es una multitud de cazadores de brujas llegando al templo para una cacería de mutantes. Algunos cazadores de brujas son devotos seguidores de Sigmar, y sería muy fácil sacar provecho político de la desgracia del culto rival de Ulric. Se asegurarán de no dejar piedra sobre piedra en su investigación, y Liebnitz tiene mucho que ocultar.

Una vez que la entrevista haya servido a su propósito, Liebnitz se levanta bruscamente y comienza a caminar por la habitación mientras da órdenes. Ordenará a Ranulf que lleve parte del agua contaminada al taller del boticario para que la examine, para confirmar su sospecha de que ha sido envenenada con Piedra de Disformidad. Luego se vuelve hacia los PJs.

Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

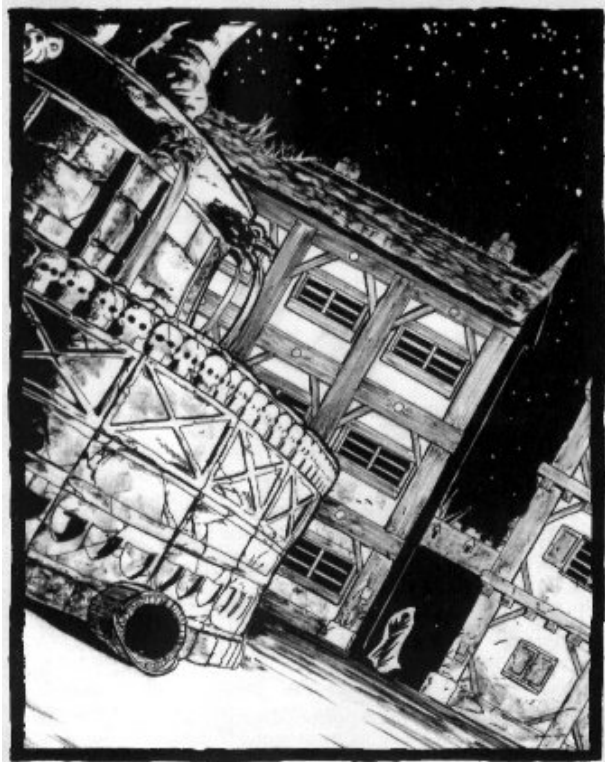
"En cuanto a ustedes, es absolutamente vital que la noticia de este desafortunado incidente no se propague. No hace mucho que el caos estaba a nuestras puertas, y algo como esto provocaría el pánico en la ciudad."

El Comandante Schutzmann dice que tienen talento para la investigación. Eso es bueno. Lo que necesitamos es averiguar quién está detrás de esto, y detenerlos. No tengo ninguna duda de que van a tratar de difundir su contagio en otras partes. No impliquen a la Guardia -tienen muchas cualidades, pero guardar secretos no es una de ellas-. Os lo repito, la gente de Middenheim no debe enterarse de esto. Mantener vigilados los pozos de la ciudad, pero no dejéis que os vean. Si veis alguna actividad sospechosa, tomad medidas. Seguir a lo sabotadores y ponerles fin. Por la gloria de Ulric."

Cruza los brazos en un gesto de firmeza. Esta es la señal para que los PJs salgan. El Padre Ranulf se ocupará de que los PJ se curen en el caso bastante probable de que estén heridos.

RASTREAR A LOS ENVENENADORES

Middenheim es una gran ciudad, y tiene muchos pozos (demasiados para que los PJs los vigilen todos). Una tirada **Muy fácil (+30%) de Sabiduría Popular (El Imperio)** lo confirmará. Sin ayuda, el grupo no tienen ninguna posibilidad de cubrir toda la ciudad. Dado que Liebnitz enfatizó especialmente que no informaran a la Guardia de la trama para envenenar el suministro de agua de la ciudad, probablemente los PJs se preguntarán a dónde acudir. Debes dar a los jugadores algo de tiempo para elaborar un plan,



pero después de algún tiempo se pondrán en contacto de nuevo con ellos los cazadores de brujas de la Ordo Fidelis.

Hoffer y sus compañeros son conscientes de que hubo algún tipo de perturbación en el Templo de Ulric, pero no saben exactamente qué ha pasado. También están ansiosos por conocer lo que ha ocurrido con el cráneo de bronce. Cuando los PJs estén solos, tal vez durante la vigilancia de uno de los pozos principales de la ciudad, los cazadores de brujas se pondrán en contacto con ellos y tratarán de averiguar lo que está pasando. Hoffer hará uso de su considerable experiencia en la extracción de información para presionar a los PJs para obtener información.

Como se ha visto en su perfil en la página 53 posee unas habilidades considerables de Carisma y Cotilleo, puedes elegir qué habilidad utilizar. Si los PJs quieren mantener el secreto, pueden oponerse a su intento con su Voluntad. Sin embargo, es bastante persistente y seguirá con su interrogatorio hasta que uno de los PJs falle una tirada y deje escapar algo. Si todo esto falla, él y sus compañeros seguirán en secreto a los PJs hasta que se enteren de lo que están haciendo.

Por un medio u otro, los cazadores de brujas se enterarán de la trama de envenenar los pozos de la ciudad. Cuando lo hagan, inmediatamente se ofrecerán para ayudar al grupo, estando de acuerdo con el Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz en mantener el secreto para evitar el pánico en la población, y también, para que los envenenadores no se asusten y se escondan. Los cazadores de brujas se ofrecerán para cubrir la mitad norte de la ciudad, dejando a los PJs para que vigilen la zona sur.

VIGILANDO LOS POZOS

La mitad sur de la ciudad es generalmente más pobre que la norte, y tiene menos pozos que proporcionen agua a su población. Cuando se acerca la noche y las calles se despejan, los PJs pueden utilizar su carta de autorización del Comandante Schutzmann para evitar el toque de queda, y mantenerse alerta para detectar actividades sospechosas.

El próximo objetivo de La Mano Púrpura es un pozo público en una pequeña plaza en el distrito de Southgate-Ostwald, al borde del barrio donde se encuentran los tugurios más concurridos de Middenheim. La razón por la que los cultistas han elegido este pozo es porque abastece de agua a más personas que cualquier otro en la ciudad, lo cual les proporcionará el mayor número de mutaciones; también, el hecho de que las autoridades tienden a evitar esta zona hará que las mutaciones serán mucho más difícil de contener que en el bien protegido Templo de Ulric.

Poco después de medianoche, una figura embozada y encapuchada se escurrirá por las calles en dirección al pozo. Debes asegurarte de que uno o más de los PJs tienen la oportunidad de cruzarse con este individuo, y si nadie está vigilando el pozo en cuestión, entonces el camino del cultista le llevará por un lugar que esté siendo vigilado. Si alguno de los PJs tiene el talento Sexto Sentido, puede utilizarse también para despertar sospechas.

El sectario no es un bribón habilidoso, y es fácil de seguir (+10% a todas las tiradas pertinentes). Una vez que sea detectado, los PJs tienen una alta probabilidad de no perder el rastro.

Los jugadores pueden decidir atacar al sectario de inmediato, o seguirle hasta que vean lo que está haciendo. Si no se le detiene, llegará al pozo, sacará un pequeño saco del interior de su túnica, y verterá el polvo de Piedra de

Disformidad en él. El polvo le da un resplandor verde, lo que hace que su naturaleza sea obvia.

Cultista de la Mano Púrpura

Profesión: ex burgués

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	31%	30%	33%	36%	41%	36%	36%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	5	0	3	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) + 10%, Conducir, Tasar, Cotilleo, Leer/Escribir, Regatear, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel, Kislevita)

Talentos: Negociador, Pies ligeros, Recio, Intelectual

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Capa con capucha, pequeño saco con Piedra de Disformidad

Si el cultista se da cuenta de que ha sido descubierto, abandonará su misión y huirá. Pase lo que pase, los PJs deben tener la oportunidad de detenerlo antes de que termine su misión. Tiene un tatuaje con la marca de Tzeentch en el dorso de una mano, y un tatuaje de una mano morada en el otro.

Después de haber visto los efectos del agua contaminada con Piedra de Disformidad en el Padre Odo (y tal vez ellos mismos hayan sufrido sus efectos), seguramente los PJs serán reacios a tocar la bolsa de Piedra de Disformidad portada por el sectario. Quizás decidan dejarlo envenenar el pozo (y tal vez avisen a las autoridades que ha sido envenenado) antes de seguirle de vuelta a su base. Ver el recuadro de Polvo de Piedra de Disformidad para más detalles.

ENCONTRANDO LA BASE DE LOS CULTISTAS

El proceso de búsqueda de la base de la Mano Púrpura variará, dependiendo de las acciones que tomen los PJs.

- LA GUARIDA DE LOS CULTISTAS -

De un modo u otro, los PJs encontrarán la base de la Mano Púrpura en un almacén de una sola planta en el distrito Southgate. Desde el exterior, no hay nada extraño en el edificio, hay algunas marcas de quemaduras en las paredes y agujeros en el techo, pero todos los edificios alrededor muestran algunos daños debido al asedio. En el exterior cuelga un letrero de madera donde se lee "F. Keller - Comerciante de Grano". Las puertas están tapiadas, y el lugar parece abandonado, al igual que muchas de las propiedades vecinas.

Si los PJs siguen al sectario (o lo convencen para que les muestre el camino) les conducirá a una pequeña puerta que se encuentra entornada en la parte posterior del edificio. De lo contrario, tendrá que encontrarla por sí mismos. Un éxito

POLVO DE PIEDRA DE DISFORMIDAD

Refinado por los Videntes Grises Skaven para su uso personal, el polvo de Piedra de Disformidad tiene que ser ingerido para que sea más efectivo. Cualquier persona que entre en contacto con el polvo de Piedra de Disformidad debe hacer una tirada de **Resistencia**. El nivel de dificultad dependerá de lo amplio del contacto.

- **Muy fácil (+30%):** derramar una pequeña cantidad en la ropa.
- **Fácil (+20%):** contacto con una pequeña cantidad a través de la piel.
- **Rutina (+10%):** contacto con una cantidad moderada a través de la piel.
- **Media (+0%):** tragarse o inhalar una pequeña cantidad, o contacto con una gran cantidad a través de la piel.
- **Desafiante (-10%):** tragarse o inhalar una cantidad moderada, o contacto de toda la cantidad a través de la piel.
- **Difícil (-20%):** tragarse o inhalar una gran cantidad.
- **Muy difícil (-30%):** tragarse o inhalar el bolso entero.

Cualquier personaje que no supere una tirada de **Resistencia** debe tirar en la tabla de mutaciones de la página 58, o gastar un Punto de Destino para evitar la mutación.

Si permiten que el sectario envenene el pozo y luego le siguen, los llevará de regreso a la base, siempre y cuando no sospeche que está siendo seguido.

Si los PJs lo capturan vivo, pueden tratar de usar habilidades como Hipnotismo o Intimidar (incluso hasta Tortura), o cualquier otro medio que piensen que sirva para extraer información.

Si los PJs matan al sectario, buscar entre sus ropas revelará un trozo de pergamino con un burdo mapa, que muestra la ruta desde la base hasta el pozo al que fue enviado a envenenar (Documento 3). Aunque las calles que aparecen en el mapa no tienen nombre, los PJs deberían tener pocas dificultades para seguir el mapa hasta la guarida de los sectarios en la esquina entre Todmane Alee y Ecke Strasse. Si los jugadores tienen problemas para encontrar el lugar, debes permitir que efectúen tiradas de Orientación u otras habilidades adecuadas o, en caso necesario, una tirada directamente de **Inteligencia** para colocarlos en el camino correcto.

en una tirada **Desafiante (-10%)** de **Rastrear** revelará huellas recientes, como si varias personas hubiesen pasado por la puerta en los últimos días.

NIVEL DEL SUELO: EL ALMACÉN

El almacén es amplio, solo contiene unos cuantos barriles rotos que han derramado su contenido, grano mohoso, por el suelo. Algunas ratas se están dando un festín con el grano, y en gran medida hacen caso omiso de los aventureros, deslizándose hacia las sombras sólo si se acercan a unos pocos metros.

En un rincón del edificio, los barriles están apilados de manera tosca. Detrás de ellos, escondido de miradas curiosas, hay un agujero en el suelo, que da acceso a los pasajes de debajo de la bodega.

Un cultista vigila desde aquí, mirando entre los barriles y bajando a los túneles para dar la alarma si descubre intrusos. Puede detectarse con un éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Percepción**.

NIVEL SUBTERRÁNEO: TÚNELES ABANDONADOS

Debajo de la ciudad de Middenheim, la Ulricsberg está plagada de túneles y pasajes de distinta antigüedad, uno de ellos discurre por debajo del almacén. Antes del asedio, una banda criminal local lo utilizaba para mover mercancías dentro y fuera del almacén sin ser detectados. Cuando los skaven comenzaron a utilizar los túneles para lanzar ataques al interior de las murallas de la ciudad asediada, un grupo de ingenieros Enanos y combatientes de túnel expulsaron de nuevo hacia la Subciudad a las fuerzas Skavens y sepultaron todas las entradas a la superficie, incluido ésta.

Sin embargo, los cultistas de la Mano Púrpura ya sabían de su existencia, y se abrieron paso a través de los escombros hasta una sección de los túneles que todavía está intacta. Fue aquí, por un golpe de suerte que interpretan como una señal del mismísimo Tzeentch, que se toparon con un almacén oculto utilizado por invasores Skaven para almacenar suministros, incluyendo polvo de Piedra de Disformidad.

LOS COMBATES EN LOS TÚNELES

Los túneles son en su mayor parte bajos y estrechos (es sencillo para los Enanos, Skavens y criaturas de tamaño similar correr y luchar sin penalización), pero los humanos y los Elfos sufren un penalizador de -1 a Movimiento, y una penalización de -10% a todas las tiradas de Habilidad de Armas y Agilidad en estos estrechos espacios.



I. SALA DE GUARDIA

Hay dos cultistas posicionados aquí, vigilando a quién se acerque desde el almacén. Están detrás de una barricada improvisada con cajas y barriles que les da cierta protección frente a ataques a distancia: cualquiera que los tome como objetivos para un arma de proyectiles sufre un penalizador de -10% a sus tiradas de Habilidad de Proyectiles. La barricada también impide que alguien pueda acercarse lo suficiente para atacar a los cultistas cuerpo a cuerpo. Tiene R 2 y H 5, y atacar la barricada pondrá automáticamente a los cultistas en alerta.

Una vez que se atraviese la barricada, el grupo se encontrará en una caverna bastante espaciosa que es evidentemente artificial, pero bastante acabada. A los PJs Enanos les será difícil resistirse a criticar la descuidada construcción, como típicamente humana. En el otro extremo del pasillo, justo antes de que el túnel finalice en un derrumbe, hay un par de sacos de dormir en el suelo. No hay nada de valor aquí.

Guardias de la Mano Púrpura (2)

Profesión: ex burgués

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	31%	30%	33%	36%	41%	36%	36%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	5	0	3	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio) + 10%, Conducir, Tasar, Cotilleo, Leer/Escribir, Regatear, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel, Kislevita)
Talentos: Negociador, Recio, Intelectual, Guerrero nato
Armadura: Chaqueta de cuero
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Ballesta, Daga, Arma de mano (Espada)
Enseres: 10 viroles, capa con capucha, linterna

2. TEMPLO DEL CULTO

Las paredes de esta caverna natural están cubiertas con huellas de manos pintadas y símbolos de Tzeentch que requieren un éxito en una tirada de **Sabiduría Académica (Magia)** para reconocerlos.

Tres sacos de dormir más se disponen en un extremo de la cámara, y en el otro se ha construido un altar improvisado a partir de cajas rotas y otros pedazos de madera. Está cubierto por un paño de color púrpura (una cortina de raso robada de una casa rica durante el asedio), y en la parte superior hay dos gruesas velas negras y un cráneo humano. Las velas están encendidas, y la iluminación principal está producida por un gran farol sobre un soporte de hierro en el centro de la cámara.

Tres cultistas y el líder del culto están en esta sala, y se precipitarán hacia la zona 1 para ayudar a los guardias a la primera señal de problemas. Estos cultistas son idénticos a los de la sala de guardia, excepto que no tienen ballestas, viroles ni linternas.

EL LIBER MUTANDIS

Este texto sagrado de Tzeentch está escrito en clásico. Un personaje con Leer/escribir y Hablar idioma (Clásico) podría leerlo en su totalidad en tres horas si obtiene un éxito en una tirada **Desafiante (-10%) de Inteligencia**.

Al final de la lectura del libro, el personaje debe hacer una segunda tirada de **Inteligencia**, esta vez sin modificar. Si se falla la tirada, no pasará nada, el personaje no ha sido capaz de comprender los conceptos contenidos en el tomo, pero puede intentar volver a leerlo de nuevo y repetir ambas tiradas. Si se pasa la tirada, al lector le está permitido gastar 100 PE en cualquier momento para obtener la habilidad Sabiduría Académica (Magia) (o mejorar el dominio de la habilidad si ya se conoce), independientemente de la carrera actual del personaje o sus opciones de habilidades. Sin embargo, el personaje debe obtener un éxito en una tirada de **Voluntad** o aumentará su locura en un punto debido a las inquietantes ideas y argumentos expuestos en el libro.

El Liber Mutandis está prohibido en todo el Imperio, y cualquier personaje que se encuentre en posesión de una copia se convierte de inmediato en sospechoso de ser un devoto seguidor del Caos.

FRANZ HELLER, LÍDER DEL CULTO DE LA MANO PÚRPURA

Franz Heller es un miembro de la segunda generación de la Mano Púrpura. Fue iniciado en el culto por su tía Brunilda, la cual desapareció hace más de diez años. Con el culto dividido en muchas células pequeñas, Heller ha sido incapaz de determinar el destino de su tía y mentora.

Franz Heller

Profesión: Hechicero adepto (ex aprendiz de hechicero, ex burgués)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	33%	30%	43%	40%	51%	56%	49%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	2	5	0

Habilidades: Sabiduría académica (Magia +10%, Teología), Canalización +10%, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Conducir, Tasar, Cotilleo, Sentir magia, Leer/Escribir, Regatear, Percepción, Buscar, Lengua arcana (Mágica), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Lengua oscura)

Talentos: Afinidad al Aethyr, Saber oscuro (Caos), Negociador, Magia menor (Armadura Aethyr), Magia pueril (Arcana), Intelectual, Cortés, Guerrero nato, Muy resistente

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Maza)

Enseres: Liber Mutandis (ver arriba), monedero con 3 co.

3. DESPENZA

Esta pequeña cámara se utiliza como despensa. Además de un pequeño barril de Piedra de Disformidad en polvo, los Skavens dejaron tres espadas cortas y una lanza, todas ellas claramente identificables de fabricación Skavens. (Véase la

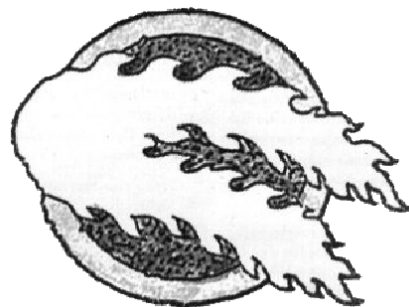
página 61 para los efectos de la exposición al polvo de Piedra de Disformidad.)

TERMINANDO ESTE CAPÍTULO

Este capítulo termina cuando los PJs han encontrado y destruido la base del culto de la Mano Púrpura y vuelven al Templo de Ulric para informar de lo que han encontrado allí. Cargar un barril de polvo de Piedra de Disformidad por las calles de Middenheim es una idea peligrosa, y debes improvisar encuentros adecuados y complicaciones si los PJs insisten en tal idea. Si simplemente sellan la base del culto e informan, se enviará un grupo de hechiceros y sacerdotes desde el Colegio Teológico para garantizar que la Piedra de Disformidad es transportada a un lugar seguro.

¿RECUERDAS A LA MANO PÚRPURA?

Si los jugadores son veteranos de la primera edición WJDR y han jugado a la campaña "El enemigo interior", seguramente se pueden haber cruzado con la Mano Púrpura con anterioridad. Algunos pueden temer que sus personajes hayan hecho un poderoso enemigo, mientras que otros quizás piensen en cazar y destruir más células de cultistas de la Mano Púrpura que puedan estar escondidas en Middenheim. Como se indicó anteriormente, sin embargo, la Mano Púrpura se ha debilitado desde los acontecimientos de "El enemigo interior", y esta célula en particular no tiene ningún contacto o conocimiento de cualquier otra célula existente en la ciudad. No importa lo hábilmente que les pregunten a los supervivientes, serán incapaces de proporcionar ninguna pista.





CAPÍTULO V: PÁNICO EN LAS CALLES

Los aventureros no tienen tiempo para disfrutar del éxito de su misión contra la Mano Púrpura. Tan pronto como regresen, se encontrarán con que uno de los cazadores de brujas de Sigmar de la Ordo Fidelis ha sido arrestado bajo sospecha de herejía. Los otros dos se han refugiado en el templo de Sigmar, que ahora está rodeado por una muchedumbre enfurecida, mientras que la Guardia de la Ciudad intenta mantener el orden.

Los PJs van a tener que responder algunas preguntas para tratar de evitar una crisis religiosa y social que desgarré a la desgastada ciudad. Si la situación no se resuelve de forma rápida y pacífica, los conflictos religiosos podrían extenderse por todo el Imperio, e incluso podría desembocar en una guerra civil. Las fuerzas del Caos están en retirada, pero de ninguna manera derrotadas, y cualquier debilitamiento en la unidad del imperio conduciría al desastre.

- EL MALÉFICO PLAN -

Lo último que los PJs supieron de la Ordo Fidelis, era que Hoffer y sus compañeros fueron al norte de la ciudad para buscar a los saboteadores que amenazaban con envenenar los pozos con Piedra de Disformidad. Como vimos en el capítulo anterior, correspondió a los PJs descubrir el origen de la trama y destruir el nido de cultistas responsables.

Mientras tanto, el cazador de brujas Jakob Bauer tropezó con un templo secreto de Khorne, gestionado por el culto de la Calavera de Crimson. Según el protocolo de la Ordo Fidelis, Bauer recogió sus equipos rituales, que incluía una copia del prohibido y blasfemo *Liber Chaotis*. En su camino hacia el Templo de Sigmar con su botín, fue detenido por una patrulla de la guardia, cuyo líder reconoció algunos de los objetos, como los propios de un adorador del Caos. Como resultado, Bauer fue arrestado y ahora se encuentra encarcelado a la espera de juicio.

Claus Liebnitz, el Sumo Sacerdote Adjunto de Ulric (y, sin que nadie lo sepa, un seguidor de Khorne y en secreto

Maestro del culto de la Calavera de Crimson) oyó hablar rápidamente de la detención. La noticia no podía haber llegado en mejor momento. Esta es una oportunidad de oro para desacreditar el culto a Sigmar descubriéndolo como contaminado por el Caos.

Con Middenheim desgarrado por un cisma religioso, el Emperador tendrá que enviar fuerzas imperiales para restablecer el orden, fuerzas que están ocupadas actualmente en la caza y destrucción de los restos del ejército de Archaon y otros seguidores del Caos por todo el Imperio. Fomentando conflictos religiosos entre los cultos de Ulric y Sigmar (y por tanto entre las ciudades de Altdorf y Middenheim), Liebnitz espera provocar una guerra civil que llevará al colapso de la autoridad y permitir a Archaon y sus hordas reagruparse y vencer.

Incluso si el Imperio no cae, por lo menos el derramamiento de sangre se producirá a una escala desconocida desde hace siglos, lo cual es un valor seguro para agradar al Dios de la Sangre.

- ¡ARRESTADOS! -

El capítulo comienza con el regreso triunfal de los aventureros desde la base del culto de la Mano Púrpura, habiendo frustrado el intento de envenenar el suministro de agua de la ciudad mediante Piedra de Disformidad. Es más que probable que lleven con ellos la copia del prohibido Liber Mutandis que encontraron, junto con otro tipo de botín que lleve la marca de Tzeentch. Pueden decidir entregar el libro a las autoridades, ya sea en el Cuartel General de la Guardia o en uno de los Templos, pero no tendrán esa oportunidad.

A medida que se abran camino por las calles de Middenheim, se darán cuenta de que un gran número de patrullas de la Guardia están en las calles. Hay una tensión indefinible en el aire. Si los PJs preguntan qué ha sucedido, sabrán que han sido vistos Mutantes en algunas partes de la ciudad, y están siendo perseguidos. Son otras víctimas del plan de envenenar con Piedra de Disformidad los pozos, afectados antes de que los PJs lo frustrasen, sin embargo, la gente de Middenheim no sabe esto, debido a la insistencia de Liebnitz de mantenerlo en secreto.

EL PRECIO DE LA PIEDAD

A medida que los PJs se abran camino a través de la ciudad, se pueden encontrar con algún mutante ocasional siendo perseguido por las patrullas de guardia, o por turbas armadas. La Piedra de Disformidad solo ha creado unos pocos Mutantes, pero ha sido suficiente para provocar el pánico general.

VIEJAS ANOTACIONES

Los PJs pasarán por una casa que está a punto de ser incendiada por una turba enfurecida. Delante de él, varios individuos corpulentos mantienen a un prisionero maniatado, con el rostro casi irreconocible por la hinchazón, las magulladuras y la sangre seca, de lo que debe haber sido una fuerte paliza. Alrededor de su cuello porta un letrero pintado burdamente donde se lee "Hombres Bestia", al menos un éxito en una tirada de **Percepción** les hará darse cuenta de que los cuernos de su cabeza se encuentran atados con cuerda, parcialmente ocultas por la sangre y la suciedad.

El hombre es un prestamista, y varios de sus deudores han aprovechado esta oportunidad para deshacerse de él. Al quemar su casa destruirían todos los registros de los préstamos que ha emitido, y al matarlo por ser un Hombre Bestia se aseguraran que nunca pueda recuperar lo que se le debe.

Los PJs pueden reaccionar ante esta situación si lo desean. Si deciden intervenir, los dos guardias son matones locales (usa las estadísticas de Guardia Local en la página 234 del libro de reglas básicas WJDR), y tratarán de escapar en caso de que sus heridas se reduzcan a 3 o menos. Entregar al prestamista a la guardia garantizará su seguridad, y la multitud se dispersará si aparece una patrulla de la Guardia.

LIBRES DE CULPA

Poco después de este encuentro, los PJs verán a una patrulla de la Guardia con cuatro miembros persiguiendo por las calles a una aterrorizada niña de unos 10 años de edad. De uno sus brazos ha surgido una mano extra, pero no tiene otros signos de mutación. La han arrinconado en un callejón

sin salida, y la tienen con la espalda contra la pared, agitando los ojos desesperadamente de un lado a otro, mientras busca una salida. Los Guardias avanzan hacia ella, con sus espadas desenvainadas.

Este encuentro es un intento descarado de ganarse la simpatía de los jugadores y meterlos en problemas. Si no están dispuestos a participar, debes sentirte libre de usar el chantaje emocional o cualquier otro medio para introducir a los PJs en la situación. Tal vez la niña le recuerda a un personaje a una hermana pequeña, tal vez una que murió en la infancia. Tal vez la Guardia está utilizando más fuerza de la necesaria para detener a este mutante.

Si los jugadores son demasiado cautelosos o tienen poco corazón para acudir en ayuda de la niña, entonces tendrás que efectuar una acción más contundente. Una multitud se reunirá, cuando los guardias se lleven a la niña bajo custodia, y de la parte de atrás de la multitud una voz gritará: "*¡Ellos estaban con ella!*"

Inmediatamente, todos los ojos se posarán sobre los PJs. Dará igual que lo nieguen, serán detenidos y registrados, y encontrarán algo que convenza tanto a la multitud como a la patrulla de la Guardia que están corrompidos por el Caos.

La naturaleza exacta de esta "prueba" depende de las circunstancias. Si los PJs tomaron el Liber Mutandis de la base del culto de la Mano Púrpura, será suficiente para que los arrastren al Cuartel General de la Guardia para contestar algunas preguntas. Peor aún será si uno o más de ellos recibieron alguna mutación del agua contaminada en el **Capítulo 4**.

A falta de cualquiera de las pruebas anteriores, tendrás que ser creativo. Sólo el hecho de que los PJs son, evidentemente, aventureros en vez de gente ordinaria de la ciudad es suficiente para que sean sospechosos. Si muestran a la patrulla su permiso del Comandante Schutzmann, se lo quitarán y les "invitarán" -con la fuerza si es necesario- a ir al Cuartel General de la Guardia para comprobar sus credenciales. Si algún personaje porta algo que obviamente no sea de fabricación Imperial, por ejemplo, armas Skavens, serán todavía más sospechosos. Cualquier tipo de líquidos que no sean fácilmente identificables serán confiscados por si acaso fuesen venenos. Los vigilantes se apoderarán de cualquier cosa fuera de lo común como posible prueba de su implicación con el Caos.

Un Simple Malentendido

Resistirse al arresto, sólo hará que empeoren las cosas. Los PNJs tomarán cualquier resistencia como prueba de culpabilidad, y redoblarán sus esfuerzos para capturar a los PJs. Usarán medios no letales, como ataques de aturdimiento y armas de presa, cuando sea posible, pero no tendrán miedo de atacar a los PJs en serio si tratan de escapar.

Vendrán más vigilantes a ayudar a la patrulla en el callejón, y algunas almas valientes entre la multitud reunida podrían también tener su lugar en la refriega, tirando piedras o incluso metiéndose en la lucha para ayudar a la Guardia. Incluso si la multitud no hace más que mirar y soltar insultos, bloquearán completamente la única salida del callejón.

Los PJs deben darse cuenta rápidamente de que su situación es desesperada, y que su mejor opción es confiar en el

Comandante Schutzmänn -y esperar que rueden algunas cabezas una vez que se descubra la verdad-.

UN AMIGO EN LA NECESIDAD

Cuando los PJs sean escoltados (o arrastrados, si es necesario) al Cuartel General de la Guardia, tanto ellos como sus captores se encontrarán con el Sumo Sacerdote Adjunto Claus Liebnitz. Está acompañado de un pequeño destacamento de la Guardia Teutógena, dejado atrás para cuidar el templo de Ulric mientras la mayor parte de las fuerzas de Middenheim persigue a Archaon y sus seguidores. Hay dos Guardias Teutógenos más que PJs.

Guardias Teutógenos

Profesión: Caballero (ex escolta, ex iniciado)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
56%	36%	46%	41%	42%	38%	44%	41%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía /Heráldico, Historia, Teología), Criar animales, Adiestras animales, Carisma, Esquivar +1%, Cotilleo, Sanar, Percepción +10%, Leer/escribir, Montar +1%, Legua secreta (Jerga miliar), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel, Lengua oscura)

Talentos: Etiqueta, Don de Gentes, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Muy fuerte, Guerrero nato

Armadura: Armadura Pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Arma grande (Martillo de guerra), Arma de mano (Espada)

Enseres: Colgante de cabeza de lobo, capa de piel de lobo.

Liebnitz preguntará al capitán de la guardia qué está pasando. Cualquier PJ que trate de hablar será silenciado por un rápido golpe de pomo de arma en la boca del estómago, y deberá superar una tirada de **Resistencia** con éxito o estará sin aliento durante dos minutos. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

"Agentes del Caos, vuestra merced", dice el capitán orgulloso, en respuesta a la pregunta del Sumo Sacerdote. "Intentaban proteger a un mutante y trataban de evadir la justicia". Liebnitz os mira de arriba a abajo, y reprime una sonrisa.

"Muy bien, Capitán", dice. "Yo me los llevaré a partir de aquí." Agita una mano con desdén cuando los vigilantes comienzan a protestar. "No os preocupéis", dice, "me aseguraré de que se os acredite la detención y recibiréis cualquier recompensa asociada".

Hace un gesto a sus Guardias Teutógenos, y forman un pequeño círculo alrededor vuestro. Los Guardias renuncian a sus prisioneros, aunque de mala gana.

"¡Buena Caza!" exclamará Liebnitz, con tono alegre a los Guardias. "¡Voy a hablar con el Comandante Schutzmänn personalmente, una vez que haya interrogado a estos sospechosos!" Con un guiño final hacia vosotros,

ordena a sus Teutógenos que "escolten a los prisioneros al Templo."

FUERA DEL MEOLLO

Los PJs podrían pensar que acaban de ser rescatados de la Guardia por Liebnitz, pero están a punto de ser cruelmente decepcionados. Al escuchar de su arresto, ha decidido acabar con ellos de una vez por todas. Cuando lleguen al templo de Ulric, se les despojará de todas sus armas y equipos, y serán arrojados a una celda, en los calabozos más profundos del templo. Lee o parafrasea el texto siguiente a los jugadores después de que sean arrojados al interior a la fuerza:

"Siento decepcionaros," dice Liebnitz, sin poder ocultar que miente "pero me parece que habéis sobrevivido a vuestra utilidad. Hay algunas cosas que demandan mi atención actualmente, pero volveré a tratar con ustedes en breve. Mientras tanto, por favor, disfrutad de mi humilde hospitalidad". Cierran la puerta de manera sonora y Liebnitz y su Teutógenos se van.

LAS CELDAS

Las Celdas donde se encuentran los PJs están excavadas en la sólida roca de la Ulricsberg, la única manera de entrar o salir es a través de la puerta, que es una reja de hierro macizo. La puerta tiene R 6 y 25 Heridas, la cerradura puede abrirse con un éxito en una tirada de **Abrir cerraduras**, si un personaje habilidoso pudiera improvisar una ganzúa.

La puerta de la celda da a un pasillo corto, con tres celdas idénticas a ambos lados. No hay guardias apostados en el pasillo, el guardia más cercano está en la sala de guardia - una tirada **Difícil (-20%) de Percepción** revelará esto al grupo-.

Los PJs disponen de mucho tiempo para idear un plan de escape, y deberían animarlos a que lo hagan. Si pueden salir de su celda, un solo guardia debería de ser fácil de superar; sus equipos están apilados en un rincón de la sala de guardia, junto con el de Hoffer (ver **Un viejo conocido en la página 67**).

Carcelero del Templo

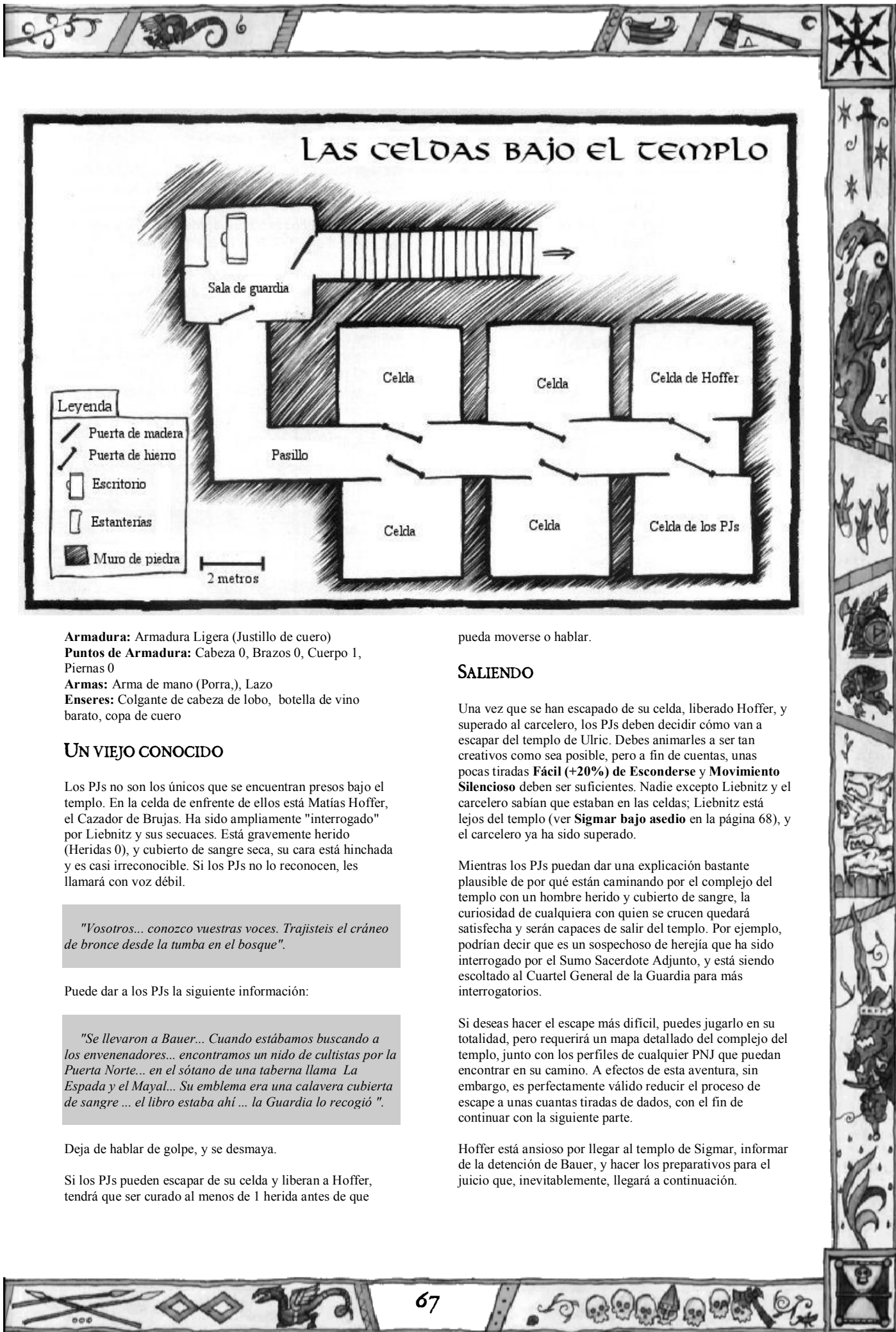
Profesión: Carcelero

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	31%	40%	41%	31%	25%	33%	31%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar, Cotilleo, Prestidigitación, Intimidar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Resistencia a la enfermedad, Resistencia a venenos, Especialista en armas (Presa), Muy resistente, Muy fuerte, Lucha



Armadura: Armadura Ligera (Justillo de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Arma de mano (Porra,), Lazo
Enseres: Colgante de cabeza de lobo, botella de vino barato, copa de cuero

UN VIEJO CONOCIDO

Los PJs no son los únicos que se encuentran presos bajo el templo. En la celda de enfrente de ellos está Matías Hoffer, el Cazador de Brujas. Ha sido ampliamente "interrogado" por Liebnitz y sus secuaces. Está gravemente herido (Heridas 0), y cubierto de sangre seca, su cara está hinchada y es casi irreconocible. Si los PJs no lo reconocen, les llamará con voz débil.

"Vosotros... conozco vuestras voces. Trajisteis el cráneo de bronce desde la tumba en el bosque".

Puede dar a los PJs la siguiente información:

"Se llevaron a Bauer... Cuando estábamos buscando a los envenenadores... encontramos un nido de cultistas por la Puerta Norte... en el sótano de una taberna llama La Espada y el Mayal... Su emblema era una calavera cubierta de sangre ... el libro estaba ahí ... la Guardia lo recogió".

Deja de hablar de golpe, y se desmaya.

Si los PJs pueden escapar de su celda y liberan a Hoffer, tendrá que ser curado al menos de 1 herida antes de que

pueda moverse o hablar.

SALIENDO

Una vez que se han escapado de su celda, liberado Hoffer, y superado al carcelero, los PJs deben decidir cómo van a escapar del templo de Ulric. Debes animarles a ser tan creativos como sea posible, pero a fin de cuentas, unas pocas tiradas **Fácil (+20%) de Esconderse y Movimiento Silencioso** deben ser suficientes. Nadie excepto Liebnitz y el carcelero sabían que estaban en las celdas; Liebnitz está lejos del templo (ver **Sigmar bajo asedio** en la página 68), y el carcelero ya ha sido superado.

Mientras los PJs puedan dar una explicación bastante plausible de por qué están caminando por el complejo del templo con un hombre herido y cubierto de sangre, la curiosidad de cualquiera con quien se crucen quedará satisfecha y serán capaces de salir del templo. Por ejemplo, podrían decir que es un sospechoso de herejía que ha sido interrogado por el Sumo Sacerdote Adjunto, y está siendo escoltado al Cuartel General de la Guardia para más interrogatorios.

Si deseas hacer el escape más difícil, puedes jugarlo en su totalidad, pero requerirá un mapa detallado del complejo del templo, junto con los perfiles de cualquier PNJ que puedan encontrar en su camino. A efectos de esta aventura, sin embargo, es perfectamente válido reducir el proceso de escape a unas cuantas tiradas de dados, con el fin de continuar con la siguiente parte.

Hoffer está ansioso por llegar al templo de Sigmar, informar de la detención de Bauer, y hacer los preparativos para el juicio que, inevitablemente, llegará a continuación.

- SIGMAR BAJO ASEDIO -

Cuando los PJs lleguen al Templo de Sigmar, lo encontrarán rodeado por una muchedumbre enfurecida. Las puertas del templo están cerradas, y la turba está golpeándolas con furia. Justo en las afueras, se ha erigido una pira improvisada y las tiendas y casas cercanas están siendo saqueadas para proporcionar más combustible para el fuego. El aire está lleno de gritos del estilo de "Quemad al hereje" y "¡Traed más!" Unos pocos Guardias están tratando de mantener el orden, pero son superados ampliamente en número, y es poco lo que pueden hacer.

Un éxito en una tirada de **Cotilleo** revelará que se sospecha que un siervo del Caos se ha refugiado en el templo, y las autoridades del mismo se niegan a entregarlo. La multitud está en un estado de gran excitación, y el que se solidarice con el culto de Sigmar o dude sobre su supuesta culpabilidad será inmediatamente atacado por 3-4 ciudadanos armados con patas de sillas y otras armas improvisadas.

Es muy posible que los PJs deban matar (o al menos, incapacitar) a unos pocos integrantes de la muchedumbre. Si los PJs matan o incapacitan a tres o más ciudadanos, o si hacen uso de la magia, la muchedumbre se alejará de ellos un poco. Nadie más intentará atacar, pero la gente todavía hará ruidos de enojo y de vez en cuando alguien tira una piedra o proyectiles improvisados.

Incluso sin la muchedumbre rodeándolos, sería difícil para los PJs encontrar un camino hacia el templo. Las puertas principales están bloqueadas desde el interior, y los sacerdotes del interior se niegan a abrir por miedo a que la muchedumbre intentara entrar en tromba. Hoffer puede llevar a los PJs a una puerta secreta al final de un callejón que discurre por detrás del complejo del templo. La puerta está vigilada, pero una vez que vean a Hoffer, los guardias dejarán entrar a él y a los PJs al templo.

EL PANORAMA

Una vez dentro del Templo de Sigmar, los PJs se enterarán de lo que ha estado sucediendo. Como ya les dijo Hoffer, Jakob Bauer ha sido detenido por la Guardia con una copia del prohibido *Liber Chaotis* en su poder, y ahora está en prisión a la espera de juicio. El Sumo Sacerdote Adjunto no ha perdido la oportunidad de sacar beneficio de la detención, enviando a sus agentes para emboscar y capturar a Hoffer. Ulrich Fischer, el interrogador y médico y tercer miembro del grupo de Hoffer, logró escapar y buscó refugio en el templo de Sigmar, motivo por el que la multitud se ha reunido en el exterior.

Hoffer se alegrará de reunirse con Fischer y pondrá al grupo al día de lo que sabe. El Juicio de Bauer se celebrará durante dos días, además, por ser un asunto público, se celebrará en La Plaza de los Marciales en el exterior del palacio. El Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz encabezará él mismo la acusación, y el Jurado lo compondrán el Comandante de la Guardia (sustituto del Graf), la Alta Sacerdotisa de Verena, y los tres Jueces de Middenheim. El Alto Capitular Werner Stolz del Templo de Sigmar ha sido llamado a prestar declaración, ya que el sospechoso es miembro de una organización afiliada al culto a Sigmar.

EL ALTO CAPITULAR

Esta no es la primera vez que Stolz se encuentra en una posición delicada. Debido a que Middenheim es la sede del culto a Ulric, el Sumo Sacerdote del culto rival de Sigmar se encuentra prácticamente en territorio enemigo, y este puesto sólo es otorgado a individuos probados en las situaciones más difíciles. En algunos lugares, al Sumo Sacerdote de Sigmar en Middenheim se le considera en una segunda posición tras el Gran Teogonista.

Cuando se entere de la llegada de Hoffer al templo, Stolz le llamará a él, a Fischer y a los PJs.

Werner Stolz es un hombre de aspecto vigoroso con más de sesenta años, mide cerca de 1,75 metros de altura y es de constitución normal. Más de veinte años como Alto Capitular de Middenheim han hecho de él un político sagaz, así como un devoto seguidor de Sigmar. Habla con voz baja, pero autoritaria, es evidente que está acostumbrado a que la gente lo escuche.

Alto Capitular Werner Stolz

Profesión: Sumo sacerdote (ex sacerdote ungido, ex iniciado, ex sacerdote)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
51%	47%	41%	46%	42%	53%	60%	56%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	3	0	2

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Magia, Leyes +10%, Teología +20%), Canalización +20%, Carisma +20%, Sabiduría popular (El Imperio +20%, Enanos +20%), Cotilleo +20%, Sanar +10%, Leer/escribir, Montar +10%, Lengua arcana (Mágica) +10%, Hablar idioma (Clásico +10%, Enano +10%, Reikspiel)

Talentos: Oído aguzado, Afinidad al Aethyr, Hechizos con armadura, Saber divino (Sigmar), Etiqueta, Reflejos rápidos, Orador experto, Meditación, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Resistencia a venenos, Viajero curtido, Golpe conmocionador, Imperturbable, Cortés

Armadura: Armadura media (Chaqueta de cuero, camisa de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Martillo de guerra)

Enseres: Colgante de cometa, túnicas

"Hoffer, Fischer." El Alto Capitular saluda a los dos cazadores de brujas con la cabeza al entrar en su despacho. Echa una mirada escrutadora sobre los PJs.

Así que, ¿sois las personas que trajeron el icono a Middenheim, recuperaron el cráneo de bronce de la tumba del Guerrero del Caos, eliminaron a los Skaven, y frustraron el intento de envenenar los pozos de la ciudad? Sin duda habéis estado ocupados. ¿Como os llamáis?"

Stolz escucha atentamente mientras los PJs se presentan. Aunque el Alto Capitular no tendrá en cuenta la falta de protocolo, si lo deseas puede obligar a cada personaje a efectuar una tirada **Fácil (+20%) de Carisma** para evitar algunos pequeños pasos en falso, ligeramente vergonzosos. Stolz señalará a una fila de sillas colocadas frente a su escritorio, y pedirá un poco de vino.

"Bueno", Continúa Stolz, "las cosas están a punto de volverse bastante preocupantes. El juicio a un Cazador de Brujas Sigmarita acusado de confabularse con el Caos es una oportunidad de oro para que el culto de Ulric nos avergüence, y conociendo a Liebnitz sé que va sacar el máximo partido de ello. En las circunstancias actuales, por culpa del pánico causado por el brote de mutaciones, la gente está buscando alguien a quien culpar, alguien a quien puedan poner las manos encima, no rumores sombríos sobre envenenadores que actúan al abrigo de la oscuridad". Hoffer asiente tristemente con la cabeza.

"Van a quemar Bauer si no le salvamos", dice. Stolz le responde bruscamente.

"La suya no es la única vida en juego, Matthias," le dice con cierto aire de reproche. "Así que si estás pensando en hacer un rescate heroico antes del juicio puedes ir quitándotelo de la cabeza ahora mismo. Esto va para ustedes también". Barre con una mirada de advertencia al grupo.

"No, no se detendrán en Bauer", continúa. "Si es culpable, entonces también lo es el conjunto de la Ordo Fidelis, y a esa muchedumbre de ahí fuera se le unirá la Guardia, exigiéndome que os entregue a ti y a Fischer. Y, si continuo dándoos santuario, desafiando una orden de detención emitida por Schutzmann - que, no olvides, ejerce la autoridad como Graf- Liebnitz estará encantado de usar lo que queda de su Guardia Teutógena en la contienda, con el pretexto de defender la Ley. Echarán el templo abajo y nos colgarán o quemarán a todos "Sus ojos se cierran brevemente al imaginarlo.

"Y eso sólo sería el comienzo. Por todo Middenland y por otras partes del norte, la caída de este templo sería una señal para que los Ulricanos atacaran a sus vecinos Sigmaritas, y los acusaran de estar manchados por el Caos. El Emperador y el Gran Teogonista tendrán que responder, y la guerra civil sería inevitable. Con los restos de las fuerzas de Archaoon todavía vagando por estas tierras esto sería una locura peligrosa y es seguro que usarán a su favor nuestro conflicto, llegado ese momento quedarán pocas cosas que impidan que el Imperio siga el mismo camino que Kislev. ¿Qué le esperará, entonces, al resto del Viejo Mundo? ". Hace una pausa para dejar que se asimile la importancia de sus palabras.

"Como podéis ver", dice al fin, "el juicio debe seguir adelante, y Bauer debe ser absuelto. Si no lo fuera, entonces, con pesar, voy a tener que entregaros a vosotros a Fischer y a Matthias, a fin de evitar incluso consecuencias más graves. El Gran Teogonista a continuación, deberá hacer frente a la decisión de declarar hereje a la Ordo Fidelis y unirse a su destrucción, o permanecer junto a ellos y correr el riesgo de una guerra civil o algo peor. La situación no podría ser más grave."



UN PLAN DE ACCIÓN

El Alto Capitular está dispuesto decidir de inmediato un plan de acción. Está seguro de que Bauer es inocente, pero su seguridad no es una prueba. Una vez que el juicio comience, Stolz debe ser capaz de demostrar que Bauer cogió el libro prohibido de unos cultistas que había matado e iba de camino a entregárselo a las autoridades competentes. Según Hoffer, los cultistas estaban operando en el exterior de *La Espada y el Mayal*, cerca de la Puerta Norte. Aunque Hoffer está ansioso por ir a buscar pruebas en la escena que demuestre la inocencia de su amigo, el Alto Capitular no se lo permitirá. Por el momento los miembros de la Ordo Fidelis son demasiado conocidos. Se dirigirá a los PJs.

"Habéis demostrado ser muy ingeniosos y podéis moveros por la ciudad sin iniciar un motín. Debéis dirigiros a *La Espada y el Mayal*, y recuperar toda prueba que evidencie que allí existe actividad del culto. Traédmela aquí, o, si el juicio ya ha comenzado, a *La Plaza de los Marciales*".

"Id con rapidez. Y recordad que en vuestro éxito está el destino de muchas vidas, y tal vez del mismo Imperio."

Antes de que los PJs se vayan, el Alto Capitular usa el hechizo *Mano Sanadora* para curarles las heridas. Necesitarán toda su fuerza y todos sus recursos para ayudar a la iglesia de Sigmar en estos oscuros momentos. Recibir el toque de curación de un algo sacerdote de Sigmar es un honor y los personajes que sean seguidores de Heldenhammer deberían estar muy impresionados.



CAPÍTULO VI: PRUEBA DE FUEGO

En este capítulo, los personajes tienen que investigar la base del culto en la taberna La Espada y el Mayal, y encontrar alguna prueba que ayuden al caso de Bauer. Mientras tanto, se van a encontrar con algunos indicios del culto de la Calavera de Crimson.

Luego, deben apresurarse a La Plaza de los Marciales, donde el juicio ya está en marcha, y entregar las pruebas al Alto Capitular Werner Stolz. Serán llamados a prestar testimonio en el juicio, y serán testigos de una sorprendente revelación dada por Liebnitz, el cual afirma que el culto de Sigmar ha sido corrompido por el Caos.

- EL CASO CONTRA BAUER -

La última vez que Hoffer y Fischer vieron a su colega Jakob Bauer, se dirigía a investigar una taberna llamada La Espada y el Mayal, que está situada cerca de la Puerta Norte. A pesar de que no encontró ningún rastro de los cultistas que estaban envenenando los pozos de la ciudad con Piedra de Disformidad, Bauer se tropezó con una base del culto de la Calavera de Crimson en el transcurso de sus investigaciones.

Después de una dura lucha, se vio obligado a retirarse, llevándose con él unos pocos enseres que evidenciaban la actividad del culto, incluyendo una copia del prohibido *Liber Chaotic*, utilizado por la Calavera de Crimson en sus indescriptibles rituales.

A poca distancia de la taberna, Bauer se desplomó a causa de sus heridas, y fue encontrado en un callejón por la Guardia de la Ciudad. Al ver el libro blasfemo en su poder, de inmediato llegaron a la conclusión de que era un devoto del mismo, y fue llevado al Cuartel General de la Guardia. Allí, le curaron lo suficiente como para someterlo a un interrogatorio, e hicieron los arreglos para su juicio.

Poco después, Hoffer fue arrestado por agentes del Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz, y sometido a un interrogatorio implacable en el Templo de Ulric. Fischer, el tercer miembro del grupo, logró evadir el arresto, y buscó refugio en el templo de Sigmar.

A pesar de los esfuerzos de los interrogadores de la Guardia, Bauer se niega a confesar que él es un seguidor del Caos. Liebnitz ha solicitado en repetidas ocasiones al Comandante de la Guardia Schutzmann que transfiera el cazador de brujas a la custodia del Templo de Ulric, sobre la base de que se trataba de un caso religioso. Tenía la esperanza de utilizar medios menos sutiles para extraer una confesión de Bauer, que le implicara no sólo a él mismo, sino también, a la totalidad de la Ordo Fidelis, y que sugiriese que el culto de Sigmar está completamente contaminado por el caos.

El juicio comenzará pronto, los PJs tienen muy poco tiempo para encontrar pruebas suficientes que aseguren que Bauer sea absuelto y que el culto de Sigmar está exento de cualquier tipo de asociación con el Caos. Es el momento de ir a La Espada y el Mayal.

- LA ESPADA Y EL MAYAL -

Hoffer y Fischer pueden dar a los PJs las instrucciones aproximadas sobre La Espada y el Mayal, en base a sus conversaciones con Bauer antes de salir a investigar. Los Middenheimenses autóctonos pueden efectuar una tirada **Rutinaria (+10%) de Sabiduría Popular (El Imperio)** para saber dónde está la taberna, y también para recordar que es popular entre los mercenarios visitantes y tiene reputación de ser lugar de continuas peleas.

ENCONTRANDO LA TABERNA

La Espada y el Mayal está situada en el distrito de Neumarkt, en una calle estrecha frente a Schwanger Alley. Esta zona contrasta con su entorno, la plaza Neumarkt es un barrio mayoritariamente de clase media, hogar de uno de los dos grandes mercados de la ciudad y numerosos pequeños comercios y talleres. Aunque no está tan destartada como otras partes de Middenheim, estas pocas calles son definitivamente un poco de mala muerte.

El área de Neumarkt, sufrió graves daños durante el asedio, a pesar del hecho de que la Puerta Norte no fue asaltada. La causa fue un levantamiento fallido liderado por los cultistas de Slaaneshi del Cetro de Jade, los cuales se reunían regularmente en otra taberna escondida en un callejón, la famosa La Perdición del Templario. Los cultistas del Cetro de Jade convocaron un grupo de Diablillas de Slaanesh, que se desbocaron por las calles y callejones del Neumarkt antes de ser finalmente destruidas por la Guardia con la ayuda de los hechiceros del Colegio Teológico.

La Espada y el Mayal sólo sufrió daños menores por este incidente. Está menos frecuentada de lo que era durante el asedio, cuando Middenheim estaba llena de tropas de todo el Imperio, pero todavía sigue siendo un negocio estable.

GERHARD HELLER

Heller es un hombre corpulento de casi cuarenta años, de pelo negro y grisiento que se le pega sobre su calvo cuero cabelludo. Asume las luchas que estallan en su taberna como un riesgo profesional, y se dedica a vivir la vida lo mejor que puede. En secreto es un miembro reciente de la Calavera de Crimson, y un éxito en una tirada de **Percepción** revelará que algunas de sus cicatrices parecen relativamente recientes. Algunas se deben a cuando intenta detener las peleas y otras son el resultado de los sacrificios de sangre hechos en el momento de su iniciación en el culto.

Gerhard Heller

Profesión: Tabernero (ex burgués, ex soldado)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	36%	36%	40%	45%	36%	40%	31%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	4	4	0	5	0

Habilidades: Charlatanería, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol +10%, Esquivar, Conducir, Tasar +10%,

Cotilleo +10%, Regatear +10%, Intimidar, Percepción +10%, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Kislevano, Reikspiel)

Talentos: Oído aguzado, Negociador, Desarmar, Intelectual, Pelea callejera, Callejeo, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy fuerte

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura:

Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Garrote), Daga

Enseres: Ropas baratas, monedero con 15 cp



EN LA ESPADA Y EL MAYAL

PLANTA BAJA

La cantina ocupa la mayor parte de la planta baja. Es un gran espacio abierto, sin mesas, sillas, ni muebles de ningún tipo. Esto es debido a que Gerhard Keller, el dueño, simplemente dejó de sustituir el mobiliario que era dañado en las peleas, hasta que no quedó ninguno. Las únicas características destacables son la barra de madera sólida y el montón de barriles que está detrás de ella.

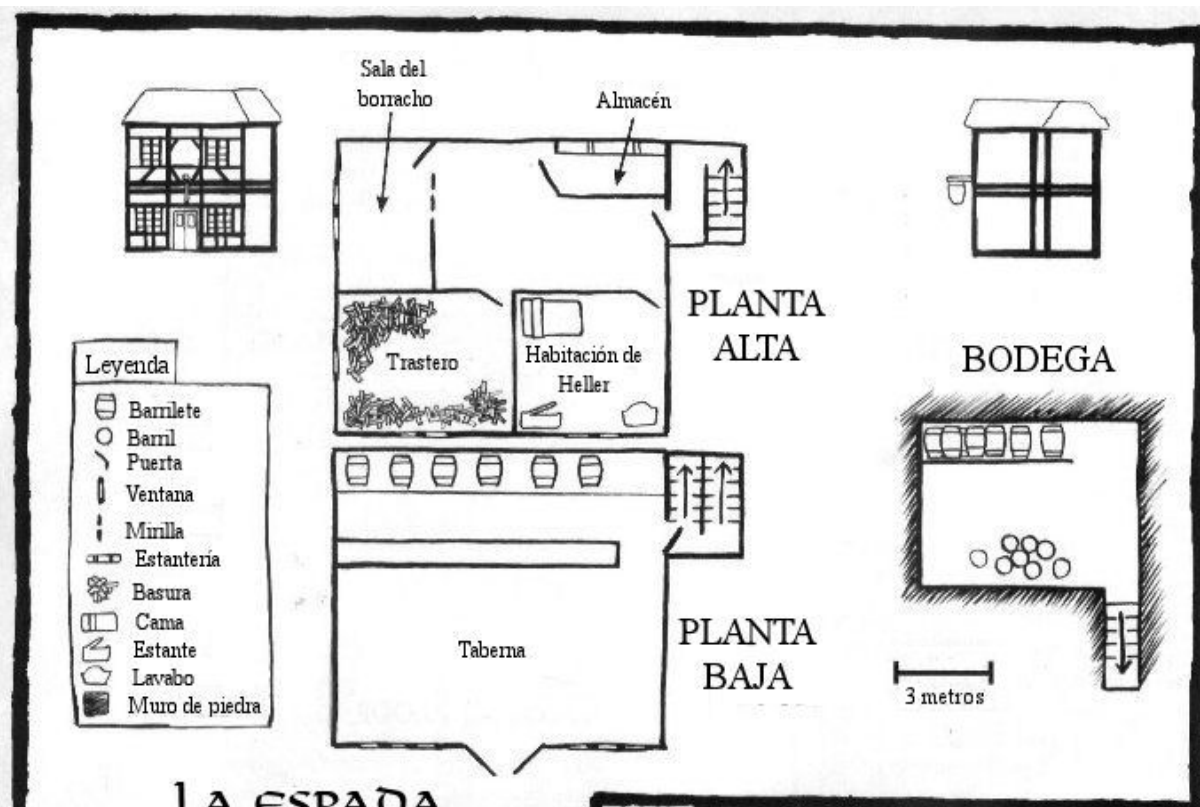
A un lado de la barra, se abre una puerta a una escalera exterior que conduce al piso superior, y unos peldaños tallados en la piedra que conducen a la bodega.

Los parroquianos de La Espada y el Mayal son una mezcla de guardias de la ciudad fuera de servicio y guardias de la puerta, junto con algunos mercenarios que están entre trabajo y trabajo. Hay menos mercenarios estos días, porque la mayor parte de ellos siguieron al ejército imperial en su persecución de los supervivientes de las fuerzas del Caos.

Los parroquianos se opondrán ante cualquier persona que entre avasallando en la taberna, a cualquiera que le de algún problema a Heller, e incluso a alguien cuyo aspecto no les guste. Las reyertas son algo frecuente, y los individuos problemáticos son golpeados hasta quedar inconsciente y tirados a un callejón. Hay una regla no escrita de que no se pueden usar armas (a pesar de ello las armas improvisadas, como jarras de metal, son una excepción), pero si alguien desenvaina su acero en la taberna, desaparecen todas las reglas.

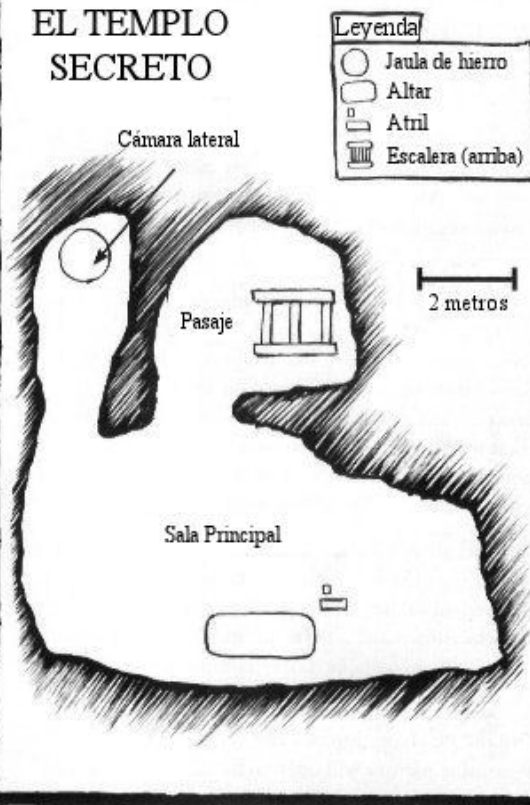
Los parroquianos no son miembros de la secta de la Calavera de Crimson, y no saben nada de la afiliación al culto de Heller. Para ellos, él es sólo otro soldado retirado, llevando una taberna que atiende al personal militar.

Si los PJs se meten en problemas en La Espada y el Mayal, serán atacados por un número igual de parroquianos. Los demás se les irán uniendo hasta que los PJs hayan despachado a dos veces su número de enemigos, entonces, los parroquianos restantes no ofrecen resistencia, y de mala gana responderán a lo que los PJs les pregunten. Las estadísticas de Espadas a sueldo y los Guardia local en la página 234 del libro de reglas básicas WJDR son apropiados para los clientes de La Espada y el Mayal.



LA ESPADA Y EL MAYAL

EL TEMPLO SECRETO



PLANTA ALTA

La planta superior está dividida en cuatro habitaciones, unidas por un amplio pasillo.

Almacén

Esta pequeña y oscura habitación contiene una variedad de ropa de cama y varios muebles intactos que actualmente no están en uso.

Sala del Borracho

Heller ha instalado este espacio para entretener a sus invitados. Está totalmente al revés. El alfeizar está en la parte superior de la ventana, una mesa, varias sillas y una alfombra están clavadas al techo, la lámpara cuelga hacia arriba, y así con el resto de las cosas. El suelo de la habitación se ha enyesado para que parezca un techo. Cada vez que un extraño se emborracha hasta caer inconsciente en la taberna, se arroja aquí. Al despertarse se encuentra, aparentemente, pegado al techo de una extraña habitación, mientras Heller y sus amigos usan mirillas ocultas en la pared (se pueden detectar con un éxito en una tirada de **Percepción**) para ver a los borrachos hacer frenéticos esfuerzos para volver al "suelo" de la habitación.

Trastero

Esta habitación está llena de montones de muebles rotos y otros escombros. Bajo la ventana se encuentra un banco de trabajo de madera, donde Heller amartilla las abolladuras de las jarras de metal que han sido utilizadas como armas improvisadas en las peleas de la taberna escaleras abajo. Varias sillas y mesas están parcialmente reparadas, pero no son utilizables.

Habitación de Heller

Esta habitación es donde duerme Heller. Contiene una cama barata pero cómoda, un armario de madera que contiene algunos juegos de ropa barata, un lavabo con un plato y una jarra de agua, y un cofre cerrado con los ahorros de Heller (153 co, 2 cp) en un saco de cuero. Abrir el cofre requiere un éxito en una tirada **Difícil (-20%) de Abrir cerraduras o Fuerza**.

LA BODEGA

La bodega de La Espada y el Mayal está cavada en la roca de la Ulricsberg. Unos escalones de piedra conducen desde la planta baja, a una pequeña habitación con montones de barriles y otros suministros.

Sobre un agujero del suelo se amontona una pila de barriles vacíos, con una escalera oxidada de hierro que conduce abajo. Se necesita un éxito en una tirada de **Buscar o de Percepción** para darse cuenta de que el suelo alrededor de los barriles está más limpio que en otras partes de la bodega, una señal de tráfico frecuente.

EL TEMPLO SECRETO

El agujero en el suelo del sótano conduce a un estrecho pasaje excavado en la roca, que es la entrada al templo oculto de la secta de la Calavera de Crimson. Las paredes están pintarrajeadas de calaveras y marcas de Khorne con una sustancia marrón que se parece sospechosamente a la sangre humana (y, de hecho, la mayoría lo es).

Pasaje

El pasaje es lo suficientemente ancho como para que dos personajes avancen hombro con hombro.

Tan pronto como escuchen moverse los barriles del piso de arriba y alguien baje por las escaleras, los dos mutantes que se encuentran en la cámara principal se lanzarán al ataque, permaneciendo hombro contra hombro y bloqueando el paso hasta que los maten.

Con un éxito en una tirada de **Percepción**, cualquier personaje se dará cuenta de que el suelo del pasillo, y la parte inferior de las paredes están manchados de sangre seca, como si hubiese tenido lugar una batalla en los últimos días.

Sala Principal

Esta cámara es donde se celebran los rituales de culto de la Calavera de Crimson. Está dominada por un gran altar hecho de cráneos apilados. Los cráneos están recubiertos de sangre seca, y una gran mancha se extiende por el suelo alrededor del altar.

Junto al altar se encuentran los restos de un atril, donde anteriormente se encontraba la copia del *Liber Chaotis* que se le descubrió a Bauer. Una cadena de hierro cuelga desde un enganche en el soporte del atril y termina en un eslabón roto; Bauer cortó la cadena con un golpe de su espada, así que el resto de la cadena está todavía unido al libro.

En la cámara principal también hay dos miembros de la secta de la Calavera de Crimson que han sido bendecidos con mutaciones por el Dios de la Sangre. Incapaces de moverse libremente por la ciudad, ahora viven aquí de forma permanente. Como se señaló anteriormente, atacarán

a cualquier persona que intente allanar el templo, tratando de bloquear el pasaje de la entrada para negar cualquier ventaja en número.

Dientes y Garras, Mutantes del Caos

Ambos mutantes todavía parecen algo Humanos, aunque en ambos el cráneo de Khorne cubre sus rostros como un tatuaje. Uno tiene una cara de bestia de perro, acompañada de largos dientes de sable, las manos del otro están armadas con unas maliciosas garras afiladas.

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	28%	31%	32%	25%	27%	35%	24%

Características secundarias

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

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: ¡A correr!, Frenesí, Resistencia a la magia

Reglas especiales:

- Mutaciones del Caos:** Dientes tiene Apariencia bestial y colmillos, mientras que Garras tiene (como era de esperar) garras, que le otorgan el talento Armas naturales.
- Sangrados:** Garras de oso una bendición de Khorne que permiten que sus armas naturales causen heridas sangrantes. Un personaje que haya sido herido por las garras debe superar una tirada de **Resistencia** cada asalto hasta que sus heridas sean tratadas, por medicación o curación mágica. Por cada tirada fallada el personaje recibe una Herida adicional por pérdida de



sangre (independientemente de la armadura o bonificador de resistencia)

Tomas Schulljon, Sirviente: Tomas ha desarrollado un par de pequeñas alas de pluma de sus hombros, rompiendo la parte

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Dientes ataca con sus colmillos (Daño BF-2, Propiedad de Precisa), o un Arma de mano (maza), mientras que Garras usa sus tocayas (Daño BF)

Cámara Lateral

En una pequeña cámara lateral, los PJs pueden encontrar atado en el interior de una jaula de hierro a un aterrorizado joven llamado Johann Opfer. Puede liberársele con un éxito en una tirada de **Forzar cerraduras** o en una tirada **Muy Difícil (-30%) de Resistencia**. Fue secuestrado en la ciudad, y lo han mantenido aquí durante varios días. Fue testigo de la incursión de Bauer en el templo, e iba a ser sacrificado para reconsecrar el templo a Khorne después de

la "profanación", producida por el cazador de brujas. Cuando sea liberado, Johann les contará a los PJs su historia. Sus estadísticas no deberían ser necesarias, pero puedes usar la de Propietarios de la página 235 del libro de reglas básicas WJDR si fuese necesario.

¡Oh, gracias a Ulric y Sigmar que me habéis liberado! ¡Iban a sacrificarme! El otro hombre debe haberos enviado. "Sólo lo alcancé a ver ligeramente, pero era muy grande, vestido con armadura y con el pelo rubio. Tenía una pistola y una gran hacha. No creo que me viese. Luchó como un tigre, aunque al final tuvo que retirarse, pero la última vez que lo vi, llevaba el libro sagrado bajo el brazo. Su líder estaba muy enfadado por ello y me dijo que sería sacrificado para purificar el templo de nuevo."

Johann Opfer es el testigo que los PJs necesitan para demostrar que Bauer no es un cultista, y que tomó el *Liber Chaos* del templo. Todo lo que tienen que hacer es llevar a Johann al juicio, que identifique a Bauer y cuente su historia, y el cazador de brujas seguramente será absuelto.

- EL JUICIO -

A los PJs no les será difícil salir fuera del templo y dirigirse al Templo de Sigmar. Sin embargo, no encontrarán a nadie allí, debido a que los preparativos para el juicio ya están en marcha en La Plaza de los Marciales.

COMPLETO

Cuando se dirijan a la plaza, se encuentran con que la Guardia ha cerrado todas las calles de los alrededores. Dos Guardias vigilan cada control.

"Lo siento, amigos", dirán cuando los PJs se acerquen. "La Plaza está llena. Todo el mundo quiere ver la quema".

Los PJs pueden intentar diversos medios para superar los controles y llegar a la plaza. Aquí hay algunas ideas sobre algunos de los cursos más evidentes de la acción, puedes improvisar si intentan algo terriblemente original.

- **Usar la diplomacia:** Los PJs pueden abrirse camino a través de los controles mediante diplomacia si obtienen un éxito en una tirada de **Carisma**, enfrentada a la Voluntad de los guardias, de 31%. Si los PJs todavía tienen el permiso que el comandante Schutzmänn les dio en el **Capítulo 1**, la tirada se convierte en muy fácil (+20%). También debes de estar atento para modificar la dificultad de la tirada en base a lo bien que los PJs expliquen sus argumentos.
- **Usar el sigilo:** Para ello se requiere un éxito en una tirada de **Movimiento Silencioso**, enfrentada a la Percepción de los guardias (basada en su Inteligencia que es 31%). Entretenelos puede añadir un bonificador a las posibilidades de los PJs. Estos pueden variar desde un +10% si un personaje tiene éxito en una tirada de **Charlatanería** (enfrentada también a la Inteligencia de 31%, de los guardias) hasta un +30% para una distracción verdaderamente espectacular, como el colapso de un edificio cercano.

- **Usar la violencia:** Los PJs lucharán contra los vigilantes. Por cada asalto que pase, hay un 50% de probabilidades de que dos personas más (con la misma probabilidad de que sean burgueses o guardias) lleguen en ayuda de los guardias atacados.
- **Ir de otra manera:** Todas las calles y callejones que rodean La Plaza de los Marciales están cerrados, pero los PJs puede pensar en usar las alcantarillas o los tejados para eludir los controles. Como se muestra en el mapa de alcantarillado (página 28), por debajo de la plaza pasa una alcantarilla menor, desde el colector principal que discurre a lo largo del lado sur y otra alcantarilla de menor importancia discurre por el lado occidental. Consulta la página 39 para las reglas del sistema de alcantarillado. Ir por los tejados debería ser en principio más fácil, pero más peligroso; ten en cuenta que Johann no tiene la habilidad Escalar.

LA PLAZA DE LOS MARCIALES

De un modo u otro, los PJs deben ser capaces de entrar en la plaza. Debes leer o parafrasear el siguiente texto a los jugadores:

Parece que todo lo Middenheim ha acudido a ver el juicio. El exterior de la plaza está lleno de una apretada masa de vociferantes personas, es un gran impedimento si queréis abriros paso entre la multitud a una posición donde podáis ver qué es lo que está pasando.

Una valla de estacas y cuerdas rodea la parte interna de la plaza, con guardias situados cada pocos metros para asegurarse de que nadie la cruza. En el lado norte, con el palacio del Grafa sus espaldas, se sientan los jueces, sobre una alta tarima de madera con un toldo sobre la parte superior. Reconocéis a Schutzmänn el Comandante de la Guardia, a su izquierda, está sentada una mujer de aspecto

majestuoso con una túnica blanca, y a su derecha están sentados tres hombres con indumentaria Judicial. Están hablando entre sí, a la espera de que el juicio se ponga en marcha.

Delante de la tarima, se ve a Bauer, encadenado y flanqueado por dos fornidos guardias, armados con espadas y lanzas. Su ropa está sucia y manchada de sangre, pero a pesar de su situación y de las heridas que todavía son visibles en su cuerpo, tiene la cabeza alta. Algunos miembros de la multitud han llevado frutas y otras cosas para arrojarlas, pero sólo los más fuertes pueden llegar hasta él. Detrás de Bauer, en el centro de la plaza, se han colocado una estaca y una pira, de manera que la sentencia pueda llevarse a cabo de inmediato si el cazador de brujas es encontrado culpable.

A unos metros de donde está Bauer, se ha construido un pequeño estrado equipado con un atril y una pequeña escalinata de peldaños de madera. Es debido a que los testigos se mantendrán de pie cuando den las pruebas. A la izquierda, se encuentra un pabellón abierto, donde hay varias personas formalmente vestidas sentadas en filas de sillas. Reconocéis al Alto Capitular Werner Stolz y al Sumo Sacerdote Adjunto Claus Liebnitz entre ellos.

LLEGAR A STOLZ

Si los PJs tratan de cruzar la valla de cuerda, serán forzados a retroceder por el guardia más cercano. Si persisten en causar problemas, vendrán más guardias a tratar con ellos, hasta que sean reducidos o hasta que la lucha esté claramente fuera de control, en cuyo caso, Liebnitz los denunciará en voz alta como inspiración de los saboteadores

del culto y enviará a seis de sus Guardias Teutógenos (página 66), para tratar con ellos. Dado que sus órdenes no serán específicas, los Teutógenos tratarán de acabar con los alborotadores.

Su mejor opción es abrirse paso entre la multitud hasta que estén cerca del pabellón, y de alguna manera hacer llegar un mensaje al Alto Capitular. Con el fin de dar una sensación de urgencia, debes de forzar a los PJs a que efectúen tiradas pertinentes (Carisma, Esquivar, Intimidar, etc.), ya que tratan de superar a la masa de ciudadanos. Cada tirada no superada significa que se desata un conflicto con uno o más habitantes de la ciudad, requiriendo alguna tirada exitosa antes de que pueda continuar. No hay un número fijo de tiradas antes de que los PJs alcancen su objetivo; entre seis u ocho estarían bien.

Esta parte de la aventura está pensada principalmente para forzar a los PJs a que encuentren soluciones creativas al problema de pasar a través de la multitud. Hay diversas habilidades y hechizos que se pueden utilizar para lograr esto, y debes tratar cada situación de manera individual. *Mortaja de invisibilidad*, por ejemplo, podría permitir a los PJs cruzar la plaza sin ser detectados, pero no será de ninguna utilidad para abrirse paso entre la multitud, debido a que los PJs todavía ocupan espacio. Cualquier intento de apartar a la multitud usando un hechizo como *Apariencia espantosa* corre el riesgo de iniciar una estampida, en la que los PJs tienen las mismas probabilidades de ser pisoteados como cualquier otro. Por no mencionar el riesgo de ser confundido con demonios que han venido a rescatar al esbirro del Caos acusado.

MOLESTIAS MENORES

Además de los problemas de simplemente abrirse paso a través de la multitud, se puede causar más problemas a los PJs a voluntad. Éstos son algunos ejemplos, un DJ creativo podría crear muchos más.

- **Carteristas:** Allí donde halla personas hacinadas, habrá quienes saquen beneficio de los apretones y los empujones para despojarlos de sus objetos de valor. Las estadísticas de los carteristas se puede encontrar en la página 234 del libro de reglas básicas WFRP. Si el personaje objetivo está parado entre la multitud, no hay ningún modificador a la percepción con el fin de pillar a un carterista en el acto. Si la víctima está en movimiento a través de la multitud, sin embargo, todos los empujones y apretujones lo convierte en una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción**, ya que es difícil saber exactamente qué empuje o apretujón es causado por un carterista.
- **Falsas acusaciones:** Si un PNJ cerca de ellos ha sido robado por un carterista, los PJs pueden ser acusados del crimen, y rodeados por unos apretujados y hostiles habitantes de la ciudad. En este caso, se necesitará otra tirada de **Carisma o Intimidar** antes de que puedan seguir adelante.
- **Buen perrito:** Para un perro pequeño, una multitud de personas no es ni más ni menos que un bosque de tobillos que morder y piernas que... bueno, molestar. Estos perros pequeños no pueden herir gravemente a nadie pero son muy molestos. Separarte de un perro que te haya mordido (o se te halla enganchado de algún modo) es una acción completa, y además debes obtener un éxito en una tirada **Rutinaria (+10%) de Fuerza o Agilidad**.
- **Tropiezo:** La gente en una multitud muy rara vez mira hacia el suelo, por lo que es importante mantenerse en pie. Cualquier persona que tropiece o se caiga debe efectuar una tirada de **Agilidad** con éxito para levantarse antes de ser pisoteado y sufrir un impacto de daño 1. La armadura no cuenta y sólo el Bonificador de Resistencia reducirá el daño. La tirada de **Agilidad** se puede repetir una vez por asalto hasta que el personaje se vuelva a poner en pie.
- **Niño Perdido:** Un niño de 3-5 años se ha separado de su familia en la multitud, y está abriéndose camino mediante empujones, patadas a las espinillas, y chillidos a su madre. Aunque no cause daño, un empujón o una patada requerirá que la víctima obtenga un éxito en una tirada de **Agilidad** para evitar tropezar y caer, como en el punto anterior. Los personajes de buen corazón puede sentirse obligado a reunir al niño con sus padres, dando lugar a nuevos retrasos.
- **Tiene que haber uno en cada casa:** Un comerciante emprendedor está vendiendo maniqués de madera toscamente tallados con la palabra "bruja" o "hereje" pintado en el pecho. Cada uno viene con un puñado de paja y leña en una pequeña bolsa de tela gruesa. "¡Las brujas y los herejes!", exclama, "¡Sólo un chelín cada uno! Llévate a casa una pareja para los niños ¡brujas y herejes!" Deambula entre la multitud, y los ansiosos compradores avanzan mediante empujones hacia él, posiblemente obstaculizando a los PJ mientras tratan de abrirse camino a través de la multitud.

ENTREGAR A OPFER

Los PJs pueden ser tan creativos para llegar a Stolz como lo fueron a la hora de abrirse camino a través de la multitud. Las opciones incluyen pegar una nota a una piedra y arrojársela a los pies (será necesaria una tirada de **Habilidad de proyectiles**; podría ser percibido como un intento de ataque hacia el sumo sacerdote por algún guardia cercano), utilizar el sigilo para acercarse y susurrarle al oído, o simplemente gritar y agitar los brazos hasta que se fije en ellos. Debes improvisar las consecuencias de cada caso en función de lo que los PJs hagan.

Cuando les vea, Stolz discretamente indicará a un joven sacerdote que salga de la parte posterior del pabellón y ande hacia la valla de cuerda hasta que llegue a ellos. Ahora, por fin, los PJs pueden hacerle saber que tienen las pruebas que

necesita. El joven sacerdote volverá con Stolz, e inclinándose, le susurra algo al oído. Stolz asentirá con la cabeza, y también le susurrará algo. Después de un minuto o así, el joven sacerdote volverá, flanqueado por dos guardias y escoltará a Johann y a los PJs hasta el pabellón. Stolz ha dejado su asiento, y está esperándoles.

Stolz se alegrará oír la noticia y parecerá visiblemente aliviado. Le dirá a Johann que será su testigo sorpresa e informará los PJs que piensa llamar a uno o más de ellos para testificar a favor de Bauer. Les dirá que quiere su testimonio acerca de lo ocurrido en el templo de la Calavera de Crimson, pero deben abstenerse de hablar sobre Opfer. Stolz quiere revelar la sorpresa por sí mismo.

Queda tiempo para hacer algo más antes de que comience el juicio.

- EL TRANSCURSO DEL JUICIO -

Después de las escenas de acción ocurridas en la guarida de la Calavera Crimson, las formalidades del propio juicio -en la que el papel de los PJs es limitado- puede ser algo decepcionante. Sin embargo, es un punto de inflexión crucial en el curso de la aventura. Durante el juicio, los jugadores descubrirán que Liebnitz estaba detrás del robo del icono, y dará un paso decisivo en su plan de poner los cultos de Ulric y Sigmar uno contra otro.

Hay dos maneras de tratar el juicio. Si quieres hacerlo de manera rápida, se puede efectuar de forma narrativa, explicando las fases del juicio a los jugadores, dándoles una visión genérica de lo que ocurre, y permitiéndoles tomar

algunas decisiones en los momentos clave. Si crees que tus jugadores están preparados para un reto de interpretación, entonces, puedes llevar a cabo el juicio completo. Dado que los PJs tienen un papel limitado en el juicio, la mayoría de los jugadores tendrán que dejar de lado a sus personajes en esta parte del juego. En lugar de su PJ normal, van a asumir el rol de los diversos participantes en el juicio. Los Documentos 4-7 proporcionar información acerca de los diversos personajes, con notas sobre sus funciones, estrategias y argumentos. Tú, como DJ, controlarás el ritmo del juicio interpretando al Comandante Ulrich Schutzmann, que preside el jurado. También puedes tener que tomar algunos otros papeles, dependiendo de cuántos jugadores haya en el grupo.

RESUMEN DEL JUICIO

Cualquiera que sea la forma que se elija para interpretar el juicio, constará de varias fases diferentes.

1. Comienza el Juicio

Un heraldo anuncia de manera formal el orden del día. El Comandante Schutzmann encabeza el jurado que dirigirá el juicio. Los otros miembros del jurado son Evina Klug, la Suma Sacerdotisa del Templo de Verena en Middenheim; Eberhardt Richter, Primer Magistrado de Middenheim; Erich Kalzbad, Segundo Magistrado de Middenheim, y Hannes Brucker, Tercer Magistrado de Middenheim. El Sumo Sacerdote Adjunto Claus Liebnitz encabezará la acusación y el Alto Capitular Werner Stolz la defensa. Si los PJs todavía no han informado a Stolz sobre Johann Opfer, deben tener la oportunidad de hacerlo en este momento.

2. Declaraciones de Apertura

Liebnitz comienza presentando las pruebas contra Bauer. Remarcando que, se encontraba en posesión de un tomo prohibido del Caos, cosa que los guardias que le encontraron puede verificar. La naturaleza de la obra pueda ser verificada por los expertos del Colegio Teológico. Werner Stolz hablará por Bauer, señalando sus años de fiel servicio a la iglesia de Sigmar, su condición de cazador de brujas y su membresía a la Ordo Fidelis.



3. Testificaciones

En esta etapa Liebnitz y Stolz interrogan varios testigos. Bauer contará su versión de lo sucedido y los que le arrestaron contarán la suya. Al menos un representante de los PJs es llamado por Stolz a declarar a favor de Bauer, tal vez contándole a la multitud cómo les ayudó a salvarlos de un ataque de Hombres Bestia. Los PJs pueden también verificar la existencia del culto del Caos funcionando bajo La Espada y el Mayal.

4. La primera Sorpresa

En este punto Stolz presentará a Johann Opfer, cuyo testimonio respalda la historia de Bauer hasta el mínimo detalle.

5. La Segunda Sorpresa

Liebnitz a continuación, llamará al mismísimo Alto Capítular Stolz al estrado y le pedirá que confirme que recientemente un icono de Sigmar fue robado en el templo. Presentará entonces el icono, lo gira para mostrar a la multitud el símbolo de Khorne en su reverso, y afirma que toda la Iglesia de Sigmar está infectada por el Caos.

6. Pandemonium

La consecuencia de que la iglesia de Sigmar pueda ser un culto del Caos provoca la histeria colectiva. La multitud se enloquece y el juicio termina abruptamente. El Comandante Schutzmann dará orden a las tropas de restablecer el orden, mientras que los dignatarios se retirarán del lugar. Los PJs pueden tener que abrirse paso entre la muchedumbre para ponerse a salvo. Durante la confusión, Johann Opfer desaparece.

NARRANDO EL JUICIO

Si vas a tomar la vía de la narrativa, examina los **Documentos 4-7** para ver los argumentos de las dos partes, con el fin de resumir esta información a tus jugadores. Los PJs pueden tomar varias acciones durante el juicio, como se señala en el apartado Resumen del Juicio. Dependiendo del estado de ánimo y la naturaleza de tus jugadores, puedes pasar de puntillas por esta sección y continuar avanzando en la trama, o darles una explicación más detallada del Juicio.

INTERPRETANDO EL JUICIO

Si los jugadores están dispuestos a interpretar el juicio, es necesario asignar un personaje a cada uno. Los **Documentos 4-7** proporcionan detalles sobre ellos. Ellos son: el Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz, el Alto Capítular Stolz, el Cazador de Brujas Jakob Bauer, y el testigo sorpresa Johann Opfer. Si tienes más de cuatro jugadores, uno o más de los jugadores pueden representar a los PJs en el juicio, prestando testimonio a favor de Bauer.

Tú mismo interpretarás al Comandante Ulrich Schutzmann y a cualquier PNJ que estimes necesario. Es tu tarea mantener el proceso en movimiento. Si los jugadores traman salirse por la tangente, Schutzmann debe mantener el juicio tal como se indicó en el apartado Resumen del Juicio.

COMENZANDO EL JUICIO

Puedes iniciar el procedimiento mediante la lectura de esta introducción. Debe ayudar a los distintos actores a hacerse

una idea del estilo del Juicio. A partir de aquí, el juicio procederá como se indica en el apartado Resumen del Juicio.

Una trompeta resuena en la plaza y la multitud se calma mientras un heraldo habla desde el estrado.

"¡Que todos los ciudadanos y nobles de Middenheim tomen nota!" grita el heraldo. "¡Aquí comienza el juicio de Jakob Bauer de Aلدorf, acusado de la herejía más atroz, convivencia con las fuerzas del Caos, y traición contra nuestro Señor, el Altísimo, Graf Boris Todbringer —al que Ulric proteja! ¡Todos los citados crimenes, han sido cometidos en la ciudad de Middenheim, hace entorno a uno o dos días! ". El heraldo se vuelve hacia los guardias que custodian a Bauer.

"¿Está el acusado ante el tribunal?", pregunta retóricamente.

"¡Sí!" responden los Guardias al unísono. Bauer no dice nada, haciendo caso omiso del repentino bombardeo de proyectiles. Alzando la voz por encima de los gritos de "¡Quemadlo!", El heraldo continúa:

"El acusado será juzgado por un jurado de sabios y eruditos encabezado por el noble Ulrich Schutzmann, Comandante de la Guardia de la Ciudad de Middenheim, ejerciendo por designación especial la autoridad del Graf Boris Todbringer en su ausencia de la ciudad. También forma el jurado la Serena Gracia Evina Klug, la Alta Sacerdotisa del Templo de Verena en Middenheim, Su Excelencia Eberhardt Richter, Primer Magistrado de Middenheim, Su Excelencia Erich Kalzbad Segundo Magistrado de Middenheim, y Su Excelencia Hannes Brucker, Tercer Magistrado de Middenheim." El heraldo se vuelve hacia el jurado

"¿Está el Jurado en el tribunal?", pregunta.

"¡Sí!" responden ellos. El público aplaude lealmente.

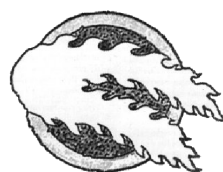
"¡Entonces, se inicia la sesión!"

TERMINA EL JUICIO

Una vez que Liebnitz acuse a la iglesia de Sigmar de estar infectada por el Caos, estalla el caos. La guardia se esforzará en contener a la multitud, ya que esta se lanza hacia delante rugiendo, con la intención al parecer de despedazar a Bauer, Stolz, y a cualquier otro seguidor de Sigmar al que puedan echar el guante. Estallan peleas entre los seguidores de Sigmar y Ulric. Por toda la plaza resuenan gritos:

- *"¡Liebnitz está loco! ¡Estamos dirigido por locos!"*
- *"¡Es un complot para iniciar un motín!"*
- *"¡Motín!"*
- *"¡Herejía! ¡Más cultistas en la ciudad!"*
- *"¡Colgarlos en alto!"*
- *"¡Les prometí a los niños que habría una quema!"*
- *"¡Abajo con Sigmar!"*
- *"¡Vivan los Middenheimeses!"*
- *"¿Qué te dije?"*

Al final, el Comandante Schutzmann ordenará que el juicio y cualquiera asociado a él, se retiraren a la seguridad del palacio. Los PJs pueden tener que abrirse paso entre la multitud, pero deben ser capaces de alcanzar la seguridad después de unos tensos minutos.





CAPÍTULO VII: VIAJE CORRUPTO

En este capítulo, los PJs se encontrarán en posesión del cráneo de bronce, una vez más. Esta vez, tienen que llegar en secreto al Colegio Teológico, donde un experto en artefactos del Caos es la única esperanza para destruirla de una vez por todas. Se encontrarán con numerosas complicaciones: el toque de queda impuesto en la ciudad después del motín durante el juicio, la dificultad de conseguir entrar en el Colegio a una hora tan tardía y -como descubrirán- el hecho de que Liebnitz se ha anticipado a sus movimientos y ha sacado el cráneo del recipiente en el que se almacenaba.

El juicio del cazador de brujas Jakob Bauer ha estallado en caos cuando Claus Liebnitz, el Sumo Sacerdote Adjunto del Templo de Ulric, ha acusado al propio Sigmar de ser un siervo del Caos y a su religión entera de estar fundada sobre una mentira. Los disturbios se extiende una vez más por Middenheim, el templo de Sigmar está rodeado por una multitud y los sospechosos de ser Sigmaritas son linchados en las calles. El Comandante de la Guardia Schutzmahn ha declarado la ley marcial, y ha impuesto un toque de queda desde el anochecer hasta el amanecer en toda la ciudad. Al caer la noche, se publica un anuncio en las puertas del palacio, anunciando que el juicio continuará en privado, dentro del palacio, a partir del día siguiente.

Los PJs serán admitidos en el palacio si dicen que están trabajando para el Alto Capitular, de lo contrario, Stolz les convocará a palacio para hablar con ellos.

- ¿FALSA TRADICIÓN? -

En el interior del palacio, los jueces y otros participantes en el juicio están tratando de asimilar la bomba que soltó Liebnitz. El icono se expone de forma abierta, aunque estrechamente vigilado, y los expertos del Colegio Teológico han sido llamados para verificar su autenticidad. Los PJs tienen la oportunidad de examinar el icono por sí mismos, siempre y cuando no se acerquen demasiado o traten de tocarlo.

Como Liebnitz afirmó, el reverso del icono lleva el símbolo de la Calavera de Crimson.

El ambiente en el palacio es tenso.

"No puede ser", afirma Stolz desafiante. Se vuelve hacia los PJs. "¿Visteis ese símbolo mientras traíais el icono hacia Middenheim?"

"Esto es devastador", indica la gran sacerdotisa de Verena. "¡Incluso si se prueba que es falso, el Imperio se fragmentará una vez que se corra la voz! Liebnitz, ¿En qué estabas pensando al hacerlo público?" Liebnitz le lanza una burlona mirada de reproche.

"Mi querida Evina", la regaña en broma: "¿Aconsejas omitir la verdad? ¿Qué diría tu divino maestro?"

"¿Tú llamas Verdad a esto?" Stolz explota con frustración. "¡Abominación, eso es lo que es! ¡Pintado por algún hereje –que espero profundamente, haya recibido su justo castigo- por calumniar de manera vil a mi Señor Sigmar, y destruir al Imperio!"

"Ya, ya, Stolz," Liebnitz le pone una mano afectuosa sobre el hombro. "Los hijos del Lobo Blanco, mantendrán la seguridad del Imperio. Los Caballeros, la Guardia Teutógena y la Hermandad del Hacha -os llevarán al resto de vuelta a la grandeza, a través del verdadero camino de Ulric. Por supuesto, tu templo tienen que ser investigados y la corrupción arrancada de raíz. El Gran Teogonista tendrá que renunciar, por supuesto, por permitir que tal herejía florezca bajo su gobierno. Debe ser sustituido por Teutógeno de sangre pura..."

"¿Es eso?" dice entre dientes Stolz. "¿Hiciste todo esto por ambición?" Liebnitz se agita en silencio.

"Un líder de herejes debe de ser cuidadoso con sus acusaciones," dice. "Pero no temas. Estoy seguro de que los inquisidores serán comprensivos con tu caso. Por qué, incluso hablaré bien de ti, y trataré de conseguirte un trabajo en el templo. Por supuesto, no se te permitirá predicar, pero estoy seguro de que en la biblioteca, o en los establos..."

Es incapaz de terminar la frase, porque los dedos de Stolz se aferran alrededor de su garganta. Los presentes intentan separar a los dos hombres, y Schutzmann ordena que ambos se retiren a las habitaciones que han sido rápidamente preparadas para ellos.

UNA NOCHE INQUIETA

Después de que Stolz y Liebnitz se hayan retirado para pasar la noche, se hacen arreglos para dar cabida a todos los demás. Los PJs son parte de la comitiva del Alto Capitular Stolz, y se alojan en una serie de habitaciones que se ha reservado para la facción de Sigmar. Los personajes nobles tendrán su propia habitación, mientras que a los otros se les llevará a las salas utilizadas normalmente para los ayudantes de los dignatarios visitantes. Stolz encontrará un momento de su tiempo para agradecer a los personajes sus acciones hasta la fecha. Sin el testimonio de Opfer, Bauer habría sido, probablemente, quemado ya.

UNA VISITA SORPRESA

Después de un rato, alguien llama a la puerta de los PJs. Se trata del Padre Ranulf del Templo de Ulric, está sosteniendo algo grande envuelto en un paño.

"¿Puedo hablar con ustedes?" pregunta en voz baja, pero con urgencia. "Es muy importante."

Cuando los PJs le abran, desenvolverá el objeto que porta revelando un cofre que les será familiar a los PJs. Es el mismo cofre mágico en el que se puso el cráneo de bronce para su custodia, cuando el grupo lo trajo de la tumba del Campeón del Caos Kazron Gorespite en el capítulo 2.

"Esta cosa tiene que ser destruida", dice. "Es demasiado peligrosa como para mantenerla intacta. Dado que vosotros

la trajisteis, sé que puedo confiar en vosotros. Llevad este cofre al Colegio Teológico, y preguntad por el profesor Albrecht Zweistein. Dadle esta nota, lo entenderá todo. Esperemos que él sepa qué hacer".

LA CABEZA EN LA CAJA

La última vez que los PJs vieron el Cráneo de Bronce, el Padre Ranulf lo había colocado en un Cofre mágico el cual anulaba su poder volviéndolo inerte. El Cofre fue entregado al Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz Claus, para que decidiese qué hacer con él.

Como los PJs habrán comprobado, Liebnitz es miembro de una facción extremista Teutógena dentro del culto de Ulric, llamada la Hermandad del Hacha. Pero lo que todavía no habrán podido averiguar es que la Hermandad ha sido subvertida por un culto a Khorne, el Dios de la Sangre y Liebnitz es el líder de ese pequeño pero violento culto a Khorne llamado "La Calavera Crimson". Él está llevando a cabo un plan que se concretará en el próximo capítulo y que necesita el Cráneo de Bronce para completar su plan. Tan pronto como el cofre estuvo en su poder, sacó el Cráneo de Bronce y lo escondió en su despacho en el Templo de Ulric, junto con el resto de ingredientes necesarios para llevar a cabo un blasfemo ritual del Caos.

El cofre, sin embargo, no se quedó vacío por mucho tiempo. Molesto por la repentina aparición del testigo sorpresa (destinado a ser víctima del sacrificio), Johann Opfer en el juicio, Liebnitz ordenó su muerte, que fue fácilmente consumada durante la confusión después del juicio. Cuando los asesinos le llevaron la cabeza de Opfer, la puso en el cofre que una vez había contenido el Cráneo de Bronce. Hizo esto en parte porque necesitaba un lugar para esconder el macabro trofeo en su alojamiento temporal en el palacio y en parte debido a su sádico sentido del orden (no en vano el cofre estaba destinado para contener un cráneo, después de todo). Es la cabeza de Opfer, no la Calavera de Bronce del Caos, lo que los PJs sin saberlo, van a llevar al Colegio Teológico.

El interés del Sumo Sacerdote Adjunto en el Cráneo de Bronce ha comenzado a preocupar al Padre Ranulf, que esperaba que lo destruyese inmediatamente. Su incendiario discurso durante el juicio ha hecho que su una vez leal subordinado se preocupe aún más. Al haber escuchado las historias que los personajes le contaron de lo que hizo el cráneo mientras lo traían de vuelta a Middenheim, el padre Ranulf tiene miedo de que de alguna manera haya tomado el control del Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz y lo esté usando para extender las luchas religiosas por Middenheim. El Padre Ranulf no tiene ni idea de los vínculos de Liebnitz con los adoradores de Khorne. Así que ha robado el cofre - que, sin él saberlo, contiene la cabeza decapitada de Opfer, en lugar de la Calavera de Bronce- y pedirá a los PJs que consulten a un Profesor experto en el Colegio Teológico, y encuentren como destruirlo.

Si los PJs preguntan al Padre Ranulf por qué no lleva el cofre al Colegio él mismo, se moverá incomodo en su silla.

"Tengo que quedarme aquí", dice, "y hacer lo que pueda para mantener la paz. Sabía que Liebnitz y la Hermandad del Hacha eran extremistas, pero no tenía ni idea de que irían tan lejos. Necesito mantenerme alerta y hacer lo que pueda para evitar que este desastre se convierta en una fratricida guerra religiosa".

El Padre Ranulf insistirá en que el cofre debe entregarse al profesor Zweistein de inmediato, a pesar de que el Comandante ha puesto toda la ciudad bajo toque de queda. Parece tener miedo de que algo terrible suceda si no se lo destruye inmediatamente.

PASEO A LA LUZ DE LA LUNA

El trámite de llevar el cofre al Colegio Teológico puede ser tan simple o tan complejo como desees. El trayecto puede ser reducido a un par de tiradas para evitar las patrullas de la guardia, o puede ser interpretado en su totalidad, utilizando el mapa de la ciudad y las notas de la primera parte de este libro.

MIDDENHEIM POR LA NOCHE

El Comandante Schutzmann ha sido fiel a su palabra y ha establecido un toque de queda desde el anochecer hasta el amanecer en toda la ciudad. La Guardia de la Ciudad patrulla las calles, están alerta ante cualquier problema que surja después de la reyerta que estalló en la Plaza de

Armas. Sin embargo, las patrullas de la guardia no son el único peligro que los PJs pueden tener que afrontar.

Patrullas de la Guardia

Una patrulla estándar se compone de seis guardias. Por la noche, dos miembros de la patrulla llevarán varas largas con lámparas. Los otros estarán armados con ballestas. Si una patrulla ve a alguien después del toque de queda (aparte de a otra patrulla de la guardia), primero efectuarán un disparo de advertencia, y si los sospechosos no se entregan de inmediato, abrirán fuego. Los PJs deben evitar cualquier patrulla de la guardia de la ciudad, o convencerlos de que están exentos del toque de queda. Si todavía tienen la orden firmada por el Comandante Schutzmann, les ayudará mucho.

Además de patrullar las calles, la guardia ha establecido un perímetro alrededor del Templo de Sigmar, para protegerlo de otro ataque de una turba como el que acompañó a la acusación original de Bauer. Un perímetro similar se ha creado alrededor del palacio, por la misma razón, todos en la ciudad saben que el cazador de brujas y los jueces están dentro. Nadie (ni siquiera los PJs con la orden firmada por el mismísimo Comandante de la Guardia) pueden cruzar uno de estos perímetros, por ninguna razón. El primer desafío para los PJs será salir a escondidas del palacio sin ser vistos.

Sólo Negocios...

Los señores del crimen de Middenheim tienen desde hace tiempo acuerdos con personal de la guardia de la ciudad y consideran que sus negocios son más importantes que cualquier toque de queda. Es muy posible que los PJs se topen con un grupo de tres o cuatro individuos corpulentos (matones, extorsionadores, o una mezcla de ambos) en sus quehaceres después del anochecer. Pueden estar en camino a cobrar los pagos del "seguro" de los propietarios de negocios locales, o para expresar su descontento a los que han sido lentos en el pago. Podrían estar ocupados en cualquier número de otros abominables encargos.

En su mayor parte, estarán de acuerdo en ignorar a los PJs, siempre y cuando se mantengan al margen. Sin embargo, si los PJs interfieren en sus negocios, o son testigos de la realización de algún delito, los matones atacarán. Los PJs puede hacerse enemigos muy poderosos y despiadados en los bajos fondos de Middenheim, si no son cuidadosos.

El Enemigo Subterráneo

Los PJs ya han descubierto que los Skavens siguen activos debajo de la ciudad del Lobo Blanco y podría haber varios grupos aislados persiguiendo distintos objetivos. Sus agentes pueden estar activos por la superficie al amparo de la oscuridad y los PJs pueden toparse con ellos.

Los encuentros con los Skavens debe ser trazados con gran cuidado. Aunque los PJs no lo saben, esta aventura está llegando a su clímax, y las cosas pueden ir muy mal si los PJs desvían su atención contra los Skavens en los subterráneos de la ciudad, cuando la verdadera amenaza es Liebnitz en la superficie.

Justicia Callejera

Las acusaciones hechas por el Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz en el juicio de Jakob Bauer han avivado las llamas de la división religiosa en Middenheim, enfrentando a



vecinos contra vecinos. Algunos de los habitantes más exaltados de la ciudad harán todo lo posible para esquivar las patrullas de la guardia y participar precisamente en el tipo de conflicto religioso que el toque de queda está destinado a evitar.

Estas actividades pueden variar desde las relativamente inofensivas (como pintarrajear las casas de los demás con la palabra "hereje" y otros insultos) a las potencialmente mortales (como la quema de las casas de los demás con ellos dentro). Además, algunos de los miembros más belicosos de una u otra facción puede decidir por sí mismos quemar el templo del lado opuesto, o al menos dañarlo tan duramente como sea posible. El Comandante Schutzmann ha previsto esta posibilidad, y ha colocado guardias adicionales en los templos de Ulric y Sigmar para protegerlos de estos ataques.

A medida que se abran camino a través de la ciudad, los PJs pueden tener que abrirse paso a través de casas en llamas, cuerpos linchados, y otras pruebas de violencia religiosa, o pueden toparse con un incidente en curso. Si alguno de ellos lleva al descubierto algún símbolo religioso perteneciente a Ulric o Sigmar, podría traerle problemas, que van desde un ladrillo arrojado desde un callejón oscuro a una gran turba intentando lincharle bloqueando su camino.

Zonas Prohibidas

En algunas partes de la ciudad, los residentes locales han sellado sus barrios con barricadas de protección. Las barricadas están vigiladas por los burgueses locales (algunos de los cuales puede tener entrenamiento de milicia), y no permiten que nadie entre ni salga. Técnicamente, esto es un desafío del toque de queda, pero la guardia tiene problemas más graves que la población local tratando de proteger sus hogares.

Los más organizados son los Enanos de la ciudad. Las casas y barrios Enanos se han fortificado a toda prisa y Enanos con ballestas y pistolas están ubicados en los tejados, manteniendo los ojos bien abiertos a los problemas.

Si los PJs se encuentran con una zona prohibida en su camino hacia el Colegio, tendrán que hacer algo hablando muy rápido para permitirles el paso. Si no, simplemente tendrán que rodear todas las zonas prohibidas. Dado que la distancia entre el palacio y el Colegio Teológico es corta y la ruta es relativamente directa, las zonas prohibidas se pueden utilizar, si lo deseas, para obligar a los PJs a tomar una ruta más tortuosa, con más encuentros por el camino.

- EL COLEGIO TEOLÓGICO -

Una vez que los PJs lleguen al Colegio Teológico, deben encontrar alguna manera de entrar y llegar al profesor Zweistein. La institución está cerrada por la noche, y se han colocado bedeles extra (guardias jubilados, vestidos con armaduras de cuero y armados con palos pesados que cuentan como porras) en todas las entradas. A menos que los PJs cuenten con credenciales (tales como la orden de la guardia que recibieron en el **capítulo 1**) o contactos con las clases altas, van a tener que pasar a través de los bedeles, colarse sin ser vistos, o arriesgarse a ser capturados por la guardia y esperar hasta que las puertas se abran a la mañana siguiente.

ENCONTRAR AL PROFESOR ZWEISTEIN

Una vez dentro de las paredes del Colegio, los PJs tienen varias opciones para encontrar al profesor Zweistein. Al igual que su viaje desde el palacio, este se puede reproducir en detalle (exigiendo improvisar un mapa del interior del Colegio), o reducirlo a una serie de tiradas para evitar ser descubiertos, depende de tu decisión y del estilo de juego del grupo. Aquí hay algunas de las cosas más obvias que los PJs pueden intentar:

LEER LAS INDICACIONES

El vestíbulo de entrada del Colegio contiene un gran letrero para ayudar a los porteros (que se hartan de dar instrucciones a los nuevos estudiantes y visitantes), mostrando la ubicación de las principales salas de conferencia y las habitaciones privadas de los principales miembros del personal. El letrero muestra los apartamentos del profesor Zweistein en el tercer piso y los PJs pueden encontrar el camino a través del laberinto de pasillos y escaleras con un éxito en una tirada de **Orientación**.

Si quieres poner las cosas más difíciles, tienes varias opciones. El vestíbulo de entrada puede ser uno de los

puntos desde donde los PJs entren en el edificio, especialmente si intentan colarse sin ser vistos.

PREGUNTANDO

Al igual que muchas otras instituciones similares, el Colegio Teológico tiene su propia fuerza interna de guardias, encargada de la doble obligación de reprimir a los estudiantes bromistas y mantener la seguridad en el edificio. Estos "bedeles", como se les llama, son en ocasiones guardias retirados, con sus estadísticas apropiadas, protegidos con armaduras de cuero (colocadas bajo las ropas del Collegium) y armados con palos pesados (armas de mano). Conocidos por su total falta de sentido del humor, los bedeles han visto cosas que podrían conducir a un mortal más imaginativo a la locura y han escuchado cada relato verosímil y elaborada excusa que el ingenio humano puede producir. Las tiradas de chismorreos, encanto y similares tienen una penalización de -20% cuando se efectúan contra ellos. Según la mayoría de los estudiantes, su deber principal es evitar que cualquiera haga cualquier cosa divertida.

El vestíbulo de entrada, y otras áreas claves en el Colegio, podrían estar siendo vigiladas por bedeles a la caza de problemas. Los PJs necesitan una excusa extremadamente convincente para que los experimentados bedeles del Collegium les dejen acceder a los apartamentos privados de un destacado miembro del personal a estas horas de la noche. Su mejor oportunidad es intentar parecerse lo menos posible a los estudiantes, que son el enemigo natural de los bedeles.

UN TRABAJO SECRETO

Otra posibilidad es encontrar a alguien que sepa moverse por el Colegio para que actúe como guía. Si alguno de los PJs tiene como profesión pasada una que pudiese implicar haber pasado algún tiempo estudiando en el Colegio (por ejemplo, Aprendiz de Hechicero, Iniciado, Noble, Escriba, Estudiante, o cualquier otra que consideres apropiada), será capaz de encontrar el camino hacia las cámaras del profesor Zweistein si obtiene un éxito en una tirada de **Orientación**.

Lo mismo ocurre para cualquier estudiante o investigador al que los PJs puedan ser capaces de persuadir de ayudarlos. El alcohol es un soborno por lo general eficaz para los alumnos, y las promesas de acceso a conocimiento oscuro funcionan bien para los investigadores. Casi cualquier investigador en el Colegio estaría tentado si se le ofreciera ser el primero en estudiar el tomo prohibido que se le encontró en posesión a Bauer, pero el grupo tendrá que convencerle de que realmente puede cumplir esa promesa. Por supuesto, convincente y verdadera no es siempre lo mismo...

ENTREGANDO EL PAQUETE

Cuando los PJs finalmente lleguen a las cámaras del profesor Zweistein, lo encontrarán trabajando (sea la hora que sea), enfrascado en un antiguo manuscrito.

En contraste con el estereotipo común de erudito, el profesor Zweistein tiene alrededor de unos treinta años, está muy bien vestido y es muy perspicaz. Es activo y de actitud formal, pero no malgastará tiempo en aquellos menos inteligentes y educados que él. Mide alrededor de 1,70 metros, y es de constitución media, con el pelo castaño y unos penetrantes ojos azules.

Profesor Albrecht Zweistein

Profesión: Erudito (ex estudiante)

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
26%	30%	25%	30%	44%	50%	38%	36%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	3	4	0	2	0

Habilidades:

Sabiduría académica

(Historia +10%,

Magia, Teología),

Sabiduría popular

(Enanos, El Imperio

+10%), Consumir

alcohol, Tasar,

Cotillero, Percepción

+10%, Leer/Escribir

+10%, Buscar,

Hablar idioma

(Clásico +10%,

Lengua oscura,

Reikspiel, Tileano)

Talentos: Sangre

fría, Vista excelente,

Lingüista, Intelectual, Viajero curtido

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0,

Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Ropas académicas, material de escritura, libros



Después de leer la nota del Padre Ranulf, el profesor apartará todos los libros que pueblan su escritorio e invitará a los PJs a que pongan el cofre en el. Antes de tocar el cofre, lo analiza desde todos los ángulos, asintiendo con la cabeza y murmurando para sí mismo. Consulta a un par de libros, y, finalmente, parece satisfecho.

"Bueno", dice. "Esto parece bastante corriente. ¿Puedo entender que el objeto en sí está dentro y el propósito de esta caja es mantenerlo inactivo? Sí. Muy bien, entonces vamos a echar un vistazo al interior."

Abre el cofre con cuidado, y a continuación, levanta una ceja burlona.

"¿Habéis traído este cofre directamente del padre Ranulf?", pregunta. "¿Estáis absolutamente seguros de que nadie a parte de vosotros ha tenido la oportunidad de tocarlo?"

Cuando los PJs respondan de manera afirmativa, lo girará hacia ellos.

"Entonces, tal vez podáis explicar por qué hay una cabeza humana en lugar de una calavera de bronce bruñido."

Cuando los PJs miren hacia el interior del cofre, comprobarán que el profesor no se equivoca. Peor aún, reconocerán la cabeza, es la de Johann Opfer, su testigo estrella en el juicio...

¿Y AHORA QUÉ?

Los jugadores pueden necesitar algo de tiempo para darse cuenta de las implicaciones de este descubrimiento, debes sentirte libre de usar el Profesor Zweistein para ayudar en el proceso. Su mente lógica y rápida ha puesto la mayoría de las piezas en su sitio tan pronto como ha visto la cabeza.

"Reconozco a este hombre", dice. "Testificó en el juicio de esta tarde. No me sorprendería que el Sumo Sacerdote Adjunto respondiese a sus ridículas acusaciones con una acción tan directa. Me gustaría ver el icono que afirma es la prueba de sus desvarios."

Dado que anteriormente el cofre estaba en su poder y tiene multitud de razones para desear la muerte de este desgraciado, creo que podemos suponer que puso la cabeza aquí -tal vez después de que se la trajese algún asesino a sueldo como prueba de que su orden se había llevado a cabo.

"Independientemente de todo esto, sin embargo, lo cierto es que el cráneo de bronce a la que se refiere esta nota no está en el cofre. Lo que significa, por supuesto, que está en otro lugar. Dado que el Sumo Sacerdote Adjunto fue la última persona conocida que la tuvo a su cargo, debemos suponer que todavía está en su posesión. Habiéndola sacado fuera de su cofre de protección, parece probable que se propone utilizarla de alguna manera -y más temprano que tarde. ¿Seguía en el palacio cuando lo abandonasteis?"

De repente, parece ser necesaria una charla con el Sumo Sacerdote Adjunto Claus Liebnitz. Y rápidamente.



CAPÍTULO VIII: LA VERDAD AL DESCUBIERTO

Este capítulo llevará a la aventura a su punto culminante, ya que los PJs regresarán corriendo al palacio solo para descubrir que el Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz y el cráneo de bronce del Caos ya no están allí. Se ha ido al Templo de Ulric, donde se está preparando para llevar a cabo un horrible ritual que libere la voluntad del demonio atrapado en el interior del cráneo. Los PJs deben recorrer el camino hacia el templo y detener el ritual antes de que este pueda ser completado.

- UN HALLAZGO ESPELUZNANTE -

Este capítulo comienza donde terminó el anterior, con los PJs en las cámaras del Profesor Zweistein en el Colegio Teológico, después de haber descubierto que el cráneo de bronce fue sacado de su cofre y reemplazado por la cabeza decapitada de Johann Opfer. Se han dado cuenta también, - quizá con un poco de ayuda del Profesor - de que Liebnitz probablemente todavía tenga el cráneo y tenga la intención de darle algún uso abominable.

DE VUELTA AL PALACIO

El primer impulso de los PJs será probablemente a volver al Palacio. Al hacerlo, se enfrentarán el mismo tipo de peligros y encuentros descritos en el capítulo anterior, cuando completaron el camino desde el Palacio hasta el Collegium. Ahora, como entonces, eres libre de desarrollar el viaje con la cantidad de detalles que prefieras. Si a los PJs se les ocurre pedirle al Profesor Zweistein que les acompañe, su presencia les evitará cualquier tipo de problema con los bedeles durante la salida del Colegio.

Al llegar al Palacio, los PJs pueden tratar de escabullirse de nuevo, o ir hacia los guardias de las puertas y decirles que están en una misión para el Padre Ranulf del Templo de Ulric.

DANDO LA ALARMA

Si los PJs lo preguntan, los guardias podrán decirles que el Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz dejó el Palacio hace alrededor de media hora junto con varios sacerdotes menores. Al darle el alto los guardias del perímetro, les dijo que iba a regresar al templo de Ulric para orar y meditar sobre lo que debe hacerse en este momento de crisis. El guardia no se atrevió a detener al Sumo Sacerdote de la ciudad (en ausencia de Ar-Ulric), y nadie tuvo a bien molestar al Comandante Schutzmann con la noticia de que había abandonado el Palacio.

Si, por otro lado, los PJs se cuelan sin ser vistos de nuevo en el Palacio, no oirán de la partida de Liebnitz hasta que informen al Padre Ranulf y le cuenten la desaparición del cráneo y la cabeza cortada en su lugar. Todo esto es nuevo para el padre Ranulf, como varios otros sacerdotes Ulricanos de alto rango, estaba dormido cuando Liebnitz dejó el palacio. Tras unas pocas investigaciones se descubrirá que las únicas personas que han acompañado al Sumo Sacerdote Adjunto de vuelta al templo han sido miembros de la Hermandad del Hacha, la secta tradicionalista Teutógena a la que Liebnitz pertenece.

Los PJs tienen varias opciones una vez que lleguen de nuevo al Palacio. Podrían despertar al Comandante Schutzmann y

decirle que Liebnitz se ha ido. Se quedará sorprendido y enojado al descubrirlo (dio órdenes de que todo el mundo que tuviese algo que ver con el juicio debía permanecer aislado en el Palacio hasta nuevo aviso).

Si los PJs también explican a Schutzmann lo ocurrido con el cráneo de bronce y sugieren que el Sumo Sacerdote Adjunto de Ulric es en secreto un seguidor del Caos y pretende hacer algo abominable en el templo, resoplará con incredulidad.

"¿Liebnitz? ¿Un seguidor del Caos? ¡Ridículo! ¿Cómo podría mantener el cargo de Sumo Sacerdote Adjunto de Ulric sin que nadie note nada? ¿O estáis contrarrestando su acusación contra la fe de Sigmar sugiriendo que todos los seguidores de Ulric son corruptos? Esas son palabras muy peligrosas para decir las en esta ciudad".

Independientemente de los argumentos teológicos, Schutzmann se pondrá un traje y dejará su cámara. Dará órdenes al capitán al cargo de proteger el Palacio montando guardia con tantos guardias como tenga disponibles y se preparará para ir al Templo de Ulric. Luego llamará a su ayudante para que le ayude a vestirse y armarse. Tiene la intención de llevar a Liebnitz y a sus seguidores de vuelta al Palacio, por la fuerza si es necesario. Como suplente del Graf, no se tomará a la ligera que el Sumo Sacerdote Adjunto haya hecho caso omiso de sus órdenes.

Mientras tanto, el padre Ranulf irá a las cámaras del Alto Capitular y pedirá hablar con él urgentemente. En términos teológicos y de etiqueta de la corte, esto es un acto sin precedentes y necesitará algún tiempo para convencer a los sacerdotes menores de la facción de Sigmar de que le dejen entrar. Los PJs pueden ayudar si pueden encontrar a un sacerdote que sepa que han estado trabajando para Stolz. Una vez que consiga entrar, el padre Ranulf pondrá al día a Stolz acerca de Liebnitz, incluyendo su sospecha de que está a punto de ocurrir algo terrible.

AL TEMPLO

Todos esos sucesos en el palacio llevarán su tiempo, pasarán por lo menos veinte minutos antes de que el Comandante Schutzmann esté dispuesto a dirigirse con sus guardias hacia el Templo de Ulric. Para retrasar aún más las cosas, tanto el padre Ranulf como el Alto Capitular Stolz pedirán permiso al Comandante para marcharse solos, haciendo estallar una discusión, el Comandante no tiene ninguna intención de dejar que otro grupo de sacerdotes se pasee por la ciudad estando bajo el toque de queda, mientras lo que está intentando es recuperar al que ya se ha escapado.

En el momento en el que la expedición oficial llegue al Templo de Ulric, será demasiado tarde, por lo que deberías alentar a los PJs a ir por delante, en lugar de esperar. Sin duda, los jugadores encontrarán todos estos retrasos frustrantes, y serán reacios a esperar, pero si existiese alguna duda, entonces debes hacer que el padre Ranulf, el Alto Capitular Stolz, (o ambos) les insten a ir al templo y averigüen qué está pasando. Ambos se dan cuenta de que se pierde un tiempo precioso mientras el Comandante Schutzmann monta su expedición y se ocupa de las diversas partes que deben ser parte de ella.

ALGUNOS RETRASOS

Además de los riesgos potenciales y los encuentros descritos en el capítulo anterior, los PJs se darán cuenta de que todas las patrullas de guardias con las que se encuentren tienden a

disparar primero y preguntar después. Esto se debe a que el Sumo Sacerdote Adjunto le dijo a cada patrulla con la que se encontró que estaba huyendo por su seguridad hacia el Templo de Ulric debido a que un asesino Sigmarita lo intentó asesinar mientras dormía. Estos guardias están convencidos de que todos los Sigmaritas y, muy posiblemente, cualquier persona que no conozcan personalmente, son posibles cultistas del Caos empeñados en destruir la ciudad y serán necesarias órdenes directas del Comandante Schutzmann para convencerles de lo contrario.

FUERA DEL TEMPLO

Puedes leer o parafrasear el texto siguiente a los jugadores cuando el grupo llegue al templo.

Todo parece en calma en el Templo de Ulric. A medida que os acercáis, podéis ver como la cúpula de la gran sala se proyecta contra el cielo nocturno, iluminada desde dentro por un destello ocasional de la siempre ardiente llama de Ulric. Un grupo de tres guardias patrulla alrededor del edificio, seguido tras poco tiempo por otro grupo. Se ven nerviosos, sosteniendo sus linternas y mirando hacia la oscuridad, como si esperaran ser atacados.

De repente el viento cambia y llegan a vuestros oídos uno fragmentos de un canto. Es demasiado débil para entenderlo a esta distancia, pero parece que proviene del interior del templo. Casi al mismo tiempo, un resplandor rojo brilla desde el interior del templo saliendo por las ventanas.

Dos patrullas completas de la guardia están vigilando el complejo del templo después de haber escuchado la historia de Liebnitz. Están patrullando el exterior del templo en grupos de tres, y transcurren unos 25 segundos desde el momento en que un grupo sale de la vista y aparece el siguiente.

CONSEGUIR ENTRAR

Si los PJs son cuidadosos y aprovechan el momento, deben ser capaces de evadir a los guardias o, en el peor de los casos, noquear a un grupo en silencio con un daño mínimo. El Comandante Schutzmann no verá con buenos ojos a los personajes si estos atacan a sus hombres, sin importar cuáles sean las circunstancias.

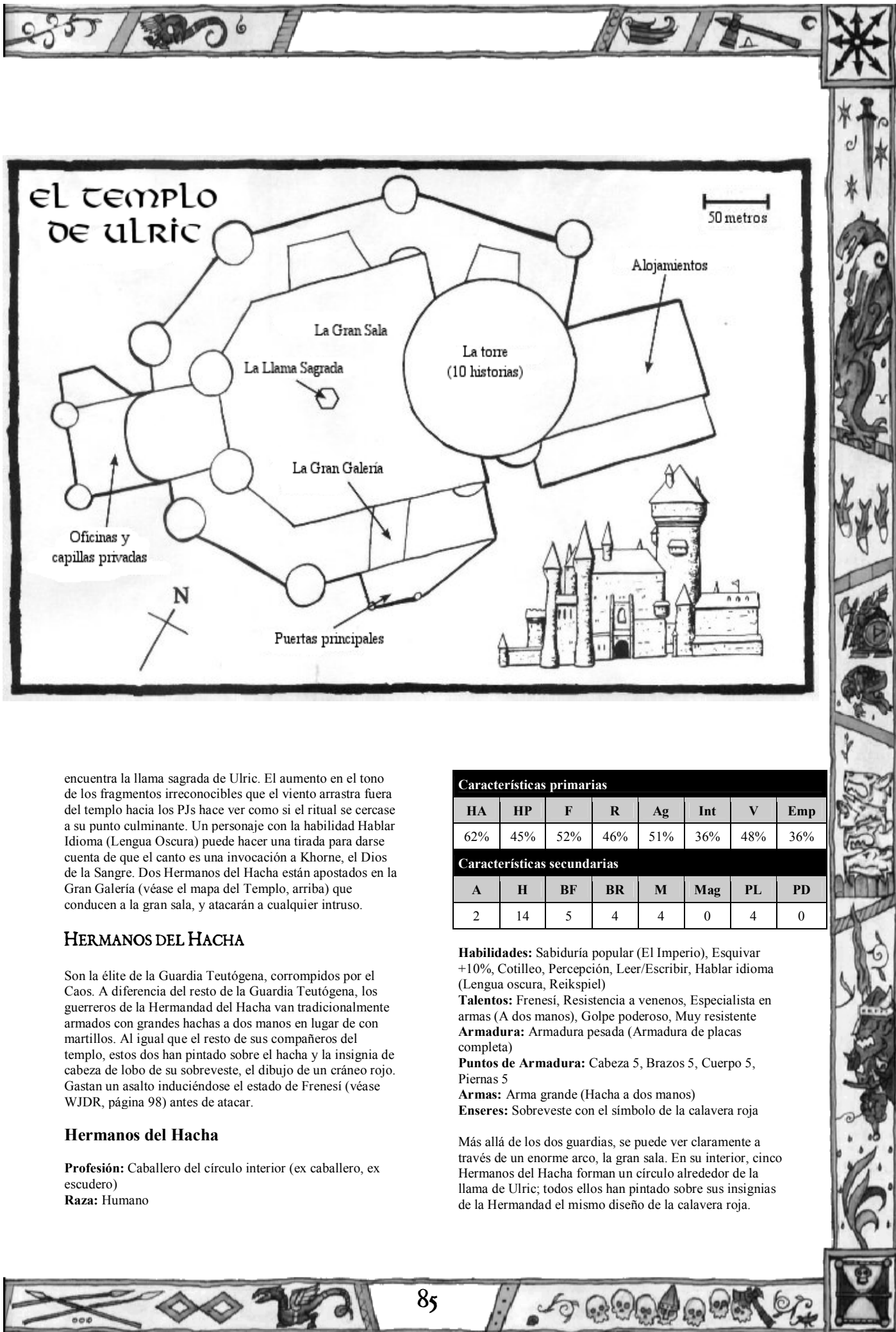
Liebnitz y sus seguidores -que son todos los cultistas de la calavera de Crimson, además de ser Hermanos del Hachan bloqueado la puerta principal del templo desde dentro, para asegurarse de que su ritual no se interrumpa. Sobre decir que las patrullas de guardias interpretarán cualquier intento de romper las puertas como un ataque contra el templo, y reaccionarán en consecuencia. Los PJs necesitan una sincronización excelente y un ariete o un hechizo muy poderoso para conseguir entrar de esta manera.

Un éxito en una tirada de **Percepción** revelará la existencia de una sección baja de pared que se podría escalar con un éxito en una tirada de **Escalar**. Esta es la mejor manera de que los PJs entren

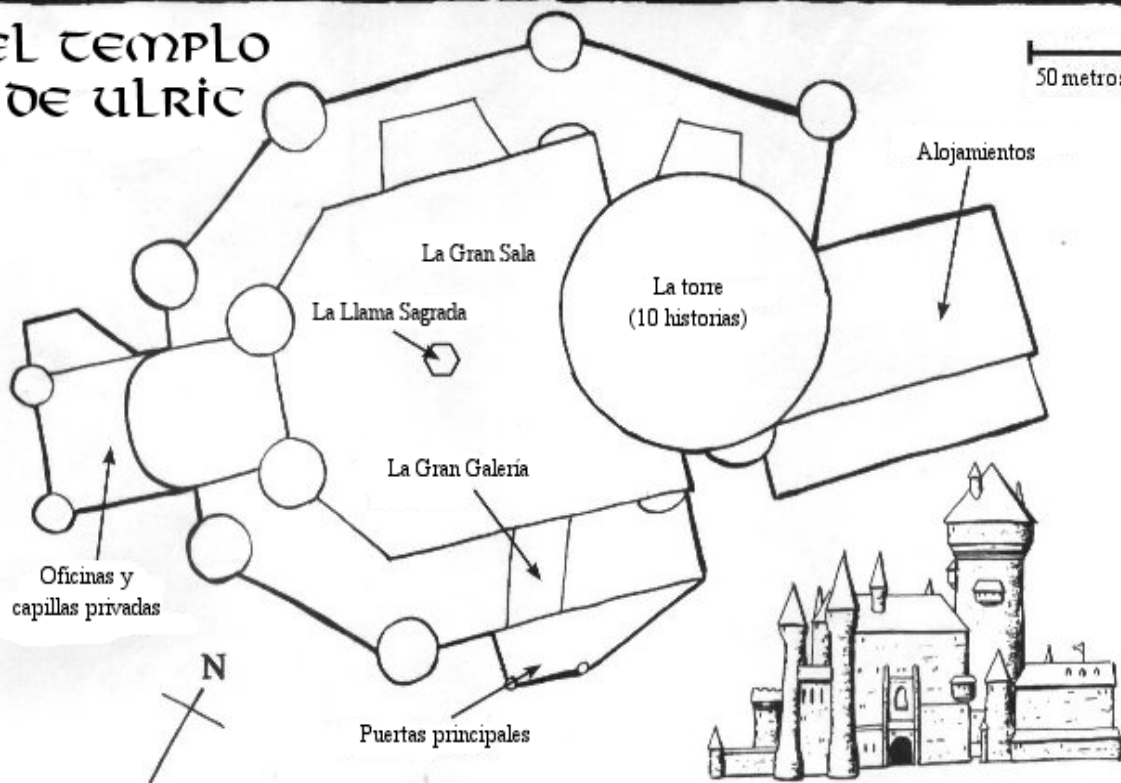
DENTRO DEL TEMPLO

El interior del templo se describe en **Después de la tormenta**, al principio de este libro.

Una vez dentro, los PJs podrán escuchar claramente los cantos procedentes de la gran sala del templo, donde se



el templo de ulric



encuentra la llama sagrada de Ulric. El aumento en el tono de los fragmentos irreconocibles que el viento arrastra fuera del templo hacia los PJs hace ver como si el ritual se cercase a su punto culminante. Un personaje con la habilidad Hablar Idioma (Lengua Oscura) puede hacer una tirada para darse cuenta de que el canto es una invocación a Khorne, el Dios de la Sangre. Dos Hermanos del Hacha están apostados en la Gran Galería (véase el mapa del Templo, arriba) que conducen a la gran sala, y atacarán a cualquier intruso.

HERMANOS DEL HACHA

Son la élite de la Guardia Teutógena, corrompidos por el Caos. A diferencia del resto de la Guardia Teutógena, los guerreros de la Hermandad del Hacha van tradicionalmente armados con grandes hachas a dos manos en lugar de con martillos. Al igual que el resto de sus compañeros del templo, estos dos han pintado sobre el hacha y la insignia de cabeza de lobo de su sobreveste, el dibujo de un cráneo rojo. Gastan un asalto induciéndose el estado de Frenesí (véase WJDR, página 98) antes de atacar.

Hermanos del Hacha

Profesión: Caballero del círculo interior (ex caballero, ex escudero)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
62%	45%	52%	46%	51%	36%	48%	36%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	5	4	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar +10%, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel)

Talentos: Frenesí, Resistencia a venenos, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Muy resistente

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Arma grande (Hacha a dos manos)

Enseres: Sobreveste con el símbolo de la calavera roja

Más allá de los dos guardias, se puede ver claramente a través de un enorme arco, la gran sala. En su interior, cinco Hermanos del Hacha forman un círculo alrededor de la llama de Ulric; todos ellos han pintado sobre sus insignias de la Hermandad el mismo diseño de la calavera roja.



Dentro del círculo, vestido de rojo y negro, colores que no tienen nada que ver con el culto de Ulric, se encuentra el Sumo Sacerdote Adjunto Claus Liebnitz. El cráneo de bronce cuelga de su cuello, brillando con una espeluznante luz roja que proviene de sus ojos. La capucha de su túnica está echada hacia atrás, dejando al descubierto el dibujo de un cráneo rojo pintado en su rostro.

Los Hermanos del Hacha corruptos del pasillo deben dar a los PJs un combate difícil, pero no imposible. Sin embargo, deben ser lo suficientemente duros como para que los PJs se pregunten cómo van a hacer frente a cinco de esos psicópatas blindados, sin mencionar al mismísimo Liebnitz. Mientras estén luchando contra los guardias, sin embargo, los PJs podrán ver como el ritual comienza a desarrollarse de una forma que, debería aliviarles y preocuparles en igual medida.

Mientras el canto continúa, Liebnitz desenvaina un gran cuchillo dentado, con un rubí en la empuñadura tallado en forma de cráneo. Lentamente, se acerca a uno de los cultistas que cantan en círculo, y hundirá el puñal en su garganta. Una cascada de sangre riega a Liebnitz mientras el cultista se desploma lentamente, empapando el cráneo de bronce y provocando que sus ojos brillen con una luz cada vez mayor. Liebnitz después se mueve hacia el siguiente miembro del círculo, y la espantosa escena se repite de nuevo.

Liebnitz tardará en efectuar cada sacrificio de sangre dos asaltos completos. Dependiendo de cuánto tiempo tarden los PJs en derrotar (o evitar) a los guardias corruptos de la Hermandad del Hacha en el pasillo, tendrán que hacer frente a cuatro o menos hermanos en el gran salón. Estos tienen los mismos perfiles que los dos guardias (ver sus estadísticas en la página 85). El perfil del Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz se da a continuación. Cabe señalar que ya no tiene acceso a ninguna magia, Khorne odia la magia y al haberse entregado al Caos, Liebnitz ha perdido toda la magia divina

de Ulric que pudiese tener.

Sin embargo, si los PJs tardan demasiado tiempo en superar a los guardias, o si esperan tontamente a que el sacrificio se complete, las cosas empeorarán aún más. La luz que brota de los ojos del cráneo comenzará a tomar la horrible forma de un Desangrador, un demonio del Dios de la Sangre. A medida que comienza a solidificarse, Liebnitz cae al suelo con un grito ahogado. La sangre brota de sus ojos y boca, mientras, el demonio se toma unos momentos para lamerla con una lengua larga y con púas. Ante los ojos de los PJs, la criatura se vuelve plenamente corporal. Los personajes con las habilidades apropiadas de conocimiento pueden hacer una tirada de habilidad para darse cuenta de que es un ejemplar especialmente grande y aparentemente poderoso.

Si los PJs logran derrotar Liebnitz y sus cultistas antes de que se complete el ritual, se desplomará sobre un charco de sangre creado por los sacrificios y la batalla. El cráneo de bronce brillará más rojo que nunca, pareciendo que absorbe la sangre hacia su interior y el demonio se manifestará como si el sacrificio se hubiese completado.

Sumo Sacerdote Adjunto Claus Liebnitz

Profesión: Sacerdote ungido (ex iniciado, ex sacerdote)

Raza: Humano

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
50%	44%	50%	50%	55%	45%	50%	15%

Características secundarias

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

Habilidades:

Sabiduría académica
(Historia, Magia, Teología +10%),
Carisma +20%,
Sabiduría popular
(El Imperio +10%, Norsca), Cotilleo +10%, Sanar, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Clásico, Lengua oscura, Reikspiel)



Talentos: Manos rápidas, Frenesí, Orador Experto, Resistencia a la magia, Golpe poderoso, Golpe letal, Cortés, Muy fuerte, Guerrero nato

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Arma de mano (Hacha de batalla) y escudo

Enseres: Sobreveste con el símbolo de la calavera roja, cráneo de bronce

Demonio del Cráneo

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
55%	45%	50%	41%	38%	46%	54%	48%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	2	6	0

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

Talentos: Ambidiestro, Intrépido, Frenesí*, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso

Reglas especiales:

Frenesí instantáneo: El talento de Frenesí del demonio es un don de Khorne. No necesita ningún asalto para entrar en frenesí, aunque entra automáticamente cuando está en combate.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Garras

El demonio del cráneo luchara hasta que lo destruyan. Si la lucha se desarrolla en contra de los PJs, puedes forzar la llegada de refuerzos en la forma del Comandante de Schutzmann con una docena de Guardias. El padre Ranulf y el Alto Capitular Stolz también podrían llegar, después de haber convencido a Schutzmann de dejarlos ir solos. Esto debes decidirlo tú; los refuerzos deben ser suficientes para que los PJs tengan la oportunidad de ganar, pero no para que los PJs se puedan desentender del combate. Debes asegurarte de que uno de los PJs sea el que dé el golpe de gracia. Este es su momento de gloria, después de todo.

EL DEMONIO DESTRUIDO

Cuando se destruya al demonio, lanzará un grito espeluznante y se disolverá en una niebla roja, que se

dispersará rápidamente. El cráneo de bronce se ennegrecerá y agrietará, deshaciéndose en pedazos.

El momento triunfal de los PJs se verá interrumpido cuando se den cuenta de que Liebnitz, aunque herido de muerte, sigue vivo. Tosiendo con la boca llena de sangre, lanza un gruñido y ríe entre resuellos.

LA PROFECÍA

¡Imbéciles! Liebnitz ríe, mientras la vida se le escapa poco a poco. "¡No se puede luchar contra la voluntad del Dios de la Sangre! Lo que habéis destruido no era sino una pequeña parte de la esencia de mi sanguinario maestro, y por la destrucción de su forma material, han permitido que una parte de él vuelva al corazón de Caos. Hay dos reliquias más, cada una con otra parte de su esencia, y cuando las tres partes se reúnan, Xathrodox el Desollador Rojo volverá a este mundo con su fuerza al completo, y beberá la sangre de los débiles y mortales. ¡Sangre para el Dios de la Sangre! sangre..." Al final, con sus ojos inertes y vacíos, se hunde en el charco de su propia sangre roja brillante.

Claus Liebnitz, Sumo Sacerdote Adjunto del Templo de Ulric en Middenheim y en secreto Maestro del Culto de la Calavera de Crimson, está muerto, su sangre se mezcla con la de sus seguidores en el suelo del gran templo.

LA LIMPIEZA

Mientras los PJs permanecen al lado de su cuerpo sin vida, la gran llama de Ulric aumenta en tamaño rociando la gran sala con llamas plateadas y blancas, lavándolo todo y a todos. Ulric está limpiando su templo. Los cuerpos de Liebnitz y sus cultistas son totalmente consumidos, sin dejar rastro, ni siquiera de ceniza o alguna mancha de sangre.

El fuego milagroso no daña a los PJs, un hecho que cualquier espectador con conocimiento sobre la historia Middenheim (ver página 5) encontrará particularmente significativo. Sin embargo, cada personaje siente una sensación distinta de poder mientras las llamas blancas los bañan sin causarles daño. Cada personaje escuchará (o más bien, sentirá) una voz grave resonando en su cabeza, aunque los espectadores no oirán nada.

"Habéis protegido a mi templo y a mi gente. Dejad las diferencias de lado, mientras estéis luchando contra el autentico enemigo. Dejo esta marca para que sea un aviso para todos".

Cada personaje sentirá un breve y punzante frío contacto en la parte exterior de su mano derecha. Cuando se la miren, verán que cada uno de ellos lleva ahora una marca -un regalo del mismísimo Ulric-. Tan blanca como una cicatriz y claramente definida como un tatuaje, la marca representa a un lobo blanco alzado portando un gran martillo en sus patas delanteras. Esta es sin duda una señal de que los seguidores de Ulric y los de Sigmar deberían unirse contra sus enemigos comunes.

Este es un buen momento para que les digas a los jugadores que cada personaje ha ganado un Punto Destino; los puntos de experiencia a entregar se indican en las páginas siguientes.

- FINALIZANDO LA AVENTURA -

Aunque Liebnitz y su culto han sido destruidos, todavía hay una serie de cabos sueltos que tienen que ser atados.

PRUEBA DE HEREJÍA

El asunto más importante es aclarar la acusación lanzada por Liebnitz -aparentemente apoyada en el juicio por el icono- de que el culto de Sigmar haya sido infiltrado por adoradores del Caos.

Los PJs quizás piensen que, al descubrir que el mismísimo Liebnitz es un hereje y cultista, el valor de sus acusaciones se disipará y que las luchas religiosas se esfumarán. Sin embargo, las cosas no son tan sencillas.

No hay duda de que la acusación de Liebnitz habría sido un golpe terrible para el culto de Sigmar, si los PJs no hubiesen sido capaces de desacreditarla. Pero del mismo modo, el culto de Ulric sufriría un gran perjuicio si fuese de conocimiento público que el Sumo Sacerdote Adjunto del templo más sagrado de Ulric era en secreto un siervo del Caos. Hacer pública esta revelación podría aumentar la tensión entre los dos cultos en lugar de reducirla. El Alto Capitular Stolz lo sabe, y lo mismo ocurre con el padre Ranulf, que se convierte en Sumo Sacerdote Adjunto tras la muerte de Liebnitz.

Todas las partes perjudicadas acuerdan que debe ocultarse la verdad. Si tu grupo de juego es amante de las intrigas políticas y de la resolución interpretativa de los problemas, los PJs podrían ser solicitados por los dos sacerdotes para ayudar a crear un encubrimiento que de alguna manera desacredite a Liebnitz y a su acusación, mientras que al mismo tiempo, mantenga en secreto su relación con el culto de la Calavera de Crimson. Deberán buscar algún tipo de explicación para los acontecimientos ocurridos en el templo y para la muerte (o, al menos, desaparición) del Sumo Sacerdote Adjunto. Resolver esta situación podría proporcionar varias sesiones si el estilo de juego del grupo es el adecuado.

Si no, puedes pasar por alto todas estas cosas con bastante rapidez. Los PJs han jurado silencio, y se propaga el rumor de que el Sumo Sacerdote Adjunto Liebnitz sufrió una crisis nerviosa y está siendo tratado en un remoto hospital-convento por las sacerdotisas de Shallya. El icono es depositado en la cámara más profunda de la tesorería del Templo de Sigmar, no volviéndose a hablar más de él.

El padre Ranulf, el Alto Capitular Stolz y el Comandante de la Guardia Schutzmann llevarán a cabo una proclamación

conjunta afirmando que toda la controversia surgida en el juicio era parte de un complot de secuaces del Caos para socavar la unidad del Imperio y debilitarlo ante nuevos ataques de Archaon y sus aliados. La tensión religiosa desaparecerá en poco tiempo en Middenheim, ayudada por la muy visible presencia de patrullas de guardias por las calles.

PRUEBA DE INOCENCIA

Con el culto de la Calavera de Crimson destruido y su líder muerto, el juicio a Jakob Bauer, el cazador de brujas se completa a puerta cerrada tras los muros de Palacio. Con el testimonio aportado por el desafortunado Johann Opfer, respaldado por el testimonio de los PJs en relación con lo que encontraron en el templo secreto, Bauer es absuelto de todos los cargos. Después de una reunión privada con el Alto Capitular Stolz, Bauer y sus dos compañeros de la Ordo Fidelis dejan Middenheim, para perseguir a los secuaces del Caos en otros lugares.

CONOCIMIENTO PROHIBIDO

El libro recuperado del templo de la Calavera de Crimson por Bauer es silenciosamente donado al Colegio Teológico, que lo añadirá a la colección privada de su gran biblioteca. Entre los pocos estudiosos que tiene permitido estudiar el indescriptible texto se encuentran el profesor Albrecht Zweistein.

Y LA VIDA CONTINÚA EN...

Inquieta en un primer momento, la paz comienza a regresar a Middenheim. Comienzan las obras de reparación de las grandes calzadas, las murallas y de los edificios que resultaron dañados en el asedio; las tierras circundantes se están limpiando de Hombres Bestia y otras amenazas y los refugiados comienzan a regresar a sus aldeas. Esto incluye a las personas que los PJs acompañaron a Middenheim al inicio de esta aventura. A los PJs, sin embargo, les aguarda en el horizonte un destino diferente. Han llegado demasiado lejos y visto demasiado, para regresar a sus vidas anteriores. El Caos sigue amenazando al Imperio y su papel en la lucha se ha convertido en algo personal. Sus aventuras continuarán en *Las Agujas de Altdorf*, la segunda parte de esta épica campaña.

LA MARCA DE LA UNIDAD

La marca divina dada a los PJs en el templo de Ulric les dará un bono de +10% a las tiradas de Liderazgo cuando traten con sacerdotes y seguidores devotos de Ulric y Sigmar. Esta bonificación se incrementará a +30% cuando los PJs intenten argumentar a favor de la armonía religiosa y la cooperación contra los enemigos del Imperio.

La marca es permanente, aunque Ulric y Sigmar tienen la posibilidad de quitarla de un personaje que les produzca algún descontento. Si esto sucediera, la marca se ennegrecería y se difuminaría, haciendo que el personaje sufra un dolor insoportable y la pérdida permanente de 1 Herida y 1 Punto de Destino. Todo lo que quedaría de la marca será una cicatriz negra y sin forma.



- PUNTOS DE EXPERIENCIA -

Se pueden otorgar los siguientes Puntos de Experiencia en los momentos adecuados de la aventura, por lo general al final de un capítulo, o de una sesión de juego. Estos valores en puntos de experiencia deben ser considerados como un máximo, si los jugadores actúan mal en una determinada misión o encuentro, debes sentirte libre de reducir sus punto de experiencia en consecuencia. Asegúrate de que has entregado todos los puntos antes del comienzo del capítulo final. Los PJs necesitarán todas las ventajas que puedan conseguir para sobrevivir.

Interpretación

De media, deben adjudicarse a los jugadores 30 puntos por sesión si han tenido una buena interpretación, llegando a 50 puntos para las interpretaciones verdaderamente excelentes.

Capítulo 1: Ratas en las Paredes

- Informarse sobre los demás asesinatos: 10 puntos a cada uno
- Derrotar a los Skavens: 50 puntos a cada uno

Capítulo 2: El Santuario en el Bosque

- Llegar a la entrada del santuario: 15 puntos a cada uno
- Derrotar a los ocupantes del santuario: 50 puntos a cada uno
- Devolver los elementos de la sala de trofeos: 10 puntos a cada uno por artículo

Capítulo 3: Carga Mortal

- Encuentros e incidentes en el camino: hasta 10 puntos a cada uno por incidente
- Llevar el cráneo de bronce de nuevo a Middenheim: 50 puntos a cada uno

Capítulo 4: La muerte sin Sosiego

- Derrotar a los adoradores de la Mano Púrpura: 40 puntos a cada uno

Capítulo 5: Pánico en las Calles

- Hacer frente a la violencia colectiva: hasta 10 puntos a cada uno por incidente
- Escapar del Templo de Ulric: 25 puntos a cada uno

Capítulo 6: Prueba de Fuego

- Derrotar a los mutantes en el templo de la Calavera de Crimson: 20 puntos a cada uno
- Llevar a Johann Opfer al juicio para testificar: 20 puntos a cada uno
- Eventos durante el juicio: hasta 10 puntos a cada uno
- Interpretar el Juicio (si se interpreta): de 20 a 40 puntos a cada uno

Capítulo 7: El Viaje de la Corrupción

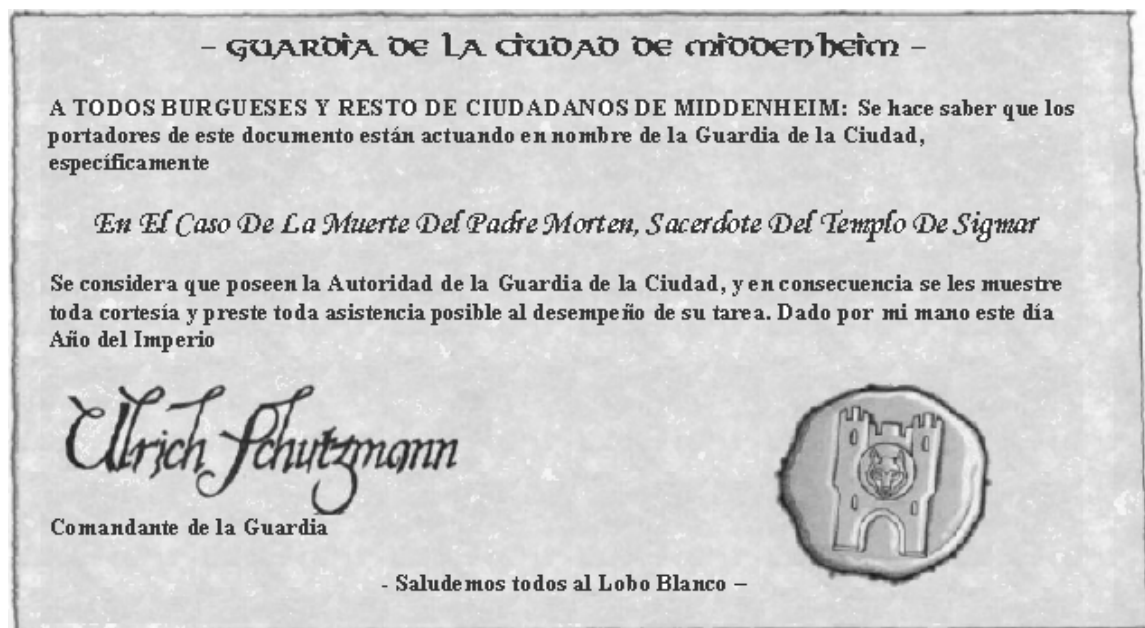
- Llegar al Colegio Teológico: 15 puntos a cada uno
- Encuentros en el camino: hasta 10 puntos por encuentro
- Encontrar al profesor Zweistein: 15 puntos a cada uno

Capítulo 8: La Verdad al Descubierto

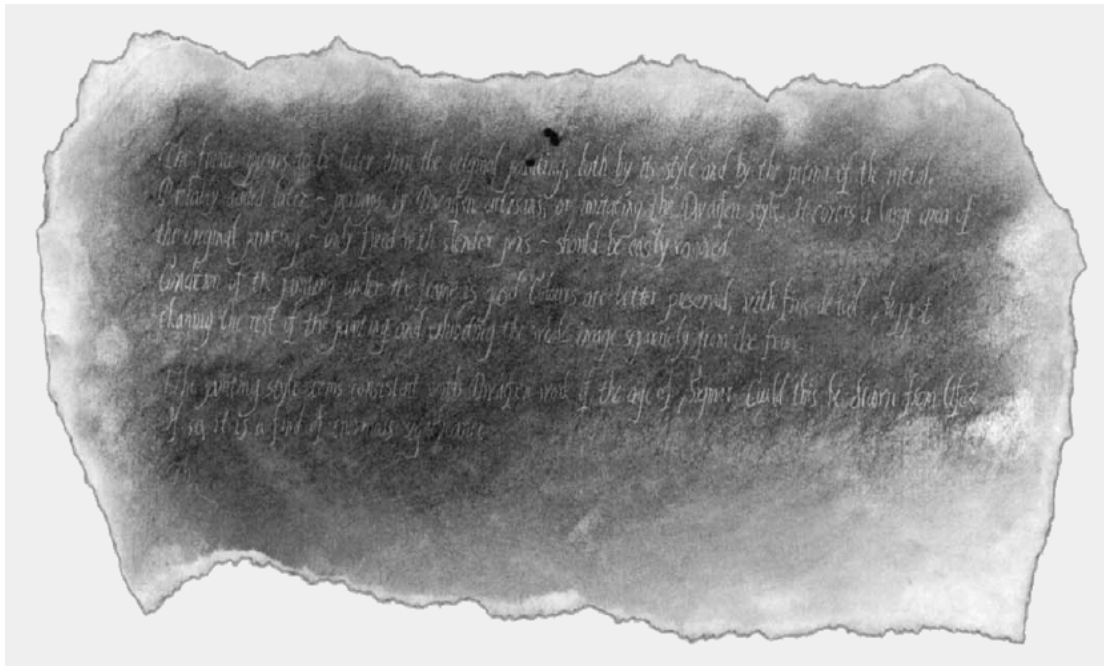
- Derrotar a Liebnitz y a sus Guardias Teutógenos corruptos: 50 puntos a cada uno
- Derrotar al demonio del cráneo: 50 puntos a cada uno, más 1 Punto de Destino

- DOCUMENTOS PARA LOS JUGADORES -

Documento 1:



Documento 2:



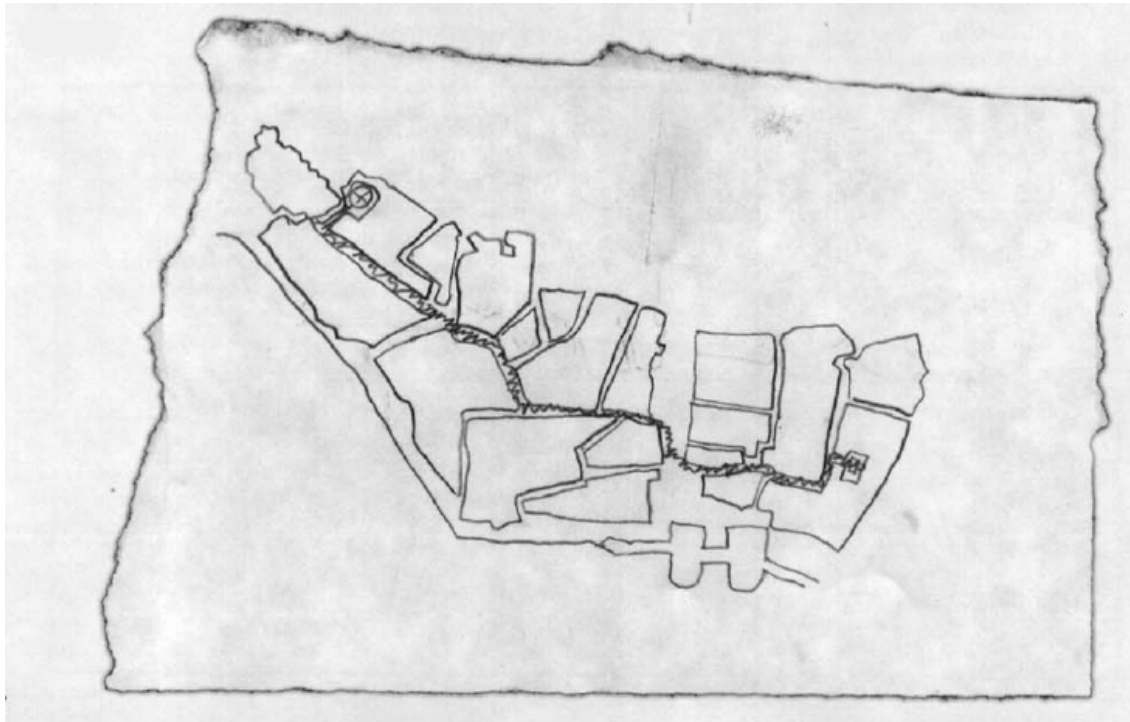
"El marco parece ser posterior a la pintura original, tanto por su estilo como por la pátina de metal. Probablemente se le añadió más tarde -tal vez por artesanos Enanos, o imitando el estilo enano-. Cubre una amplia zona de la pintura original -está fijada con clavos delgados- fácilmente removible.

El estado de la pintura bajo el marco es bueno. Los colores están mejor conservados, con gran detalle. Se sugiere limpiar el resto de la pintura, y mostrar la imagen por separado del marco.

El estilo de la pintura parece coherente con el trabajo enano de la época de Sigmar. ¿Podría habersele dibujado en vida? Si fuese así, sería un hallazgo de enorme importancia.

El... "[el escrito se desvanece en una mancha - en este momento es cuando muere el escritor]"

Documento 3:



Documento 4

PERSONAJE DEL JUICIO 1: SUMO SACERDOTE ADJUNTO CLAUS LIEBNITZ

- **Tu Papel:** Eres el fiscal de este caso y deseas ver a Bauer arder por sus crímenes. Estás dispuesto a hacer cualquier cosa con tal de que esto suceda, ya que forma parte de tus planes.
- **Tu Personalidad:** Eres duros y agresivo. Disfrutas de los conflictos y disfrutas superando a tus oponentes dentro y fuera del campo de batalla.
- **Tus Argumentos:** Jakob Bauer es culpable de los delitos de herejía, traición y asociación con el Caos. Fue encontrado por la guardia en posesión de un tomo prohibido del Caos, el Liber Chaotics. Los expertos del Colegio Teológico te han confirmado que el libro que se encontró en posesión de Bauer es de hecho el Liber Chaotus y que efectivamente es un libro prohibido. También puedes argumentar que la situación de Bauer como cazador de brujas es la excusa perfecta, ya que le permite perseguir a inocentes, mientras que él mismo adora al Caos en secreto. El hecho de que asaltase el templo del Caos en solitario solo es una prueba más. Seguramente, se habría juntado un grupo de hombres antes de entrar a un lugar tan peligroso.
- **Tu Arma Secreta:** Nadie lo sabe, pero tienes en posesión el icono recientemente robado del templo de Sigmar. Es más, en el reverso del icono se encuentra el símbolo de una Calavera Roja (una marca de Khome, Dios del Caos). Si el juicio va en contra de tus intereses y todo parece perdido, llamas al mismísimo Alto Capitular como testigo. Seguramente puedas obtener de Stolz la confirmación de que el icono se trate de una reliquia sagrada de Sigmar que ha sido robada recientemente de su templo. A continuación, llevarás a cabo el plan de revelar el icono, mostrando el emblema de la Calavera Roja y anunciando que la corrupción del Caos corre extendida por todo el culto de Sigmar. Esto debería ser un auténtico bombazo para el juicio.



Documento 5

PERSONAJE DEL JUICIO 2: ALTO CAPITULAR WERNER STOLZ

- **Tu Papel:** Está defendiendo un leal servidor de la iglesia de Sigmar de acusaciones infundadas de herejía y traición.
- **Tu Personalidad:** Hay que ser duro para representar a la iglesia de Sigmar en la Ciudad de la Lobo Blanco. Ciertamente no eres amigo de la herejía y luchas contra el Caos donde quiera que se encuentre. No retrocedes ante las acusaciones de Liebnitz, sino que permaneces firme y usas la verdad para probar tu causa.
- **Tus Argumentos:** Jakob Bauer ha sido fiel servidor a Sigmar por años. Sus compañeros en la Ordo Fidelis pueden dar fe de ello, al igual que los personajes jugadores. Puesto que es un cazador de brujas, es totalmente apropiado que confiscase un libro prohibido. Ese es su trabajo después de todo. Este caso se basa nada más que en pruebas circunstanciales y política. Los personajes jugadores también pueden dar fe de la existencia del templo del Caos bajo La Espada y el Mayal.
- **Tu Arma Secreta:** La llegada de Johann Opfer ha sido toda una bendición. Lo incluirás como testigo sorpresa después de que los otros testigos hayan dado su testimonio. El vio lo ocurrido a Bauer y sabe que lo que el cazador dice es verdad, el testimonio de Opfer debe volver el juicio a tu favor.



Documento 6

PERSONAJE DEL JUICIO 3: CAZADOR DE BRUJAS JAKOB BAUER

- **Tu Papel:** Sirves a la iglesia de Sigmar como cazador de brujas bajo la autoridad del Gran Teogonista. Ahora has sido acusado de herejía y tratos con el Caos.
- **Tu Personalidad:** Eres leal, valiente y decidido. Has visto cosas que harían a otros hombres perder la cordura. Has arriesgado tu vida una y otra vez al servicio del Imperio y estás muy enfadado por haber caído por culpa de una venganza política.
- **Tu Testimonio:** Tú y tus compañeros recibieron la orden de ayudar a las autoridades en la erradicación de los últimos vestigios del Caos y de limpiar la ciudad de su corrupción. Estabas investigando un brote de mutaciones que tuvo lugar en la ciudad hace unos días y tú y tus colegas os separasteis para cubrir más terreno. Cerca de la Puerta Norte, debajo de una taberna llamada La Espada y el Mayal, encontraste a un grupo de cultistas, sirvientes del Caos, cuyo símbolo era un cráneo sangriento. En el curso de su destrucción, encontraste el libro. Lo estabas tomando para el templo para su examen, pero te desplomaste por tus heridas. Lo siguiente que recuerdas es despertar en la cárcel. La posesión del libro es la evidencia de que estabas cumpliendo tu deber como cazador de brujas. Eres un siervo leal a Sigmar y al Imperio.



Documento 7

PERSONAJE DEL JUICIO 4: JOHANN OPFER

- **Tu Papel:** Testigo sorpresa.
- **Tu Personalidad:** Tienes miedo de muchas cosas, Hombres Bestia, mutantes, morir, pero en el fondo quieres hacer lo correcto. Sabes que testificar en este juicio puede ser peligroso, pero sientes que debes hacerlo.
- **Tu Testimonio:** Eres un simple burgués de Middenheim. Fuiste secuestrado en la calle y encarcelado en un horrible templo subterráneo. Jakob Bauer luchó y mató a muchos de tus captores. También confiscó un libro (que puedes identificar), antes de retirarse a la superficie. Estaba encadenado a un atril, pero él cortó la cadena con su espada de un gran golpe y se fue con el bajo el brazo. En ese momento fue gravemente. Querías llamar a Bauer, porque no podía ver tu lugar de reclusión. Sin embargo, estabas demasiado débil y todo sucedió tan rápido. Tus captores llevaban capuchas, por lo que no conoces su identidad. Algunos, sin embargo, eran mutantes y todos llevaban el signo de la calavera roja. Te dijeron que ibas a ser un sacrificio a aquel que llaman el Dios de la Sangre. Incluso te mostraron el altar de cráneos en la que el sacrificio se llevaría a cabo. Esto solo podría significar ser el sacrificio a una de las Fuerzas Malinas.



- PERSONAJES PREGENERADOS -

Las dos páginas siguientes contienen cuatro personajes pregenerados, que pueden ser entregados a los jugadores y utilizados inmediatamente, si lo deseas. Incluyen los trasfondos, aunque estos pueden ser modificados a gusto propio. Cada personaje ha cogido ya su avance libre (señalado con una marca de verificación en el sistema de avances). Se pueden utilizar tanto como si están empezando (como se recomienda), o con la aventura *A Través del Drakwald* del libro de reglas básicas WJDR. Si te saltas esa aventura, que cada jugador tome dos más avances antes de comenzar *Cenizas de Middenheim* para representar la experiencia anterior. Si necesitas más de cuatro personajes para tu grupo, se pueden encontrar cuatro personajes pregenerados adicionales en *WJDR Game Master's Pack*.

Otwin Beschlager, Humano Miliciano

Profesión: Miliciano

Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
35%	31%	38%	34%	25%	28%	31%	24%
Avances							
+10%√	+5%	+5%	+5%	+10%	-	-	-
Actuales							
40%	31%	38%	34%	25%	28%	31%	24%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	3	3	4	0	0	3
Avances							
-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	12	3	3	4	0	0	3

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Conducir, Jugar, Cotillo, Supervivencia, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Herrero)

Talentos: Especialista en armas (Armas a dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable, Muy fuerte

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero y casco de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Gran arma (Espada a dos manos), Arma de mano (Hacha de mano), Daga

Enseres: Manta, ropa común, cartera, uniforme, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, 8 co.

Trasfondo:



Thrunbor Gimrigson, Enano Rompescudos

Profesión: Rompescudos

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
39%	29%	32%	41%	19%	29%	34%	22%
Avances							
+10%	-	+5%	+5%	+10%	-	+5%	-
Actuales							
39%	29%	32%	41%	19%	29%	34%	22%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	13	3	3	3	0	0	2
Avances							
+1√	+2	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	13	3	3	3	0	0	2

Habilidades: Sabiduría popular (Enanos), Esquivar, Orientación, Percepción, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Oficio (cantero)

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

Armadura: Armadura media (Yelmo, Chaqueta de cuero, Grebas de cuero, Cota de malla)

Puntos de Armadura: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Ballesta, Arma de mano (Hacha de batalla), Escudo, Daga

Enseres: Manta, 20 virotes, ropa común, gancho, cartera, odre, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, diez metros de cuerda, monedero con 1 co.

Trasfondo:



Jocelin Herzog, Aprendiz de Hechicero

Profesión: Aprendiz de hechicero
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
25%	30%	27%	35%	30%	41%	33%	34%
Avances							
-	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+5%
Actuales							
25%	30%	27%	35%	30%	41%	33%	34%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	11	2	3	4	0	0	3
Avances							
-	+2	-	-	-	+1√	-	-
Actuales							
1	11	2	3	4	1	0	3

Habilidades: Sabiduría académica (Magia), Canalización, Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Lengua arcana (Mágica), Hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: Afinidad al Aethyr, Suerte, Magia pueril (Arcana), Intelectual, Cortés

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Bastón, Arma de mano (maza), Daga

Enseres: Mochila, ropas de calidad, ropas comunes, libro impreso, cartera, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, monedero con 10 co.

Trasfondo:



Casmir Zumwald, Humano Vagabundo

Profesión: Vagabundo
Raza: Humano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
28%	33%	31%	30%	29%	35%	30%	36%
Avances							
+5%	+10%	-	-	+10%	+5%√	-	+5%
Actuales							
28%	33%	31%	30%	29%	40%	30%	36%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	12	3	3	5	0	0	3
Avances							
-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	12	3	3	5	0	0	3

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Regatear, Sanar, Orientación, Supervivencia, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Código secreto (Ladrón)

Talentos: Pies ligeros, Orientación, Intelectual, Viajero curtido, Cortés

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), ballesta, daga

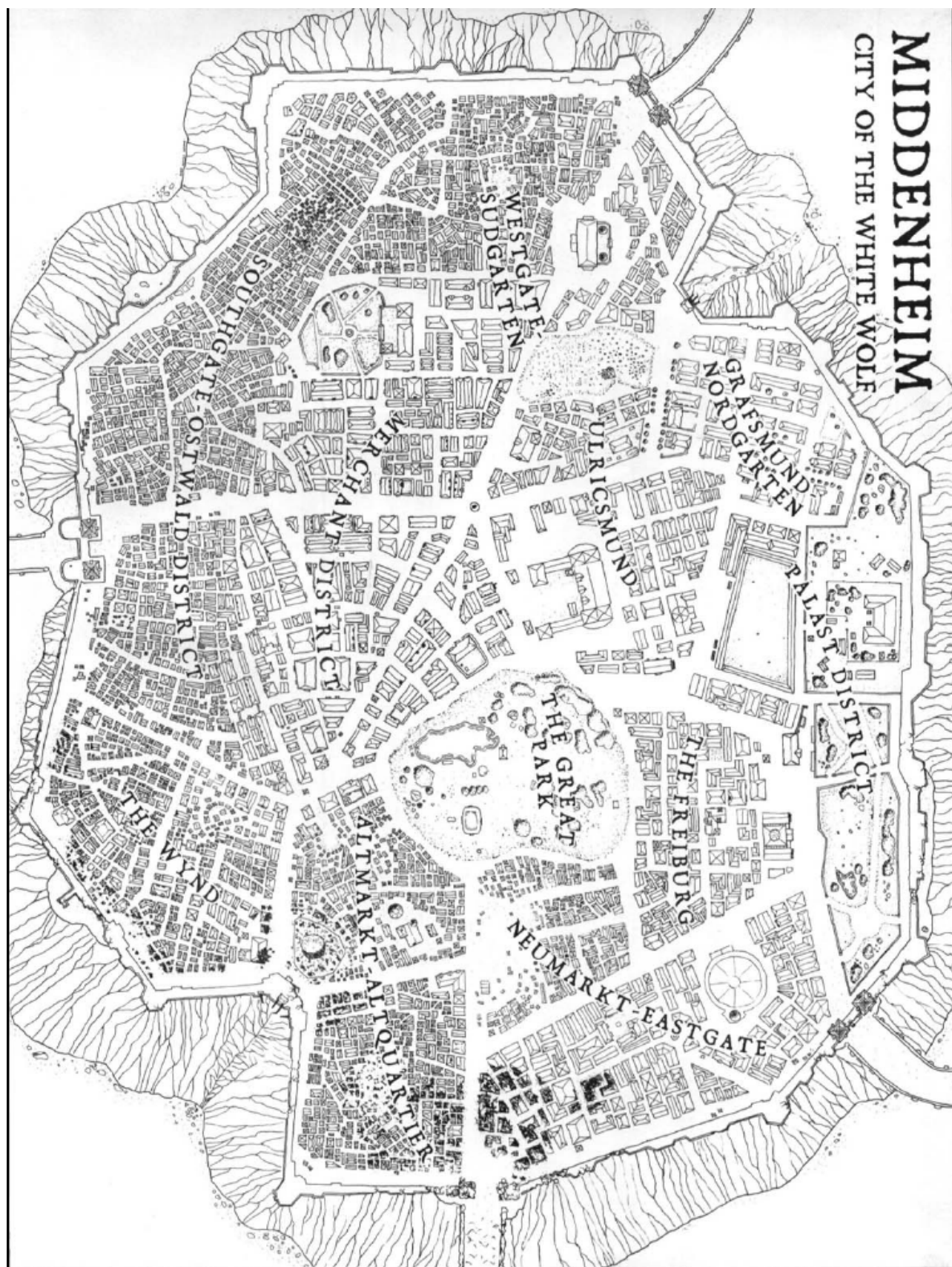
Enseres: Mochila, manta, 20 virotes, ropas comunes, cartera, jarra de madera, cubiertos de madera, raciones para dos semanas, monedero con 2 co.

Trasfondo:



MIDDENHEIM

CITY OF THE WHITE WOLF



¡Comienza Una Campaña Épica!

Con las cenizas todavía frescas y las heridas aún por sanar después de la embestida de Archaón y las fuerzas del Caos Indivisibles - ¡pero Middenheim aún aguanta!. Emplazado en lo alto de la cima del enorme Ulricsberg, los defensores del Imperio han resistido el ataque de las hordas del Caos.

Pero no todo está bien en Middenheim. La corrupción consume el corazón mismo de la Ciudad del Lobo Blanco. Y ahora es el turno de tus héroes para ayudar a erradicarlo. Todo comienza con bastante calma, con los Jugadores encargados de la entrega de una antigua reliquia al Templo de Sigmar. Pero se sumergerán rápidamente en una aventura llena de acción que implica herejía, asesinato, traición y el más asqueroso aroma de corrupción que jamás hayan podido oler. Tiene lugar después de los acontecimientos de la Tormenta del Caos, *Las Cenizas de Middenheim* demuestra que los seguidores de los Poderes del Caos están lejos de ser exterminados.

Las Cenizas de Middenheim es la primera parte de *Los Senderos de los Malditos*, la nueva trilogía épica de aventuras de *Warhammer Fantasy El Juego de Rol*. Además como complemento a la aventura, este libro contiene una descripción completa de Middenheim, incluyendo un mapa detallado de la ciudad y las descripciones de los barrios, los personajes principales, y una serie de lugares importantes.

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY



¿Qué graves conspiraciones aguardan en la Ciudad del Lobo Blanco? y ¿qué puede hacer un grupo de inverosímiles heroes para detenerlas? Encuéntralo en *Los Senderos de los Malditos: Las Cenizas de Midenheim*.

¡La Aventura te Espera!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, El logo de Games Workshop, Warhammer y el logo de Warhammer, Warhammer El Juego De Rol y el logo de Warhammer El Juego De Rol, todo lo que tenga logo de Warhammer sean pinturitas caras, multitud de libros de reglas, figuras de plomo o plástico, cualquier tipo de escenografía por muy simple que sea, incluso unas simples tijeras, un metro o unos dados de seis caras son propiedad del dueño de Games Workshop. Por eso se ha traducido y maquetado este libro al estaliano y al que no le guste que no lo descargue. Libro registrado en el Colegio de Magia de Altdorf, cualquier copia sera notificada al Emperador en persona y su guardia personal te romperá los pulgares. Todos los derechos reservados. © 2012

Se busca por todo el Imperio a los responsables de la traducción y maquetación de este libro o sea a Alejandro D. Rubio M. y a Lidia M. G. por ayudarlo y aguantarlo que haga la traducción en vacaciones. A todo el foro de Igarol, sobre todo a Y.O.P. y en especial al portadista Kensito.



DISEÑO &
DEZAROYO POR
GREEN GOBLIN
PUVLIZHINJ, LLC



Karl-Franz Industries

BL PUBLISHING

Karl-Franz Industries World Wide Web: www.carlosfranciscoindustries.com

Green Goblin World Wide Web: www.verdezito.ez



Impreso en Middenheim



Se busca a este tipo se
hace llamar Kensito se
recompensara con 300
Coronas de Oro y 500 Px
Si lo ve, llame a la
Milicia Local.....(091)



CENIZAS DE MIDDENHEIM