

Esta vieja casa



Una aventura de WJDR sobre la avaricia y la venganza.

Por Steve Darlington

Traducción Igest. "Mis agradecimientos a todos los foreros de IGARol que me ayudaron con esas palabras que se me resistían"

Playtesters: D.Sinnamon, B.Matthews, S.Pinel, R.Smith, S. Hollings

Mapa de Helga Erichsenn.

Índice de contenido

Esta vieja casa.....	1
Introduccion.....	3
Resumen	3
Pfeffering: Guía del visitante	5
Inspeccionando la propiedad.....	6
Asesinato de noche.....	8
Investigando y deduciendo.....	9
Sucesos en la ciudad	18
Perfiles.....	26
Mapa de Pfeffering y alrededores	31

Introducción

Esta aventura está diseñada para personajes en su primera o segunda carrera, pero se puede adaptar a niveles superiores de personajes. La única excepción es si los personajes se han convertido en fugitivos muy reconocidos o nobles de gran renombre. Esos personajes podrían tener problemas o ningún interés en reclamar la herencia. Esta aventura puede tener lugar en cualquier lugar y en cualquier momento en mitad de una campaña. No se producen grandes cambios para los personajes, solamente tienen que viajar una pequeña distancia, y se necesita poco recurrir al combate para completar la aventura, así pues las fatalidades deberían tener pocas posibilidades de producirse.

Resumen

Hace diez años, las fortunas de la pequeña ciudad de Pfeffering llegaron a su menor nivel, cuando la plaga asoló la ciudad tras largos años de pobreza. Sin embargo, esa mala fortuna cambió cuando el Padre Corrotto, un humilde sacerdote de Sigmar, tuvo la visión del cometa elevándose desde el cercano lago. Sabía que se trataba de una bendición, y apuro a los ciudadanos para que se bañasen en el lago, y al día siguiente, la plaga había desaparecido. Por supuesto, ese no sería el final del mal en Pfeffering. Una joven mujer llamada Lindel – que era conocida por tener un gato como mascota, hablar para sí misma y ofrecer remedios a base de hierbas – declaró que algunos de los pacientes a los que atendía todavía tenían síntomas de la plaga. Por lo

descarado de su herejía, Corrotto se encargó que ella y su familia entera fuese quemada por brujería. Algunos se percataron o se preocuparon al ver que Lindel había sido la única dispuesta a discutir la autoridad de Corrotto sobre la ciudad, así que su hogera cimentaría la imagen de Lindel como la gran protectora de la ciudad.

Han pasado diez años, y las fortunas de Pfeffering se han recuperado completamente. La Tormenta del Caos ha hecho llegar refugiados del norte, y la nueva torre de señales ha traído trabajo y dinero. La industria de cuerdas ha revivido. La leyenda del Lago del cometa también se ha extendido, y Pfeffering se ha convertido en un centro de peregrinación Sigmarita, especialmente para los refugiados cansados. El dinero de la iglesia ha irrumpido en la ciudad, y la pequeña capilla de la ciudad ha sido renovado grandiosamente. Pero Corrotto todavía tiene planes más grandes para la ciudad. Quiere construir una catedral en honor al milagro, y para incrementar sus oportunidades de ser nombrado obispo. Sin embargo, para construir su catedral, su iglesia necesita más terrenos, así pues Corrotto ha estado dejando la ciudad seca con su predicación evangélica con el fin de aumentar los fondos para comprar los terrenos y los materiales, así como contratar a los artesanos necesarios. La última casa que queda por comprar, es una vieja casa señorial que pertenece a una anciana y rica miembro del gremio de cordeleros.

La casa está actualmente en un estado muy decadente y no ha sido habitada durante diez años, desde que su dueña se trasladase a Carroburgo para huir de la plaga. Dicho propietario es Inge la tía-abuela de un personaje, en segundo grado y sin parientes más cercanos, así pues todo su patrimonio irá a manos del aventurero. Noticias sobre esto llegarán a oídos del aventurero, que es invitado a ir a Pfeffering para recibir su herencia.

Cuando los aventureros lleguen, serán informados que hay una oferta de cierta consideración sobre la casa de un misterioso comprador. A pesar de lo que pudiese parecer, este comprador no es Corrotto, sino un segundo personaje. El Lector Hal Rachesucher, ungido Sacerdote de Verena era solo un iniciado cuando su amor secreto Lindel fue asesinado para cumplir las aspiraciones políticas de Corrotto. Durante la última década Rachesucher ha observado como Corrotto tomaba el control de esta ciudad y engordaba con los beneficios comprados con la sangre de Lindel; y ha estado planeando su venganza. Rachesucher ha estado llevando a cabo su venganza comprando las tierras en torno a la iglesia y vendiéndolas a unos precios inflados. Ha estado usando los beneficios obtenidos para pagar a zapadores skaven que cavaban tinales debajo de la tierra, y que los cubran con fragmentos de piedra de disformidad. Corrotto tendrá su catedral, pero esta se hundirá en un agujero en la tierra y quedará teñida por el caos mucho antes de que esté terminada, llevándose consigo el destino de Corrotto y todos sus sirvientes. Mientras tanto, Rachesucher podrá dar el dinero que obtenga de vuelta a la

comunidad que ama.

Desafortunadamente, la última casa que quería comprar ha ido a pasar a los aventureros y son inesperadamente curiosos. Así pues le pedirá al secretario del ayuntamiento que les muestre a los personajes la casa para ser asesinado poco después de que los aventureros lleguen. Las culpas recaerán sobre ellos, y tanto Corrotto como Rachesucher indicarán a los aventureros que deberían abandonar el lugar rápidamente. El sustituto del secretario volverá a insistir en que hay una oferta sobre la casa de un "comprador de Altdorf" (se trata de Rachesucher, por medio de un familiar) mientras que Corrotto prometerá a los aventureros una ventana de cristal templado en honor de su donación si deciden donar el decrepito pozo de gastos a su causa.

Investigar el asesinato descubrirá algunas pistas acerca de los Skavens, pero el cuerpo será enterrado rápidamente por la iglesia, para eliminar cualquier posibilidad para un escándalo. Investigar la iglesia les llevará a destapar el meteórico aumento de poder de Corrotto. Investigar la ciudad descubrirá algo sobre el precio de ese ascenso, o las acciones de Corrotto para conseguir el dinero. El templo de Verena revelará que ha sido el único refugio contra todo esto, y además rinde memoria a Lindel, hasta el punto de erigir un motivo en su honor. Explorar debajo de su nueva casa y las tierras de su alrededor o los árboles cercanos les llevará a descubrir los túneles que hay bajo tierra y multitud de signos de la presencia Skavens.

Dos sucesos de esa noche traerán todas estas cosas a un primer plano. Primeramente, Rachesucher pagara a sus aliados roedores para tratar de hundir la casa, aunque primeramente les pedirá a los aventureros que cenén con él, no quiere que salgan heridos. Tras extinguir el fuego, encontrarán pistas de los Skavens, o podrán ver a Rachesucher que va a encontrarse con ellos, o se los encontrarán en los túneles bajo tierra. Independientemente de si luchan o parlamentan, descubrirán que los Skavens están siendo pagados por Rachesucher para teñir la tierra con el caos.

Si vuelven y buscan en la ciudad, encontrarán que su culpable se ha perdido. Atrapado por la locura y la desesperación, Rachesucher va a enfrentarse a Corrotto directamente. Cualquiera que se una al enfrentamiento sabrá acerca de la historia de Lindel y del mal que está provocando Corrotto en su ciudad. Entonces ordenará a sus pocos seguidores que luchen con el acero y la magia, mientras que sigue a Corrotto a lo alto de la aguja de la capilla donde intentará sonsacarle una confesión.

Rachesucher se ha vuelto loco y peligroso y necesita ser llevado abajo (quizás pueda ser calmado por los aventureros, pero detenerle dejará la ciudad en manos de Corrotto, que continuará manipulándola para sus propias aspiraciones. Conseguir hacer que caiga este corrupto (que no caótico) sacerdote, se deja como un ejercicio para una campaña más larga, o como un simple recordatorio de la áspera realidad del viejo mundo. De nuevo, esta situación puede complicarse por los fragmentos de piedra de disformidad dispersos por el suelo que hay bajo la iglesia, pudiendo llevar a una

campaña más larga. Sin embargo, con la casa destruida, los aventureros no tendrán ninguna razón específica para permanecer en el lugar y podrán volver a sus aventuras.

Pfeffering: Guía del visitante

La ciudad de Pfeffering está orientada de norte a sur. En la parte oeste, la ciudad tiene pegada una línea de montes cubiertos de árboles, que lentamente se convierten en un denso bosque a medida que se avanza hacia el norte. Un arroyo fluye desde los montes a través de la ciudad, dividiéndola en dos. Las casas más ricas y los negocios están situadas en la orilla norte del río, incluyendo los templos de Sigmar, de Verena, Shallya y Morr, así como la refinada taverna el Pulpo Hundido. La posada más famosa. El Pato Borracho, y la tienda de mercancías se encuentran junto a la orilla sur del río. Esos edificios, el puente que cruza el río y los pozos cercanos, son los lugares de chismorreo habitual. Junto a esa zona hay una pequeña elevación de tierra que tiene tablones de madera a su alrededor para formar una plataforma; esta se usa para los discursos, para acoger a las bandas durante los bailes o para los comerciantes itinerantes que vienen al mercado diario. El padre Corroto ha estado usándolo para predicar sus sermones también, ya que ahora mismo el templo de Sigmar es demasiado pequeño. En el límite sur de la ciudad están los establos y la herrería, también se encuentra una zona de chabolas de reciente construcción así como tiendas de campaña para los refugiados y los trabajadores temporales.

La ciudad tiene una población de entorno a unos 300 habitantes, de los cuales

aproximadamente unos cincuenta han llegado con la nueva prosperidad durante los dos últimos años, y otros cincuenta más o menos son refugiados de la invasión al norte del caos. La lana es la principal industria de la ciudad, y las granjas de ovejas se encuentran ubicadas al este y sur de la ciudad. La mayoría de los ciudadanos están implicados de alguna forma en la elaboración de productos relacionados con la lana, principalmente lazos, bordados y ropas de lana. Esas mercancías son enviadas hacia Altdorf, Carroburgo y otras ciudades de gran tamaño. Como consecuencia de esta prospera industria, todas las ropas o bienes de tela pueden ser comprados por la mitad del precio indicado en el libro básico de reglas. Practicamente todo el mundo se ha beneficiado del fuerte tirón de la industria de la lana, y aunque la mayoría de los nuevos edificios son los que se han levantado en la zona sur de la ciudad, los edificios del norte se conservan tras siglos, con su estilo y materiales de construcción antiguos, como una prueba de su estatus y orgullo.

La ciudad está gobernada por un consejo de cinco miembros, formado por los maestros de gremio más ricos y los sacerdotes más prominentes. Este consejo recauda impuestos anualmente de los habitantes, la mayor parte de los cuales están destinados al dueño de los terrenos, el Gran Duque Peopold de Middenland. El resto sirven para ayudar a mantener las obras públicas y mantener a los voluntarios que trabajan como guardías de la ciudad. Tanto la guardia como el consejo se reúnen en el pequeño ayuntamiento. Actualmente, Josef Gettel es el presidente del

consejo, lo cual le otorga el título de Burgomaestre. Al final de la aventura se incluye un mapa de Pfeffring.

Inspeccionando la propiedad

La aventura propiamente, empieza cuando se les comunica a los aventureros la herencia y emprenden su camino hacia la ciudad. Independientemente de si viajan a pie, en carruaje o a caballo, los aventureros deberían llegar a Pfeffring bien entrada la tarde. El carruaje se detendrá en la principal posada, el Pato Borracho, y si preguntan en el lugar por su tía Inge o por la herencia, serán inmediatamente dirigidos al Burgomaestre que lo podrán encontrar en el ayuntamiento. Si preguntan más acerca de Inge, no obtendrán mucha información – solo que era la propietaria de la casa tras la muerte de su marido, y que no la había usado en al menos diez años, así que nadie recuerda realmente nada de ella. Los aventureros pueden también encontrar la casa por si mismos en cuyo caso deberás dirigirte a la descripción de la propiedad que se da más adelante.

Si van al ayuntamiento, serán recibidos por Gerta Ironhelmsdotr, una guapa y joven enana que es la asistente del Burgomaestre. Gettek es un hombre gordo y perezoso, que deja todo el trabajo posible a su inteligente y diligente subordinada. Gerta sabe que los aventureros van a llegar (ella fué quien envió la carta) y si ellos no la reclaman, ella irá a buscarlos tan pronto como sus voces anuncien su llegada.

Gerta es muy acogedora, amigable y entusiasta

con todo. Mientras que les dirige hacía la casa, les explicará la situación: ella ha sido puesta al cargo de la casa, y también puede encargarse de la venta si deciden venderla. Ya ha recibido una oferta, que describe como “tentadora”. También describe la casa con todo lujo de detalles mientras que caminan.

“Esta mansión de dos plantas data de hace 24 centurias es un verdadero descubrimiento para aquellos a los que le gusta el estilo neo-tileano. Aunque requiere de algunas reparaciones menores y algo de mantenimiento, la estructura sigue resistiendo y está completa, la vivienda puede convertirse fácilmente en una casa mayor, una casa gremial o un almacén de mercancías de calidad. La planta está levantada para facilitar calentar el interior, y hay una bomba de agua en ambos niveles. Dense cuenta además de la atractiva arcada en el techo, del estilo del que hay en el Templo de Myrmidia en Altdorf”

Naturalmente, esto es una falsa imagen de lo que encontrarán realmente. La casa es una ruina, una casucha con delirios de grandeza. Aunque la estructura central de dos plantas permanece en pie y parece robusta, el resto de la madera parece más fina que un papel que podría llevarse el viento, y faltan todas las paredes, tanto las de dentro como las exteriores. El tejado ha perdido más de la mitad de sus tejas de pizarra, las cuales en su caída se han roto llenando todo el suelo de fragmentos de piedra, que ahora se encuentran enterrados bajo hierbajos que llegan hasta las rodillas. Telarañas y polvo lo cubren todo, ninguna de las bombas funciona, y la sala principal se ha convertido

en un nido de ruidosos y activos tejones. Las pocas ventanas que quedan cuelgan solamente de un gozne, y tras unos pocos minutos mientras que los aventureros merodeen por el lugar, cae una más. Cualquier idea que pudiesen tener los aventureros de hacerse ricos debería desvanecerse al instante – aunque la tierra debería tener cierto valor.

Sin embargo. Gerta continúa encontrando factores para la venta, como el robusto banco de cocina, perfecto para un mostrador de tienda, los tubos hechos en cobre de gran calidad, la escalera de caracol ornamental y las magníficas vistas al lago. Si le comentan lo costoso que podría llegar a ser, les recordará la oferta que hay sobre la casa. Gerta no les presionará mucho para que vendan, simplemente es agradable y quiere que los aventureros puedan disfrutar de su herencia lo mejor posible, por eso quiere saber si se la quedarán o si venderán la casa.

Gerta no puede decirles quien realizó la oferta, porque simplemente no lo sabe. Fue realizada por un consorcio de fabricantes de lazos de Altdorf, a través de su abogado. Sin embargo, puede decirles que la oferta es de quinientas coronas. Cualquiera que tenga una cierta posición económica sabrá que se trata de un precio muy bajo para una buena casa en un lugar como este, pero quizás algo excesivo para esa ruina.

Permite que los aventureros echen un vistazo durante un rato a su nueva posesión. Si alguno echa un vistazo a la parte posterior y supera una prueba de percepción desafiante (-10%)

advertirá la señal de la rata cornuda grabada sobre un árbol (quizás necesiten superar una prueba de Sabiduría Popular (el Imperio) muy difícil (-30%) para saber el significado del símbolo). Los que se aventuren escaleras arriba deberán superar una prueba de agilidad o habrán puesto el pie en un tablon frágil (no supondrá daño alguno, pero realiza algunas tiradas tras la pantalla para atemorizarles). la parte de arriba está mejor conservada y las dos camas que hay han sobrevivido a los elementos lo suficientemente bien como para ser un lugar seco y cálido donde descansar. Los aventureros tienen la opción o bien de permanecer en su nueva casa, o de regresar al Pato Boracho para alquilar una habitación. Gerta les sugerirá lo último, ya que está cayendo la noche y además les invitará a que cenén con ella allí, independientemente de donde elijan dormir.

Si los aventureros deciden quedarse en su nueva casa, no podrán dormir mucho. Los castores copulando escaleras abajo son lo suficientemente ruidosos para despertar hasta a los muertos. Deberán ser espantados o matados (usa el perfil de un Perro que aparece en el libro básico p.232) si es que el grupo quiere poder descansar algo, o escuchar a cualquiera que pueda acercarse al lugar.

Asesinato de noche

Dondequiera que pasen su primera noche, Gerta regresará a su oficina. Cuando llega leerá una carta que acaba de recibir de su hermana Gelda de Altdorf. En ella, Gelda que tal y como le había pedido había investigado las últimas compras de tierras y que estas curiosamente han sido organizadas por la misma firma de

abogados (Messers Hocksters, Hocksters y Grubb). La carta incluye información de todos los empleados de Messers Hocksters, Hocksters y Grub y sus familias, incluyendo que el joven Hocksters se ha casado con Lisa Rachesucher, prima de Hal. Tras leer la carta, la guarda en un cajon oculto en su escritorio, donde los aventureros podrían encontrarla más adelante.

Suspiciousamente, Gerta se dirige al Templo de Verena para investigar en los registros de la ciudad, para saber el motivo por el cual Rachesucher quería comprar esas tierras. Sin embargo, tras encontrar algunos libros, tropezará contra el hombre en cuestión teniendo un encuentro con sus socios Skavens. Rachesucher atemorizado, ordena a los hombres rata que la maten, y (viendo una oportunidad en ello) que dejen el cuerpo cerca del lugar donde se encuentren durmiendo los aventureros. Si ese lugar es la casa, los aventureros encontrarán el cuerpo a la mañana, como lo harán dos jovencitos de la ciudad si no se deshacen o esconden el cuerpo. Herfl y Piet pueden ser acallados con unos pocos peniques, pero después de unos pocos minutos se olvidarán del dinero y le contarán a sus padres lo que han visto, los cuales llamarán a la guardia.

Si los aventureros se quedaron en el Pato Borracho, el cuerpo será encontrado por el personal de la taverna, que también reclamará la presencia de la guardia de inmediato. Existen muchas sospechas hacia los aventureros: son extranjeros, todo el mundo les vio cenando con Gerta la última noche, y existe el rumor entre la multitud de que ella se resistió a los intentos de

seducción del aventurero más favorecido. Los guardías pedirán a los aventureros que les acompañen a la casa de la guardia para responder a algunas preguntas. Salir huyendo o resistirse solo servirá para confirmar que son culpables (ver, Se buscan! Más adelante para saber como proceder), acompañarles implicará el interrogatorio, pero desde dentro de una celda. Su mejor opción es tratar de ganar tiempo apelando a la multitud o reclamando evidencias. Sin embargo los guardias no cuentan con evidencias reales, o suficiente autoridad (solo la que Corrotto les da) y el DJ debería intentar presentarlos como una complicación más que como una amenaza seria.

Si los aventureros no corren ni luchan, no pasará mucho tiempo hasta que el Lector Rachesucher les encuentre y les ofrezca sus servicios como abogado. Inmediatamente conseguirá que los guardías les dejen marchar, y utilizará Palabras de la Verdad (con éxito, no efectúe tirada) si es necesario, para convencer a cualquiera. Esto debería servir para que los aventureros le vean como a un amigo, justo lo que el quiere. Cuando haya dejado constancia de sus buenas intenciones, Rachesucher les invitará a cenar con él en la taverna del Pulo hundido en el extremo norte de la ciudad. Si mientras hablan, tiene la oportunidad, y los aventureros parecen especialmente amigables hacia él, les confesará que Corrotto gobierna toda la ciudad y eso significa problemas para los forasteros, ya que son la cabeza de turco perfecta. También les sugerirá que si pueden que vendan rápidamente su casa y que se marchen. Es de esperar, que los aventureros

sean más curiosos y que no sigan esta advertencia.

Investigando y deduciendo

Por ahora los personajes deberían sospechar que alguien quiere su casa, y alguien quiere que se metan en problemas. Existen muchas formas para investigar la situación, y las informaciones que pueden encontrar en cada caso se incluyen a continuación. Los siguientes son algunos encuentros que se podrían cruzar en el camino de los personajes mientras realizan sus investigaciones.

Examinando el cuerpo

Corrotto ha oído el rumor acerca de la chica enana asesinada por su pretendiente, y para prevenir un escándalo en su ciudad, ha ordenado a la iglesia de Morr quemar el cuerpo **tán rápidamente** como sea posible. Los aventureros tienen menos de una hora para escabullirse de la guardia y llegar al templo de Morr antes de que el cuerpo sea enterrado. Una vez que el cuerpo sea incinerado, los iniciados no lo desenterrarán por ninguna cantidad de dinero o por la fuerza, ya que tal cosa es una afrenta a Morr. Unos aventureros atrevidos podrían intentar desenterrar el cuerpo por sí mismo, pero esto les marcará de inmediato como adoradores del caos y nigromantes, así como las consecuencias que eso supondría.

Si consiguen llegar al cuerpo, una prueba de Curación o de Supervivencia difícil (-20%) les permitirá descubrir que las heridas del cuerpo fueron hechas por garras y dientes en una lucha salvaje, más que por una hoja afilada. Cualquiera a quien se le comente esto

rapidamente concluirá que la chica fue atacada por lobos, ya que hay una manada no muy lejos de la ciudad que ha estado amenazando los rebaños de ovejas. Caso cerrado. Los aventureros podrían saber con la misma tirada que lo más probable es que fuese asesinada en el interior y no en el exterior (ya que eno está lo bastante sucia), pero nadie creerá eso.

Buscar en la oficina

Gerta vive en una pequeña avitación situada junto a su oficina en la parte posterior del ayuntamiento. Su habitación está un poco desnuda, ya que le gusta vivir una vida muy simple. Su oficina revelará un montón de notas de tratos recientes de propiedades. Leer todas las notas llevará dos horas, la mitad si un personaje cuenta con Saber académico (Leyes).

Transcurrido ese tiempo, haz que el personaje con el mayor valor de inteligencia realice una tirada. Y según está indícale el resultado.

Fallo: se ha producido un bum en torno a las propiedades en los últimos cinco años a medida que la población ha ido creciendo y la industria ha renacido. Muchos terrenos han sido comprados y vendidos, especialmente por parte de la iglesia.

¿Demasiada información?

Los personajes jugadores son por naturaleza suspicaces, y como tales, deberían ir a la oficina de Gerta y no descansarán hasta que hayan encontrado la prueba de la evidencia. Por supuesto, hay muchas pistas en la oficina de Gerta, especialmente la carta, que es la prueba de la evidencia que apunta a Rachesucher. De ahí que la aventura pueda durar tan solo cinco minutos. Sin embargo, si los aventureros deciden ir en primer lugar a la oficina de Gerta, podrías considerar que Gerta se llevo la carta consigo la última noche, y la dejó debajo de un

libro en el templo de Verena, o (quizás la mejor opción) es que se quedase en un bolsillo de su chaqueta, y está en posesión de uno de los Skavens que la asesino. En otras palabras, deberás escoger el momento más dramáticos para proporcionar esta decisiva prueba. Cuanto más tiempo la mantengas oculta, más divertido será ver como tratan de descubrir quien es el verdadero enemigo.

Éxito straight: como se describí más arriba, pero además añade que la iglesia ha comprado grandes cantidades de tierras en torno a la misma, las cuales pertenecían en su mayoría a ricos mercaderes, más allá de la capacidad de gasto habitual de una iglesia de un tamaño como ese,

Un grado de éxito: como en los dos casos anteriores, pero además añadiendo que aunque unas pocas casas fueron compradas directamente de los dueños, muchas de ellas fueron compradas por el mismo bufete de abogados en Altdorf: Hocksters, Hocksters y Grubb. Las notas en los márgenes sugieren que Gerta sospechaba que la iglesia estaba involucrado en algo encubierto.

Dos o más grados de éxito: todo lo indicado anteriormente, y el descubrimiento de que Gerta había sacado resultados en sus investigaciones de las finanzas de la iglesia, y la firma de abogados de Altdorf. Encontrarán una copia de la carta que le envío a su hermana en la capital, pidiéndole que investigase acerca de ello.

Una prueba de buscar desafiante (-10%) permitirá encontrar el cajón secreto en el escritorio, y una prueba de abrir cerraduras

exitosa permitirá abrirlo. Si los aventureros consiguen toda esta información, serán capaces de concluir que Rachesucher ha estado comprando tierras y vendiéndolas, pero todavía tendrán que descubrir porqué. Además, toda esta investigación llevará tiempo, el Ayuntamiento de la ciudad está muy ocupado y la oficina de Gerta tiene una ventana hacia la calle. Incluso con la aprobación del Burgomaestre (ver Los puestos de ofertas más abajo) la gente sospechará de esos supuestamente inocentes extranjeros que andan rebuscando en el escritorio de la mujer a la que “no mataron”. Los vigilantes serán reclamados nuevamente, y Rachesucher tendrá que salvarles de nuevo.

La escena del crimen

Dondequiera que se encuentre a la pobre Gerta, o cerca del Pato Borracho o cerca de la nueva casa de los aventureros, una prueba de percepción exitosa revelará que probablemente no fue asesinada en ese lugar – no hay suficiente sangre, para los principiantes. Esa misma prueba de percepción revelará un grueso cabello gris, como los de un animal. Buscar en los alrededores (una prueba de búsqueda exitosa) revelará huellas como las de una gran rata. Una prueba exitosa de Conocimiento común desafiante (-10%) confirmará que hay skavens involucrados. A parte de eso, el lugar no les dirá nada más. Si exploran en los terrenos circundantes a la casa, ver “En el bosque”, más adelante.

El templo de Sigmar

Cuando oigan hablar de Corrotto, quizás puedan querer investigar acerca del “padre” y

su iglesia. Corrotto llegará para verlos tan pronto como le sea posible después de su llegada, (ver El Padre los conoce mejor más abajo) pero si los aventureros van al templo antes de que les vea, simplemente traslada dicho encuentro al momento en que entren por primera vez en la iglesia. Si ya se han encontrado previamente con Corrotto, se alegrará de recibirles nuevamente afectuosamente y se ofrecerá para mostrarles la iglesia. Está inmensamente orgulloso de todos los trabajos realizados en el interior de la iglesia, y hablará largo y tendido acerca de sus planes para la Gran Catedral del Lago. Un aventurero astuto podría haberse percatado de los montones de trastos y de azulejos que hay a lo largo de su recorrido – claramente hay mucho dinero invertido en todo esto, dinero al cual quizás no tiene acceso en este momento . Si expresan su preocupación en torno al tema económico y como concierne al sacerdote, simplemente dirá que “Sigmar se sostiene gracias al valeroso” y continuará caminando.

La iglesia es notablemente pequeña, quizás solo tiene unos sesenta metros de largo, con ocho bancos en cada lado y solo dos capillas laterales. Con sus seis diáconos, dos sacristanes, un escribano y doce novicios, la capilla siempre parece estar llena incluso sin su creciente congregación. Es por eso que Corrotto se ha aficionado a predicar fuera de la iglesia (ver Bendición al mediodía más abajo). La reciente capa de pintura de la iglesia y los bonitos tapices nuevos no ocultan su necesidad de reparaciones en la piedra, y cualquiera con Saber académico (historia) puede estimar que el edificio fue construido hace más de seiscientos

años.

Corroto apuntará con todas sus fuerzas, que a pesar de ser muy acogedora, de tener un encanto rústico y de sentirse ligeramente arrepentido, se necesita la nueva catedral. Es muy persuasivo, pero no presionará sobre el tema en concreto. Sus diáconos tampoco serán muy propensos a hablar – si alguien empieza a preguntarles, simplemente les indicarán que se dirigan al Padre Corrotto, quien sabrá sobre tales cosas. Si los aventureros quieren descubrir más, tendrán que buscar en el lugar, lo cual requerirá muchas pruebas de movimiento silencioso, y/o distraer al Padre con tiradas de Encanto/Charlatanería. Alternativamente, la investigación podría realizarse durante la ceremonia religiosa que se indica más abajo.

El objetivo para deslizarse silenciosamente debería ser el estudio del Padre Corrotto, el cual les habrá mostrado durante el recorrido (del cual se quejará de que es demasiado pequeño, y que se ve obligado a compartirlo con los sacristanes, otra razón por la que necesita la catedral). Los aventureros que consigan colarse dentro del mismo y hagan una prueba de búsqueda exitosa podrán encontrar el libro de contabilidad de la iglesia. Encontrarlo llevará al menos media hora, reduce este tiempo en diez minutos por cada nivel de éxito obtenido en la prueba de búsqueda (con un mínimo de diez minutos). Finalmente, una prueba de inteligencia servirá para interpretar las entradas del libro de contabilidad.

Fallo: la catedral está costando mucho dinero, y todas las recaudaciones de la iglesia se invierten

en la construcción de la misma – el dinero que debería destinarse a los pobres. Se han comprado muchas cosas.

Éxito: como se indica arriba, pero además se descubrirá que la única parcela de tierra que falta es la nueva casa que han heredado los aventureros. Es más, la iglesia no tiene dinero suficiente para pagar esas tierras, ya que ha gastado todo, aunque la construcción de la catedral no ha sido aprobada.

Un grado de éxito: como en ambos casos anteriores, pero el lector además se percatará que muchos de los materiales de construcción comprados han sido adquiridos en prestamos, para ser pagados cuando la catedral esté terminada. Corroto además ha pedido dinero prestado de la iglesia para pagar parte del templo.

Dos o más grados de éxito: todo lo indicado anteriormente, y el calculo de que si el templo no se construye, o se retrasa un año, Corrotto tendrá una deuda de aproximadamente mil coronas, y sus superiores podrían quitarle de su puesto por tal pérdida. Es más, puesto que algunos ciudadanos han financiado los pagos, esas pérdidas podrían herir la riqueza de la ciudad.

En el estudio los aventureros podrán encontrar también (no se necesita una prueba de buscar) los registros de la iglesia. Si buscan en la historia de la ciudad, deberían leer sobre la llegada de Corrotto desde Tilea, la llegada de la plaga, la visión del cometa y el milagro del lago, seguidos de la entrada de la quema de la bruja

Lindel y su akelarre. Aunque la iglesia no quiere dar mucha importancia a ese suceso (prefieren enfocarse en los milagros) tampoco se avergüenzan de ello, y no creen que eso pueda causar rencor alguno. Tanto si los aventureros preguntan a Corrotto o a alguno de los diáconos acerca de la quema, hablarán de ello libremente, aunque con el pesar de que una joven mujer fuese atraída por el caos y se tuvieran que emplear esas extremas medidas.

El templo de Verena...

El templo a Taal y Rhya de la ciudad está situado en los bosques de los alrededores, y el templo de Morr en las afueras, así que las calles centrales están dominadas por tres templos situados entre el ayuntamiento y las casas gremiales: la iglesia de Sigmar, el hospicio que constituye el Templo de Shallya y el templo de Verena. El último es un edificio histórico que una vez fuera de gran belleza pero que con el paso del tiempo ha ido cayendo en desuso. De la columnata de la fachada destaca una estatua de madera de la diosa. En el interior hay un alargado vestibulo, con cuatro habitaciones situados en cada lado. Los dos últimos son el estudio de Rachesucher y su dormitorio respectivamente, mientras que los otros seis constituyen la biblioteca. Rachesucher, es habitualmente el único que está en el lugar, nunca ha encontrado la voluntad para reunir a más fieles, y los pocos que buscaron la sabiduría del templo poco a poco se han ido por su escaso carácter. En contraste con la alborotada y creciente iglesia de Sigmar situada a poco más de cincuenta metros, este lugar está solitario, aunque todavía resiste firmemente.

Rachesucher recibirá amistosamente a los aventureros si está en el templo, y les asistirá en cualquier consulta que tengan, incluso ofreciéndoles ocasionalmente vino especiado caliente mientras que están leyendo. Les contará, incluso si no le preguntan, que la pobre Gerta vino a la biblioteca su última noche muy agitada, y la dejó igual de apresuradamente mucho después tras haber estado ojeando algunos libros de ley en la iglesia. No hara falta incitarle mucho para que ofrezca su propia teoría de que Corrotto está haciendo oscuros tratos y que Gerta descubrió algo sobre ello, y no dudará en acusar al padre. Además, añadirá que, un monton de buena gente fué quemada para acabar con la plaga, y un hombre tan habituado a la muerte podría dar paso a un asesino a sangre fría, si eso satisficiese su causa.

Los aventureros pueden investigar en la historia de la ciudad, la cual les proporcionará mucha de la información que también podrían encontrar en los registros de la iglesia. También hay registros de los tiempos anteriores de Corrotto, pero no hay nada siniestro en ellos o en su trasfondo. Se indica que era un mercader Tileano que vio la luz de la bendición de Sigmar, y cuando concluyó sus años de seminario, fue asignado a Pfeffering. Los registros de la ciudad pintan una vista menos milagrosa de la plaga, y aquellos que los repasen durante unas pocas horas descubrirán que hubo víctimas tras el milagro, lo cual podría ser un reves a las aspiraciones de Corrotto.

¿Demasiado poca información?

Si los aventureros no van en ningún momento al templo de Verena, necesitará algún otro camino para descubrir más sobre la muerte de Lindel, para poder establecer relaciones entre los sucesos. Algunas opciones podrían pasar por que Lena van Hoek o algún otro ciudadano les cuente lo que sucedió, que encuentren los restos calcinados de su casa en el bosque (el altar podría estar situado aquí), o leyendo acerca de ello en los registros de la iglesia. Obviamente, donde encuentren la información refeljará que es lo que encontrarán y por supuesto como se presenta – Ajustalo acordemente.

Mucho más importante, los aventureros encontrarán entre las estanterías un pequeño altar, personal, en el cual hay una pinza de pelo de bronce, un poco de incienso, una sola vela y unas pocas flores. Si le preguntan a Rachesucher por ello, les contará en líneas generales que se trata de un memorial a las personas inocentes quemadas por el fanatismo de Corrotto. Mantiene una vela encendida para recordarle que independientemente de la prosperidad que Corrotto pueda traer a la ciudad en un futuro, los hechos del pasado no deben ser olvidados.

Si los aventureros realizan una búsqueda en profundidad de la librería – rebuscando incluso debajo de los montones de libros – Rachesucher sentirá curiosidad pero no les detendrá. Una prueba de buscar desafiante (-10%) con éxito, les permitirá descubrir algunas restos de sangre debajo de una estantería. Si se le pregunta, Rachesucher dirá que se cortó revisando una estantería hace unos días, pero una prueba de curación difícil (-20%) indicará que la sangre es más fresca. Los aventureros también podrían encontrar la carta indicada más arriba mientras que realizan la búsqueda, si crees que el tiempo

se lo permite. Rachesucher concluirá que el juego ha terminado, sugerirá que Gerta la deje caer, y se inventará una excusa para marcharse. Tan pronto como quede fuera de su vista, se irá corriendo para dar a los Skavens sus siguientes ordenes, y las cosas empezarán a desarrollarse hacia el climax – ver Rachesucher hace un llamamiento más abajo.

Hablar con los parroquianos

Los aventureros podrían querer tener el punto de vista de alguien además de Corrotto y Rachesucher. Si se alojaron en el Pato Boracho, podrían hablar con la camarera, Lena van Hoek. Lena ha vivido en la ciudad toda su vida y conoce casi toda la historia de la misma: la dureza de la plaga, la llegada de Corrotto, el momento de la visión, y la creciente fortuna desde entonces. Sin embargo, no es una cotilla y no hará teorías o hipótesis: si se le pregunta que piensa sobre alguien, simplemente se encojerá de hombros y dirá ¿quien sabe?

Si quieres introducir algún personaje más en la aventura, entre las muchas personas que hay en la taberna hay un musculoso y alto halfling, cuyo comportamiento y las marcas de armas le revelan como aventurero. Si se aproximan a él, se presentará como Fassbinder el fuerte, forzudo de circo, y podría tratar de mostrarles sus habilidades con un pulso por unos pocos chelines, o apostarles que puede levantar un barril lleno de vino sobre su cabeza (y puede). Se trata realmente de una fachada; Fassbinder es actualmente un cazador de skavens, que está siguiendo una pista. Si los aventureros encuentran una forma de convencer a Fassbinder que son honestos y que no van a

atraer a los cazadores de brujas sobre el, podría revelar su verdadera misión y unirse a ellos. No sabe nada de lo que está sucediendo en la ciudad, pero sabe todo sobre los Skavens, y podría ser de ayuda si el grupo se mete en problemas bajo tierra.

¿Buscados?

Si los aventureros huyen o luchan contra los vigilantes después de la muerte de Gerta, podrían encontrarse arrojados en prisión por su propio bien o escondiéndose en los bosques de los alrededores. Como criminales, su casa será declarada propiedad pública y entregada al padre Corroto por defecto, dejando a los aventureros sin razón alguna para continuar en la ciudad. En este caso, dejales marcharse y quizás llevalos a un dungeon cuando la ciudad sea destruida por los Skavens. Si se quedan, no podrán aparecer a la luz del día en la ciudad, pero podrán escabullirse en los templos de Verena y de Sigmar así como en su propiedad sin muchas dificultades. Rachesucher les ayudará si está en su mano, pero cualquier otro actuará hostilmente y llamará a la guardia en cuanto se percate de quienes son los aventureros. Solo encontrando pruebas de la presencia de los skavens o de la culpabilidad de Rachesucher limpiará sus nombres.

Los perfiles de Lena y Fassbinder los puedes encontrar al final de esta aventura. Si los personajes hablan con la mujer o el hombre en la calle, pueden proporcionarles algunos fragmentos de información sobre Corroto, Rachesucher, Gerta y de los sucesos recientes; entremezclado con sus propios prejuicios o ignorancia. En general, los recién llegados a la ciudad y la gente joven están más a favor de Corroto, la catedral y la nueva economía, mientras que los habitantes más antiguos se resisten a los cambios y al punto de vista de Corroto. Si tienes alguna duda, simplemente tira 1d10 y da una de las siguientes respuestas.

1. – “Realmente, se lo debemos todo al Padre Corroto. Ha traído una gran prosperidad a nuestra ciudad, y todas las bendiciones de Sigmar. Claramente, los dioses están de su lado, y el Lector Rachesucher y la hermana Dunkel. Espero que sean tan amables y bendigan a nuestra pequeña Tilda en el día de su nombramiento”.
2. “No confío en el Padre Corroto. Sigue bendiciendo a todos los recién llegados y los refugiados. Si ya están bendecidos ¿por qué no se vuelven al lugar de donde proceden? Prefiero una vida más tranquila. Puede ser que no fuésemos tan ricos, pero tenemos nuestro orgullo.”
3. “El Lago del Cometa no tiene nada que hacer con nuestro Señor Sigmar. Mi abuelo acostumbraba a bañarse en el para curar sus verrugas, mucho tiempo antes de la visión. El decía que una vieja mujer sabia le dijo que estaba bendecida por los duendes, y reconozco que estaba en lo cierto! Todo el mundo sabe que tipo de cosas hacen los duendes.
4. “¿Esa enorme catedral de su propiedad? Locos! Deberíamos gastar ese dinero en cazadores de brujas y en soldados. El caos nunca duerme, lo sabéis. Cuando el Padre Corroto vino, el apostaba por el fuego purificador, pero ahora ... creo que se ha vuelto demasiado débil.”
5. “Fuí a la iglesia la semana pasada para ser bendecido pero no hizo nada por mi hidropesía, eso es seguro como el cordero. En los tiempos pasados solíamos acudir a la sabia mujer, pero entonces –

- como pueden saber. ¡Por supuesto, la mitad de las veces sus remedios no hacían nada a nadie!"
6. "Ellos dicen que Sigmar está con nosotros, pero si lo está, ¿porqué hay tantos malos presagios? El pozo este se ha secado, y el chico de Dortmund se está muriendo, y hay estrañas luces en la noche en los bosques del norte. La plaga está regresando, puedo verlo. Todos moriremos antes de que llegue el invierno."
7. "Todo lo que sé, es que lo mejor es que tengamos está nueva iglesia de la que está hablando el Padre pronto. ¡Ya he cortado la leña y no va a durar todo el invierno!"
8. "Recurdo un tiempo cuando Verena y Shallya y Rhya eran adoradas apropiadamente. Ahora todo es solo en el nombre de Sigmar – bendice su martillo y a todos los que le sirven – y la única voz que se escucha en los festivales es la del Padre. No está bien, digo yo, y lo siento por el pobre Rachesucher en particular – trabaja tan duro, y trata de que se le escuche, pero la voz del Padre es siempre más fuerte."
9. "Plata y oro, señoritas, plata y oro! Las cosas me han ido muy bien en los últimos cinco años. La suerte de Ranald (echa un vistazo por encima de su hombro), y espero ver que esta ciudad crece aún más, y rezo por el día en que Corrotto vino a la ciudad y acabo con la amenaza que se cernía sobre esta ciudad. Hizo que las cosas marchasen bien con todo lo que hacía, con la ayuda

de Sigmar."

10. "Les he visto, tu lo sabes, pero ellos piensan que no los he visto. ¡Incluso en el cementerio! Llevando pieles de animales, y ahullando a la luna y muchas más cosas. Asqueroso. ASQUEROSO."

En del bosque ...

Si sospechan de los Skavens o de lobos, los aventureros podrían querer buscar en los bosques. La parte oeste de la ciudad se asienta en la base de una pendiente, y los árboles están dispersos en torno a las casas, de modo que la mayor parte de la ciudad se asienta dentro de estos bosques, aunque sólo se haga espeso en la parte superior de la pendiente. Subiendo descubrirán a algunos niños que juegan al escondite, el pequeño altar a Taal y Rhya y la casita de campo de la familia Dortmund. Si superan una prueba de Rastrear, podrán encontrar rastros tanto de lobos como de Skavens a lo largo de los senderos. Si profundizan más en los bosques (después de una hora caminando y buscando) haz que realicen una prueba de percepción. Quien no supere la tirada desaparecerá de repente de la vista de sus compañeros tras haberse caído dentro de un hoyo que les ha pasado desapercibido.

No sufrirán heridas por la caída de poco más de dos metros, aunque podrían parecer un poco ridículos. Si examinan el hoyo podrán descubrir que se trata de una entrada a un túnel, y que esté se dirige tanto hacia la ciudad como se aleja en dirección contraria. Si los aventureros no llevan consigo antorchar, no serán capaces de

ver nada después de unos pocos pasos en cualquiera de las dos direcciones. La visión nocturna tampoco servirá. El túnel se estrecha en ambas direcciones, y la tierra parece blanda. El objetivo es que los aventureros se sientan incómodos metiéndose en el túnel sin alguna información adicional o algunas precauciones. Si en cambio, los aventureros son valientes (o estúpidos, según se mire), quizás decidan aventurarse en el túnel de cualquier manera.

Si deciden aventurarse, dirígete a Ratas en un laberinto un poco más adelante. Sin embargo, si no quieres que tu partida entre en esta fase final todavía, o los aventureros necesitan racabar más información, sientete libre de hacer que ambos túneles concluyan en una caverna. Alternativamente, para más diversión, podrías hacer que los túneles les llevaran a un increíblemente complicado laberinto y a menos que el aventurero que dirige al grupo supere una prueba de inteligencia muy difícil (-30%), el grupo siempre acabará en el mismo punto del cual proceden. Ten cuidado de no cruzar la línea entre lo divertido y lo frustrante, y asegúrate de recompensar las buenas o valientes ideas, o las buenas tiradas que consigan. En tales casos, los aventureros conseguirán encontrar el camino al campamento Skaven, y podrían simplemente tener que descubrir sus motivos una vez los derrotan y descubran lo que están haciendo.

Volver a Altdorf .

Tras descubrir evidencias que o la iglesia o el gremio de laceros, podrían estar haciendo tratos sucios, el grupo podría verse obligado a seguir sus investigaciones dirigiéndose a la capital,

donde ambas organizaciones están centralizadas. Podrían tratar también de denunciar a Corrotto a sus superiores. Esto es ciertamente posible, y es posible encontrar pistas de ello en Altdorf. El problema con esa idea es que hay dos días a galope hasta la capital y otros días de regreso. En su ausencia, los Skavens completarán su trabajo de zapadores, causando que la mayor parte del extremo norte de la ciudad se hunda en el laberinto, y una gran parte de la ciudad sea engullida. Los aventureros regresarían para encontrarse con una ciudad fantasma, solo con rastros de sangre y marcas de garras para explicar que ha sucedido. Incluso sin saberlo, un personaje inteligente se dará cuenta que cuanto más tiempo pasen sin resolver el asesinato de Gerta, más se enfriarán las pistas, y además es evidente que hay más evidencias en Pfefferrin que en la lejana capital.

Los guardías además no estarán por la labor de dejarles partir, y les detendrán en caso de que sean vistos intentando marcharse. Pueden ser sobornados para que les dejen marchar a diez coronas por cada uno de los cinco – la patrulla al completo, pero aún así seguirá pareciendo muy sospechoso y podrían ser declarados culpables por tal intento y podrían ser declarados proscritos. Ni Corrotto ni Rachesucher quieren que se marchen sin resolver el tema de la propiedad, y harán todo lo posible por evitarlo. Ambas partes, sin embargo, les sugerirán, que si son firmes en su decisión, que podrían enviarles un mensajero con cualquier pregunta o instrucción. Finalmente, deberías recordar a aquellos personajes mercenarios que haya en el grupo,

que los cientos de coronas “extras” (ver La oferta se mantiene) dependen de una rápida venta, e ir a Altdorf y regresar hara que se pierdan con tal acción, si el comprador no está completamente interesado.

Por otra parte, si quieres que los aventureros vayan a Altdorf y seguir manteniendo la trama, no hay motivos para impedir que el plan de Rachesucher necesite una semana de más para llegar a su termino. En Altdorf, descubrirán que Hockster, Hockster y Grubb están asociados con Rachesucher, a pesar de su trasfondo mercantil, Corrotto en general es alguien respetado en la iglesia, y a pesar de sus preocupaciones, la catedral que planea ha sido aprobada sin grandes reticencias. Una vez descubran estos detalles, pueden regresar a la ciudad para el enfrentamiento final.

Sucesos en la ciudad

El padre los conoce mejor.

Este encuentro debe ser usado tan pronto como sea posible después de que los personajes sean abandonados por Rachesucher. Dondequiera que estén, será abordados por el Padre Corrotto, flanqueado por sus deáconos. Avanza a grandes y rápidos pasos a pesar de ser un hombre entrado en años. Les dará la mano amablemente, les bendecirá con la señal del martillo, se compadecerá de la muerte de su tía y les felicitará por su buena fortuna. Entonces les llevará unos pasos más allá de donde se encuentra su personal para tener una charla más privada, hombre a hombre.

Les contará que sabe que el terreno que han heredado quizás no es lo que están esperando, y

explicará sus sueños de la catedral – sueños que dependen que que consiga adquirir el último y vital trozo de terreno. Sabe que pueden tener ofertas (aunque no sabe nada de la otra parte interesada, y solo podrá ofrecer unas miserables cincuenta coronas por los problemas, pero no obstante pondrá especial énfasis en lo cerca que están del final, cuan grandioso será para la ciudad y sus habitantes y por encima de todo, que gran honor y la bendición de Sigmar que recaerá sobre ellos por tal donación. Les prometerá una ventana de cristal tintado con sus imagen y una capilla en su nombre, o quizás un busto o un fresco. Y, hablará más bajo, la iglesia no olvida a aquellos que le hacen favores.

Es posible que los aventureros le miren el diente al caballo regalado, y Corrotto se lo espera. El no les presionará mucho, diciendoles que tienen tiempo para considerar una donación tan importante, y tras eso les dejará. Sin embargo, cuando se está marchando, les dirá que vigilen sus espaldas por culpa de los que no quieren que se construya la catedral, ya que también podrían trabajar en contra de los intereses de los aventureros. Con este críptico mensaje, les dará los buenos días y regresará a su iglesia.

La oferta se mantiene

El Burgomaestre Josef Gettel no está nada contento con la muerte de su mejor asistente y ahora sabe que tiene que hacer de nuevo el todo el trabajo, pero encontrará tiempo para representar a los ricos abogados de Altdorf de Hocksters, Hocksters y Grub con sus mejores aptitudes. Enviará a un chico para entregarles a

los aventureros una carta. En ella se indica – con gran cantidad de términos legales – que con la muerte de Gerta, el es actuando como agente adjudicando cualquier venta de la casa, y le gustaría informarles que el grupo interesado ha aumentado su oferta de quinientas coronas a seiscientas coronas, condicionadas a una rápida venta. Si los aventureros vana preguntarle a Gettel sobre esto, se lo encontrarán empantanado con el trabajo y muy enfadado como para hablar con nadie, y algo más tarde, bebido y dormido. Si se ve presionado, puede que les enseñe la carta que recibio esta mañana con el aumento de la oferta, firmada por Hocksters, Hocksters y Grub. Les indicará que no sabe que mas pueden hacer con la propiedad, todo ese asunto era tarea de Gerta y el estará meses ordenandolo todo. Si le preguntan si pueden mirar en sus archivos, lo consentirá – estará encantado con cualquier cosa que le permita alejar a los aventureros de el tan pronto como sea posible. Sin embargo, si la guardía le pregunta más tarde acerca de dicho permiso, el negará que les dijera tal cosa.

Bendición el mediodía

Cerca del centro de la ciudad hay una pequeña elevación de tierra con algunos tablones colocados sobre ella, cualquiera que la atraviese o pase cerca del lugar en torno al mediodía se dará cuenta que una multitud se está agrupando lentamente en torno a ella. Algunos llegan impacientes, otros simplemente son curiosos o (en el caso de los refugiados) o sin ocupación alguna, pero cualquiera podrá contarles a los aventureros que es la hora de la bendición del mediodía de Corrotto, que ofrece cada día después de la comida del mediodía.

Cuando están llegando los aventureros, el Padre Corrotto llega dando grandes pasos desde su iglesia e irrumpe en la “escena”.

Su discurso dura unos pocos minutos. Primero habla sobre la horrible muerte de Gerta, asegurando a todos que el se apena como ellos por tal circunstancia, y les ayudará a superar ese terrible suceso. Pero, dice, que Sigmar les ha bendecido con el corage para resistir, y deben resistir. Y la nueva catedral será construida, para ellos, pero que falta un paso para comenzar el trabajo. Si se ha percatado de la presencia de los aventureros, les señalará indicando que la única cosa que falta es que los visitantes cedan sus tierras a la sagrada causa, como han prometido. La audiencia se girará hacia ellos expectante, todos los ojos estarán puestos en ellos esperando una respuesta. Cualquier respuesta que no sea un si, que debería agradar a Sigmar por poder ver que su templo crecerá, resultará en un monton de murmullos de los allí reunidos, y de ahora en adelante los avnetureros serán considerados por muchos unos avariciosos que tratan de acumular fortuna. Otros, particulamente los propietarios de negocios locales, verán lo que de verdad sucede y se comparecerán de ellos.

Cuando termine, Corrotto les bendecirá y a los frutos de su labor, y entonces regresará rapidamente a la iglesia. Si los aventureros tratan de darle alcance y quejarse del discurso, simplemente dirá que el esperaba mostrarles cuan importante ofrecimiento supondría para los buenos creyentes de la ciudad, y probarles que no es por su propio interes que el quiera este edificio. Les pide perdon con mucha

palabrería y sigue su camino para dedicarse a otros asuntos.

El niño enfermo

Mientras caminan por las calles, los personajes son adelantados por una familia de un leñador, el padre llevando a su hijo en brazos. El niño esta claramente muy enfermo – tan palido como la muerte y sangrando por una decena de llagas en su cara, brazos y piernas. La familia se apresura en llevar al chico al templo de Shallya y no tienen tiempo que perder. Si preguntan a algun otro ciudadano sobre el suceso, les indicarán que la familia Dortmunder ha sido claramente maldita, ya que su otro chico también enfermo recientemente. Tras decirles eso harán la señal del martillo y harán presagios sobre el regreso de la plaga. La verdad, sin embargo, es que ambos niños son niños del coro y, gracias al trabajo de Rachesucher, se han visto tocados por el caos. En unas pocas semanas, les saldrán unos tentáculos de varios centímetros de cada herida.

Si los aventureros acuden al templo de Shallya, los Dortmunder estarán demasiado preocupados como para ver a nadie en estos momentos. Las hermanas no evitarán que un físico pueda examinar al chico, pero en cualquier otro caso preferiran que los aventureros se vayan y sigan con sus asuntos. Una prueba de curación difícil (-20%) revelará a quien examine al chico que no tiene los signos normales de la plaga, y de hecho los sintomas no coinciden con ninguna de las enfermedades comunes que se hayan podido encontrar anteriormente.

Rachesucher hace un llamamiento

Más tarde, en la tarde, cuando no haya nadie en el templo, Rachesucher se deslizará silenciosamente por la parte trasera, dará una vuelta por las calles que hay en la parte posterior del templo y se dirigirá al bosque. Cualquiera que este vigilando el templo le verá partir, y una prueba de seguimiento, le permitirá mantenerle a la vista durante todo el camino hasta que se meta en el bosque, donde desaparecerá de su vista, donde se dejará caer en un pozo. Se ha marchado para indicarles a los Skavens que deben quemar la casa de los aventureros esa noche, seguirle desembocará en los sucesos relatados en “Ratas en un laberinto”.

Cena y un espectáculo..

Si le ven durante el día, Rachesucher les recordará que se unan a el para la cena. Está muy entusiasmado con la idea, y la cocina y vino del Pulpo Hundido son excelentes. Si le preguntan porqué quiere cenar con ellos, dira que quiere mostrarles que no todo el mundo en la ciudad les prejuzga. También dejará muy claro que necesita aliados contra Corrotto. Si le preguntan sobre eso, admitira que no le gusta ese hombre, y está en desacuerdo con el respecto a sus planes para la ciudad y la manera en que dirige su templo, muy partidario de primero quemar, y luego preguntar. No se mostrará preocupado por su dura postura, les ve como simples hombres igual que ve a Corrotto.

Por supuesto, el proposito real de la cena es para que Rachesucher pueda husmear acerca de sus investigaciones, descubrir que saben y asegurarse que el no pueda verse implicado.

Además, quiere mantenerles fuera, mientras los Skaven queman su casa, y además así tendrá una coartada para sí mismo sobre ese crimen.

Tanto si van a cenar al Pulp como si no lo hacen, cuando falten diez minutos para la medianoche, los gerreros Skavens lanzarán bombas incendiarias en la planta baja de la casa de los aventureros. Los aventureros que estén en la casa podrán salir rápidamente (una ventaja de no contar con paredes). Si son muy rápidos, pueden incluso perseguir a los pirómanos hasta el bosque.

Si no están en la casa lo primero que sabrán al respecto es cuando empiecen a oler humo y oigan a la multitud. Mientras que llegan al lugar, verán que se ha formado una cadena llevando agua para sofocar el fuego, pero a mitad de la casa sigue en llamas. Es una buena oportunidad, para eliminar algunas piezas de equipo de tus aventureros si quieres. Aquellos con una vista más aguda podrán ver que los tejones se salvaron.

Cualquier aventurero que esté observando el fuego puede realizar una prueba de percepción desafiante (-10%), si tiene éxito significa que podrá discernir algunas figuras corriendo hacia el bosque. Si tienes la oportunidad de iniciar una persecución está les llevará a la entrada de la cueva (ver Ratas en un laberinto). Si no ven las figuras o no buscan a los perpetradores, Rachesucher señalará su presencia e incluso podría reclamar a los guardías para que ayuden en su persecución. La verdad es que se siente culpable por lo que le sucedió a Gerta, y ver a sus vecinos mano a mano para intentar

detener el fuego le ha llevado a acabar con los lazos que le unían a los Skavens y a encargarse personalmente de Corrotto. Todos estos sucesos desembocarán en la dramática conclusión de esta historia, ver La verdad saldrá a la luz más adelante.

Rachesucher podría tener el ataque de culpabilidad antes, y tratar de mantener al margen a los Skavens, pero todavía les necesita para iniciar el fuego, porque al tiempo que trata de alejarse de los Skavens, necesita también que los aventureros se marchen ya que son los que más fácilmente podrían descubrirle y aruinar su última oportunidad para llevar a cabo su venganza personal.

Ratas en un laberinto

Tanto si los aventureros han visto como su casa es incendiada o no, los aventureros deberían finalizar el día con el sentimiento de que alguien quiere algún mal para su casa, y esa persona ha contratado a los Skavens para ayudarlo a conseguirlo. Y mucho antes, deberían encontrarse a sí mismos dentro de un túnel de los Skaven, en busca de problemas.

Si están rastreando o siguiendo a Rachesucher y tienen una luz adecuada, no les debería llevar mucho tiempo llegar al centro del laberinto, donde verán unas antorchas de luz verdosa ardiendo. Si solo tienen huellas de skavens para seguir, deberán realizar una prueba de rastreo (o una prueba de inteligencia difícil -20% si no tienen dicha habilidad) para encontrar el camino hacia el centro del laberinto. Cada vez que fallen gastarán una hora más deambulando en la oscuridad.

En el centro de este particular laberinto esta el improvisado campamento Skaven. No esperan ser descubiertos a menos que los aventureros hagan mucho ruido, así que solo tienen a un skaven en guardia. Está situado cerca de las dos entradas de los túneles en la caverna, con la espada dispuesta. Los demás están habitualmente sentados en torno a una fosa común, comiendo y planificando su siguiente ataque. Si un jugador realiza exitosamente una prueba de movimiento silencioso podrá acercarse lo suficiente para ver la cueva al completo. Hay seis tiradores del Clan Skyre, dirigidos por el maestro de Clan Abrak. Este es fácilmente reconocible ya que está adornado con muchos de los inventos de su clan. Lleva una máscara de gas y lleva una ristra de bombas, pistolas de disformidad y esferas de viento envenenado. Su segundo al mando lleva orgullosamente el chaleco de Gerta, a pesar de que este es demasiado pequeño para él.

Si Rachesucher se encuentra aquí cuando lleguen los aventureros, estos llegarán en mitad de una discusión de este con Abrak. Rachesucher le está diciendo que no quiere más su ayuda, y Abrak está diciéndole que no le preocupa. Si los aventureros se revelan, Rachesucher no intentará fanfarronear, entrará en pánico, ordenará a los skavens que les maten y saldrá corriendo hacia otro túnel de regreso a la iglesia.

Si los aventureros llegan cuando Rachesucher no se encuentra presente, los skavens estarán haciendo un mapa de la zona, indicando la longitud de las zanjas que han cavado bajo la

ciudad. No harán nada interesante por un buen rato, hasta que o Rachesucher llegue para indicarles que tienen que incendiar la casa, o, si el incendio ya ha sucedido, se retiren para ir a dormir. Todos los aventureros deberán superar cuatro tiradas de esconderse o movimiento silencioso (esconderse si están vigilando la caverna, y movimiento silencioso en cualquier otro caso), uno por cada hora, hasta que los skavens se vayan a dormir o solo dos pruebas si están esperando a Rachesucher. Un guardia permanecerá vigilante mientras que los demás duermen.

Si atacan cuando los skavens están durmiendo, tendrán un turno de sorpresa y los adormecidos skavens solo podrán defenderse hasta el siguiente turno. Los skavens solo lucharán si parece que serán vencedores; tan pronto como sea posible Abrak arrojará sus esferas y los skavens se desvanecerán en los túneles. La persecución es imposible, o al menos imposiblemente peligrosa. Sin embargo, los skavens dejarán abandonado en su huida el abrigo de Gerta con la carta incriminatoria. En la cueva también se pueden encontrar algunos libros de hechicería arcana de los que puede reconocerse su pertenencia al Templo de Verena, y también el medallón de un buho de oro de Rachesucher, un símbolo de su sagrado oficio, un pago por los servicios realizados. No debería quedar duda alguna sobre lo que está sucediendo.

Finalmente, los aventureros encontrarán la zona de trabajo de Abrak repleta de mapas de sus excavaciones y muchos restos de piedra de disformidad. Cualquiera que toque uno de estos

con sus manos desnudas deberá superar de inmediato una prueba de resistencia fácil (+20%) o adquirir una mutación (tira en la Tabla 11-1, en la página 229 del libro básico). Los mapas indican que la gran mayoría de la zona norte de la ciudad está minada, particularmente la iglesia, que está a punto de hundirse. Símbolos de la rata cornuda señalan ciertas intersecciones de los túneles: si los aventureros lo comprueban, cada uno de esos símbolos se corresponde a un trozo de piedra de disformidad colocado en el techo del túnel. La mayoría de estos están situados bajo la iglesia.

Los Skavens, como ya se ha mencionado, no son estúpidos y si los aventureros no se lanzan inmediatamente a atacarles, estarán perfectamente abiertos a realizar otro trato, especialmente desde que Rachesucher está obviando su utilidad. Abrak es bastante inteligente como para tratar de demostrar su inocencia, echando toda la culpa al “malvado hombre del libro” que les dijo que cavaran, cavaran cavaran. Estarán especialmente contentos de poder marcharse sin lucha, aunque pidieran dinero para que les proporcionen su información antes de irse. Otra vez, perseguirles es imposible, los skavens conocen los túneles demasiado bien y no pueden ser rastreados lo suficientemente rápido para capturarles.

Si aún así los aventureros están muy interesados en perseguirles, recuérdales que Rachesucher probablemente sospeche que están tras su pista y podría hacer algo drástico. Un hombre lo suficientemente loco como para contratar a unos zapadores Skavens, no es

alguien a quien deberían olvidar. Las estadísticas de Abrak y sus hermanos de clan se incluyen al final de la aventura.

La verdad saldrá a la luz

Atormentado por los remordimientos de la muerte de Gerta y por la involucración de los aventureros en esta, el Lector Rachesucher se ha dado cuenta del sufrimiento que está provocando y se ha vuelto loco con ello. Ha decidido que la persona verdaderamente culpable de todo ello es el hombre que le empujó a todo ello, el sacerdote Corrotto, quien quemó a su amor hace una década.

Rachesucher se beberá una considerable cantidad de whisky, y se lanzará a concluir su búsqueda de venganza.

Mientras que el fuego que ha consumido la casa de los aventureros es extinguido finalmente por la recién llegada lluvia, el padre Corrotto está llevando a cabo un servicio de agradecimiento, dando gracias por que nadie ha resultado herido (el Padre Corrotto celebrará otro servicio de gracias al amanecer si tiene tiempo). Este tendrá lugar en la iglesia, ya que hace una fría noche y hay mucha niebla. En mitad del servicio, Rachesucher irrumpirá con una espada y tomará prisionero al padre Corrotto. Le forzará a arrodillarse frente a la estatua de Sigmar y entonces le ordenará confesar sus crímenes. Si no confiesa nada, Rachesucher explicará a la multitud como Corrotto quemó a una familia inocente, y quién sabe cuántas más, sin otra razón que la de asegurar su propia posición como salvador de la ciudad. Entonces lanzará “Palabras de verdad” sobre Corrotto y le exigirá una nueva confesión. Sin embargo,

Corrotto está convencido de que Lindel era una bruja, y no miente cuando lo dice.

Eso enfurecerá aún más a Rachesucher, y tratará de lanzar “Prueba de fuego” sobre el padre. En este punto, sin embargo, Verena decide que esas acciones son para consumar su venganza, no para obtener justicia, y el hechizo de Rachesucher fallará. Agotándose sus opciones, Rachesucher tirará de Corrotto hasta llevarlo a la parte superior de torre del campanario de la iglesia y lo amenazará con tirarlo al vacío si no confiesa. La lluvia se ha convertido en una tormenta y si nadie interviene, tanto Rachesucher como Corrotto caerán y morirán. O quizás les golpeé a ambos “Prueba de fuego” y se convierten en cenizas.

Sin embargo los aventureros deberían llegar en algún momento en mitad de todo esto, y no deberían dudar en intervenir en la situación. Rachesucher no parece dispuesto a detenerse por nadie, sin embargo, lanzará “Grilletes de Verena” sobre cualquiera que se acerque a él. También es un espadachín bien entrenado, y ha lanzado Espada de Justicia sobre su hoja. Si los aventureros son muy hábiles en el combate, es probable que Rachesucher haya reclutado a algunos hombres de la ciudad para su causa – algunos como Herr Dortmund, o algunos familiares lejanos de Lindel. Estos, tratarán de relentizar a los aventureros para permitir que Rachesucher pueda llegar al pie de la escalera del campanario. Si consigue eso, solo un personaje podrá atacarle a la vez ya que las escaleras son muy estrechas. Además, la cerrada curva que describe la escalera hace que lanzar más de un ataque por turno sea imposible. Una

vez en el campanario los personajes deberán realizar una prueba de agilidad fácil (+20%) cada turno o perderán el equilibrio por culpa de la tormenta. Cualquier personaje que pierda el equilibrio se tratará como un objetivo indefenso. Los personajes que fallen por un nivel o más de error, deberán realizar una nueva prueba de agilidad o se verán a sí mismos sujetándose del borde! Se necesita superar una prueba de fuerza y un asalto completo para volver a subir a suelo firme. Si se falla esa prueba, necesitarán gastar un punto de destino o sufrirán el daño de una caída de más de 10 metros (daño 5).

Los aliados de Rachesucher se rendirán tan pronto como tengan heridas graves, pero Rachesucher luchará hasta la muerte si está en sus manos. Está sufriendo como si estuviese bajo los efectos del trastorno Pensamientos Venenosos, y como tal, cualquier intento de hablar con él será visto por él como un plan para engañarlo. Está decidido a matar a Corrotto o hacerle confesar, y es muy probable que los aventureros tengan que matar a Rachesucher para salvar la vida de Corrotto.

Si los aventureros tratan de incapacitar o retener a Rachesucher, está totalmente fuera de razón. Podría hacerse ver que el juego a terminado, y lograrán acallararlo al sentirse hundido en la derrota. Sin embargo, mientras que se lo llevan, les recordará a todos los que le rodean que Corrotto asesinó a una mujer inocente, y que no deben creer en sus mentiras. Corrotto sacudirá la cabeza al ver a un hombre tan joven y tan debilitado por la demencia.

Examinando entre las cenizas

Si Corrotto vive, los aventureros encontrarán en el a un hombre completamente diferente.

Humillado por la cercanía de la muerte, perderá su fachada exterior y admitirá que en su juventud era un hombre entusiasta y que quizás haya hecho algunas cosas mal. Promete redimirse a si mismo a través de palabras y hechos, por Sigmar y por los ciudadanos. Lo primero de todo se asegurará de que los túneles Skavens son cerrados, consagrados y que la catedral se construya en una zona santa y más sólida lejos en lo alto de la colina. Tarde o temprano Corrotto conseguirá su catedral y un nuevo estudio para el solo, sin embargo esa humildad dura solo seis semanas antes de que vuelva a sus raíces. Como de seriamente se tome la retirada de la piedra de disformidad dependerá de lo que quieras hacer con la campaña. Quizás los aventureros de buen corazón o temerosos del caos quieran quedarse algún tiempo para echar una mano en esta tarea.

El nuevo emplazamiento para la catedral elimina cualquier necesidad que Corrotto tenía sobre las tierras de los avnetureros, y con Rachesucher muerto, nadie quiere saber nada de estas tampoco. Los aventureros se han quedado con los restos calcinados de una casa rodeados de un monton de hierbajos que podrían haber sido sembrados de piedra de disformidad. Su herencia no tiene valor alguno y la ciudad no tiene necesidad de aventureros. Sin embargo, uno de los aventureros podría llegar a convertirse en sacerdote de Verena si tiene tales expectativas, la plaza está vacante en la ciudad.

Si se ponen de nuevo en camino, hay dos nuevas conexiones que podrían llevarles a nuevas aventuras. Tras verles luchando, Fassbinder ha quedado impresionado, y podría unirse a ellos para tratar de solucionar un problema mayor con los skavens hacía el sur. También, la hermana de Gerta en Altdorf podría recibir noticias de la muerte de su hermana y se le podrían entregar las pertenencias personales de esta. Gelda Ironhelmsdotr es una escriba para uno de los mayores gremios de la capital, y podría haber descubierto más secretos que ella sola no podría afrontar.

Los aventureros recibirán 150 puntos de experiencia por completar esta aventura, más otros 50 puntos adicionales por cada uno si salvaron la vida de Corrotto o decidieron ayudarle aunque con reparo (100 puntos si hicieron ambas cosas). Otros 50 puntos adicionales podrían repartirse en función de la interpretación.

Perfiles

A continuación se incluyen los detalles de los principales personajes de la historia. Para ciudadanos comunes, peones del campo, cuidadores de ovejas, comerciantes, sacerdotes, guardianes, gamberros y otras criaturas y pajaros de la zona, ver las páginas 232 a 235 del libro de reglas.

Gerta Ironhelmsdotr, abogada de la propiedad

Gerta perdió a sus padres a una temprana edad, y ella y su hermana Geldra fueron criadas por las hermanas de Shallya. Gerta se dedicó al servicio civil como una forma de devolverle a la comunidad lo que le había dado. Es amigable, positiva, vivaz y se divierte ofreciendo su trabajo. Es además cien veces más divertida que su jefe, Josef Gettel, lo cual le proporciona una razón más para detestarla. Ella debería haber estado destinada para grandes cosas.

Carrera: Burgesa.

Raza: enana

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
41	33	26	40	34	48	33	41
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
1	12	2	4	3	-	-	1

Habilidades: sabiduría popular (enanos), sabiduría popular (el Imperio) +10, conducir, tasar, cotilleo, regatear, percepción, leer/escribir, buscar, hablar idioma (Khalizad), hablar idioma (Tileano), hablar idioma (Reikspiel +10), oficio (herrero)

Talentos: negociador, artesanía enana, odio visceral, visión nocturna, resistencia a la magia, intrepido, robusto, cortes*

Armadura: ninguna

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

Armas: Arma de mano (Hacha)

Enseres: libros de contabilidad, mapa de la ciudad, equipo de escritura.

Hal Rachesucher, amante vengador

Hal Rachesucher nació amante de los libros, y se alistó al servicio de Verena de inmediato. Un hombre silencioso, pensativo y cuidadoso, nunca se ha viajado mucho ni se ha casado, y penso que su vida sería siempre tranquila, entre sus pergaminos y tareas. Pero entonces se enamoraría, y unos pocos meses después, vio como su amor secreto era quemada viva en la hoguera. Rachesucher se culpó a si mismo por no actuar lo suficientemente rápido, o haber reaccionado de otra forma, y durante los siguientes diez años, su culpa y su pesar han madurado hasta convertirse en odio y obsesión. Su plan tiene todo lujo de detalles, y le ha llevado dos años planificarlo, muy propio de su mente calculadora. Ahora, está en su fase final, y teme tanto por el éxito del mismo como por su fracaso. Ahora a sus cincuenta años, el desgaste que le produce toda esta angustia le ha afectado tanto a su alma como se refleja en su cara y cuerpo: siempre asolado por muestras de cansancio, preocupación y de un conflicto interno.

Carrera: sacerdote ungido (ex-sacerdote, ex-iniciado)

Raza: humano

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
51	38	43	37	52	48	56	55
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
2	16	4	3	4	2	5	1

Habilidades: sabiduría académica (Astronomía, Historia, Teología), canalización, carisma, sabiduría popular (el imperio, religión), cotilleo, curar, sentido mágico, percepción, leer/escribir, montar, lengua arcana (Mágica), hablar idioma (Breton, Clásico, Reikspiel, Tileano)

Talentos: afinidad con el Aethyr, hechizo con armadura, imperturbable*, Saber divino (Verena), manos rápidas, magia menor (armadura de Aethyr, Disipar), reflejos rápidos, magia pueril (divina), don de gentes, golpe conmocionador, cortes*, muy fuerte*

Armadura: ninguna

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

Armas: Arma de mano (espada).

Enseres: ropas finas pero simples, libros de historia, necesidad imperiosa de venganza.

Padre Arno Corrotto, Patriarca manos de oro

El Padre Corrotto nació en una rica familia de mercaderes en el norte de Tilea, pero pasaba la mayor parte del tiempo alrededor de soldados del Imperio que estaban al servicio en la ciudad. El encuentro su camino y la religión como inspiración, y cuando las tropas se fueron el también lo hizo con ellas. Sin embargo el actuar como soldado no le llenaba, así que abandono la carrera militar para perseguir su fe a un nivel mayor. Ahora es un respetado sacerdote de

Sigmar, pero desafortunadamente, la sangre de mercaderes fluye por sus venas. Era cirujano cuando trabajaba como soldado, y no podía ayudar en gran cosa pero si mejorar sus propios fondos como lo hace su iglesia - sin que realmente se de cuenta de que lo está haciendo. Él, es capaz, a sus ojos, de servir a su dios y a si mismo en todo momento. Si, Corrotto está sangrando a la ciudad y haciendo sucios tratos que no se pueden permitir. Si, el era far too hasty para quemar a una mujer inocente en la hoguera para asegurarse su propia prominencia. Pero en ambos casos, el también cree firmemente que está haciendo la voluntad de su señor Sigmar, y nada le puede sacar de ese convencimiento. Corrotto tiene una voluntad de hierro, y su pasado militar, son evidentes en sus largas zancadas y la manera en que irrumpe en cualquier lugar donde va, pavoneandose como si todo el mundo fuese suyo.

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
43	44	34	52	43	32	52	55
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
1	16	3	5	4	1	1	1

Habilidades: sabiduría académica (Historia), sabiduría académica (Teología) +10, criar animales, canalización, carisma +10, sabiduría popular (el Imperio), esquivar, conducir, jugar, cotillero +10, curar, intimidar, percepción, leer/escribir, montar, hablar idioma (Clásico, Reikspiel)

Talentos: hechizos con armaduras, desarmar, reflejos rápidos, orador experto, magia pueril (Divina), don de gentes, sexto sentido,

especialista en armas (a dos manos), golpe poderoso, golpe letal, golpe conmocionador, cortes*, Muy resistente*

Armadura: ninguna

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

Armas: arma grande (martillo de guerra a dos manos)

Enseres: ropas ceremoniales, libro de Sigmar, gran monedero.

Lena van Hoek, fuente de información

Procedente de las tierras desoladas, Lena vino al imperio para montar su propio negocio, y lo llevaba bien. Después de sacar adelante a cinco hijos y de llevar una taberna durante veinte años, Lena es una mujer escéptica que no se fía de las apariencias, y que se asegura de recibir el pago por adelantado. Sin embargo es muy cautelosa en no condenar a la gente sin pruebas ya que confía en sus buenas intenciones. No tiene tiempo para los chismorreos, ni para esos más creíbles. Deja esos problemas para los demás, y se centra solo en llevar bien el negocio, con sabanas limpias y con una cerveza fuerte.

Profesión: Tabernera (ex-Sirviente)

Raza: Humana

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
38	31	41	45*	30	38	33	42
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
1	14	4	4	4	1	-	2

Habilidades: charlatanería, sabiduría popular (Pfeffering, Tierras desoladas), consumir

alcohol, esquivar, conducir, tasar, cotilleo, regatear, leer labios, percepción, leer/escribir, hablar idioma (Reikspiel), oficio (cocinar)

Talentos: oído aguzado, negociador, recio, pelea callejera, callejeo, golpe conmocionador, muy resistente*

Armadura: Ninguna

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

Armas: arma de mano (pata de silla)

Enseres: Taberna "El pato borracho", cinco hijos atados con correa y aterrorizados de ella.

Fassbinder el fuerte, extranjero peculiar.

Fassbinder era un minero en las Montañas Negras hasta que llegaron los Skavens. La mayoría de los Skavens fueron matados pero los hombres más fuertes fueron llevados al Imperio Subterráneo para trabajar en las minas de piedra de disformidad. Fassbinder vio como todos sus amigos morían a su alrededor a consecuencia del duro trato, pero él sobrevivía. Se volvió fuerte por el trabajo, más fuerte que la mayoría de los humanos. Lo suficientemente fuerte como para romper sus cadenas, y escalar a través de una grieta estrecha, regresando a la superficie. Ahora recorre el Imperio como un cazador de skavens a sueldo, limpiando ciudades de hombres ratas y todo lo que esté relacionado con ellos, con la coartada de ser un forzudo viajante. Entre tanto trabajo le gusta la juerga, siempre intentando ahogar sus pesadillas en vino, mujeres y juego.

Carrera: Mercenario (Ex-Minero, Ex-Carbonero)

Raza: Halfling

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
34	43	48	31	53	34	33	46
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
2	11	4	3	4	-	2	2

Habilidades: sabiduría académica (Genealogía/Heraldica), sabiduría popular el Imperio), sabiduría popular (Halflings), movimiento silencioso, esquivar, conducir, tasar, cotilleo, regatear, supervivencia, percepción, buscar, señales secretas (guardabosques), escalar superficies resbaladizas +10%, hablar idioma (Halfling, Reikspiel, Tileano), oficio (granjero), oficio (minero)

Talentos: Visión nocturna, Orientación, resistencia al caos, sexto sentido, especialista en armas (honda), especialista en armas (arma a dos manos), golpe poderoso, muy fuerte*, muy resistente*

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

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

Armas: arma grande (pica a dos manos)

Enseres: Ballesta con 10 proyectiles, escudo, poción curativa, Símbolo de Myrmidia, Copia del libro "Los locos viajes de Barley y Bayem"

Maestro de clan Abrak, dispuesto cavador.

Abrak es bastante simpático para tratarse de un Skaven, y ha trepado en el escalafón hasta el punto de estar a cargo de su propio grupo de excavación. Su trabajo consiste en explorar nuevos lugares para el clan Skryre, pero cuando Abrak se encontró con Rachesucher, vio la oportunidad para obtener algo más de dinero y

de llamar la atención de sus supervisores. Abrak ha desobedecido sus ordenes de escavar únicamente en torno a la iglesia, y no detendrá sus acciones cuando Rachesucher intente alejarle de esa idea. Sin embargo, no está preparado para arriesgar su vida en intentar alcanzar su objetivo, y si los aventureros presentan una actuación ofensiva, lanzará sus globos de viento envenenado y correrá como si le persiguiese el mismo infierno.

Carrera: Furtivo

Raza: Skaven

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
40	55	46	41	54	39	15	15
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
2	14	4	4	5	-	-	-

Habilidades: sabiduría académica (ingeniería), sabiduría popular (Skaven) +10%, mando, movimiento silencioso, rastrear, remar, supervivencia, percepción, preparar venenos, escalar superficies resbaladizas, esconderse, movimiento silencioso, hablar idioma (Queekish, Reikspiel), nadar

Talentos: Pistolero experto, visión nocturna, recarga rápida, disparo certero, especialista en armas (pólvora, arrojadizas), disparo infalible, pericia subterránea

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

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

Armas: 2 pistolas de disformidad (tratar como Pistola con Daño 5 y alcance 10/20), 2 Globos de viento envenenado (el gas incendiario que

hay en su interior tiene el efecto del hechizo Luz Cegadora, utiliza la plantilla pequeña, cualquiera que sea golpeado directamente por el globo sufre un ataque de daño 4 de la llama)

Enseres: mascara de gas, monedero con 30 coronas de oro, fragmentos de piedra de disformidad.

Tiradores del Clan Skryre, gurdías leales de Abrak

Estas tropas son fairly estupidas y obedientes, lo cual se ajusta a los propositos de Abrak muy bien. ellos caban donde se les indica y no hacen preguntas. También será difícil que huyán a menos que el se lo diga.

Carrera: ninguna.

Raza: Skaven.

HA	HP	F	R	Ag	Int	FV	Em
30	35	36	31	44	24	28	15
A	H	BF	BR	M	Mag	Pl	Pd
1	10	3	3	5	-	-	-

Habilidades: sabiduría académica (Engineering), sabiduría popular (Skaven) +10%, movimiento silencioso,, supervivencia, percepción, escalar superficies resbaladizas, movimiento silencioso, hablar idioma (Queekish), nadar

Talentos: Pistolero experto, visión nocturna, recarga rápida, especialista en armas (polvora), pericia subterránea

Armadura: armadura ligera (chaleco de cuero)

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

Armas: Espada, Pistola de disformidad (tratala como una pistola con Daño 5 y alcance 10/20)

Enseres: tierra sucia.

Mapa de Pfeffering y alrededores

